



HAL
open science

La réflexivité communicationnelle induite par les échanges en ligne : pratique, médiation et médiatisation, vers une posture d'ethnologue-amateur

Marion Rollandin

► To cite this version:

Marion Rollandin. La réflexivité communicationnelle induite par les échanges en ligne : pratique, médiation et médiatisation, vers une posture d'ethnologue-amateur. Sciences de l'information et de la communication. Université Paris-Sorbonne - Paris IV, 2015. Français. NNT : 2015PA040103 . tel-04291044

HAL Id: tel-04291044

<https://theses.hal.science/tel-04291044>

Submitted on 17 Nov 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



CELSA
UNIVERSITE PARIS-SORBONNE
ÉCOLE DOCTORALE n°5 « Concepts et langage »
Laboratoire de recherche GRIPIC [EA 1498]

THÈSE
pour obtenir le grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ PARIS-SORBONNE

Discipline / Spécialité : Sciences de l'Information et de la Communication

Présentée et soutenue par

Marion ROLLANDIN

Le 5 Novembre 2015

La réflexivité communicationnelle induite par les échanges en ligne : pratique,
médiation et médiatisation, vers une posture d'ethnologue-amateur
Tome 1

Sous la direction de :

Monsieur Yves JEANNERET

Professeur des universités, CELSA - Université Paris-Sorbonne

Madame Valérie JEANNE-PERRIER

Professeur des universités, CELSA - Université Paris-Sorbonne

Jury :

Madame Françoise BERNARD

Professeur des universités, Université Aix-Marseille – Rapporteur

Monsieur Antonio A. CASILLI

Maître de conférences, Telecom ParisTech / EHESS

Monsieur Pascal LARDELLIER

Professeur des universités, Université de Bourgogne – Rapporteur

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier, en premier lieu, mes deux directeurs de thèse. Je leur adresse toute ma reconnaissance et ma considération, car c'est grâce à leur bienveillance et leur accompagnement que j'ai pu mener à bien ce travail de recherche. Yves Jeanneret pour m'avoir insufflé l'envie d'effectuer une thèse, pour m'avoir accompagnée et guidée dans le monde de la recherche et pour m'avoir accordé des échanges très riches. Valérie Jeanne-Perrier pour son écoute généreuse et ses conseils très précis, ainsi que pour son soutien qui a été le bienvenu, notamment dans les périodes de doutes.

Je remercie les membres du jury, Madame Françoise Bernard, Monsieur Patrick Lardellier et Monsieur Antonio A. Casilli.

J'exprime toute ma reconnaissance envers l'équipe pédagogique du CELSA et les membres du GRIPIC auprès de qui j'ai eu la chance de faire mon master de recherche et de poursuivre en thèse. Je remercie Véronique Richard, ancienne Directrice du CELSA, pour avoir m'avoir donné l'opportunité de travailler en tant qu'ATER. J'exprime ma gratitude envers Valérie Patrin-Leclère, Étienne Candel, Jacqueline Chervin et Hécate Vergopoulos pour leur accueil dans le département Médias et Communication et la confiance qu'ils m'ont accordée. Je tiens aussi à remercier Céline Leclaire et Aïssatou Diallo-Camara pour leur réactivité et leur aide, qui m'ont permis de mener à bien ma mission d'ATER alors que je ne résidais pas à Paris.

Je tiens à remercier Karine Berthelot-Guiet, Directrice du CELSA, qui me donne l'opportunité de prolonger mon expérience d'ATER au CELSA. Je lui exprime aussi ma gratitude, ainsi qu'à Caroline De Montety pour m'avoir donné l'opportunité de participer au Contrat de recherche qui m'a fait découvrir un de mes terrains.

Ma gratitude va aussi à Annie Liothin, Françoise Armand, Pierre-Michel Riccio, Anne Maurel et Isabelle Maurin pour leur accueil à Nîmes à l'École des Mines d'Alès. Donner des cours dans le Master CTN a été une formidable expérience.

Mes remerciements vont aussi à Odile Cortinovis, pour sa patience et ses conseils concernant les démarches administratives.

Je remercie les services de la documentation du CELSA, et plus particulièrement Fabrice Lagana, qui m'a apporté une aide précieuse pour finaliser mes recherches bibliographiques.

J'adresse à Geneviève Landié toute ma gratitude pour ses précieuses relectures, conseils et remarques, mais aussi pour son soutien dans les moments où j'en avais besoin. C'est en suivant ses cours en Licence que j'ai eu le goût de poursuivre à l'université, et que j'ai acquis une passion pour l'enseignement.

Je remercie Sarah Labelle pour ses nombreux échanges à propos des jeux vidéo et de la thèse, pour sa disponibilité, ses conseils et sa bonne humeur. Il est vrai que quelques minutes au téléphone règlent parfois bien des inquiétudes !

Mes remerciements vont également vers François Allard, pour toutes les discussions que nous avons eues depuis le Master Recherche, qui ont contribué à faire avancer les réflexions de cette recherche, mais aussi pour son aide et son amitié.

Je remercie mes collègues ATER, et les autres doctorants du CELSA, notamment Camille Rondot, Elsa Tadier, Emmanuelle Fantin et Juliette Charbonneaux, pour leurs échanges toujours productifs et agréables.

Ma gratitude va aussi vers les différents interlocuteurs que j'ai rencontrés, doctorants ou professeurs des autres universités, lors des journées d'études, séminaires ou colloques.

J'ai également une pensée pour les personnes dans les espaces médiatisés, qui ont acceptées de me répondre, que ce soit les enquêtés, ou mes partenaires de jeu ou de discussions, qui ont dû me trouver bien curieuse à certains moments.

Enfin je tiens à remercier mon entourage pour leur soutien sans faille. Je remercie ma belle-famille, Catherine et Raymond, pour leur relecture, leur bienveillance et les discussions autour de mes travaux. Je remercie mes parents Annie et Jean-François, ainsi que mon conjoint Anaël, qui m'ont fait confiance et m'ont soutenue dans ce travail de thèse, pour m'avoir épaulée dans les moments de détresse propres au doctorant, pour m'avoir permis de mener à bien mes études à Paris dans les meilleures conditions possibles, et pour leur écoute à tout moment de la journée, ce qui je dois bien l'avouer n'a pas été de tout repos.

NOTE LIMINAIRE

Avant d'amorcer l'introduction générale de cette thèse, voici quelques remarques sur sa construction et un certain nombre de justifications portant sur des points techniques dont la présentation relève d'un choix personnel lors de l'écriture.

Dans l'ensemble du document, le « je » est utilisé de préférence au « nous ». Il peut être un « je » expérientiel ou épistémique. Ce travail de thèse repose sur une expérience de terrain sur un long terme, conditionnée à la fois par mes expériences précédentes de la pratique de médias informatisés, et par certains éléments de mon identité qui ont pu être perçus à travers l'espace numérique, si bien que le « nous » s'avérait impensable.

Les termes issus du sens commun ou des expressions adoptées par certains avec lesquels je souhaitais prendre du recul sont mis en évidence par l'utilisation de guillemets. Les mots en langue étrangère sont inscrits en italique, ainsi que les noms des différents logiciels rencontrés au cours de la recherche.

Les citations sont mises entre guillemets et leur référence se situe en note de bas de page. Les citations de plus de cinq lignes sont présentées avec un retrait sur la gauche, sans guillemets.

Les extraits des entretiens et les propos informels récoltés sont identifiés par des guillemets français et se distinguent des citations issues d'ouvrages scientifiques par l'utilisation de l'italique. Elles n'ont pas de retrait. Certaines corrections orthographiques ont été effectuées pour les extraits d'entretiens, mais les expressions grammaticalement incorrectes n'ont pas été modifiées, pour ne pas transformer le propos des personnes interrogées. Les titres des messages issus des forums sont présentés avec leur orthographe d'origine.

Les situations décrites dans cette thèse étant complexes et dépendant d'une connaissance des dispositifs étudiés, sont jointes aux analyses des « focus » comportant des mises en situations avec des copies d'écran commentées afin de donner le plus de clés d'interprétation possible aux lecteurs. Des informations plus détaillées sur les dispositifs étudiés se trouvent dans les annexes (tome 2) pour ceux qui souhaitent approfondir leur compréhension des terrains investis.

Des représentations graphiques de mon propos jalonnent le texte. Ce recours à cette forme spécifique permet une visualisation schématique des processus et de leur implication dans la situation de communication. Elles ont été réalisées sous *Power Point*.

SOMMAIRE

Introduction	21
1 Naissance d'un questionnement sur la communication médiatisée	22
1.1 Des expériences médiatisées attirant l'attention	22
1.1.1 Une recherche motivée par le sentiment de scandale.....	22
1.1.2 Analyse différée de ces expériences et état de l'art de la communication médiatisée.....	25
1.2 La réflexivité comme axe d'approche de la communication médiatisée	32
1.2.1 Une recherche qui s'inscrit dans une continuité.....	33
1.2.2 Que savons-nous sur la réflexivité ?	33
1.3 Des situations composites impliquant un savoir ordinaire.....	36
1.3.1 Une approche particulière du terrain	36
1.3.2 Place du savoir dans ces composites	38
2 Cadre problématique	41
3 Interrogation méthodologique et réflexivité du chercheur	45
4 Plan de thèse	47

Première Partie : Espaces de communication complexes et adaptations méthodologiques

49

Chapitre Un. Choix des espaces de pratique et principales caractéristiques

51

Chapitre Deux. Une conception des dispositifs inscrite dans un contexte de pratique particulier : retour sur les catégories de « jeu vidéo multijoueur en ligne » et du « féminin »

63

1 Spécificités des jeux vidéo en ligne multijoueurs	65
1.1 Un jeu aux multiples facettes, façonné par une évolution de la pratique ludique....	65
1.2 Le jeu vidéo comme objet de recherche.....	69

2	Utilisation de codes de la « féminité » pour un espace d'échange dédié aux femmes.....	73
2.1	Le féminin se construisant par rapport à la masculinité : co-construction dans le temps et dans l'espace.....	74
2.2	Une féminité plurielle pour une image stéréotypique de l'utilisatrice de <i>Confidentielles</i>	77

Chapitre Trois. Cerner ces univers complexes par une méthodologie ethnosémiotique83
1 Saisir les conditions d'action et de communication par l'analyse sémio-pragmatique88
2 Expérimenter l'activité et les échanges par l'observation participante 92
3 Obtenir des interprétants plus riches par les entretiens en autoconfrontation 98

Deuxième Partie : Identification des processus communicationnels fondamentaux en jeu.....107

Chapitre Quatre. Définir la situation de communication médiatisée.....	113	
1 Appréhension du cadre de l'activité proposée par le dispositif 115	
1.1	Adaptation de la notion de cadre de l'expérience à une situation de communication médiatisée.....	115
1.1.1	Une structure de l'expérience des interactions en face à face.....	116
1.1.2	La pratique médiatisée : cadre primaire ou cadre secondaire ?.....	119
1.2	Définir le cadre primaire d'une activité médiatisée 123
1.2.1	Une phase préliminaire : de la représentation à l'observation 124
1.2.2	Une confirmation du cadre par l'appréhension de l'image de l'activité véhiculée par les discours de l'institution.....	126
2 Choix du rôle à adopter durant la pratique médiatisée.....	135	
2.1	Le rôle-modèle, un parcours à personnaliser 135
2.2	Endosser un rôle proche du rôle de l'utilisateur-modèle ou devenir déviant ?.....	141

3	Construction de l'éthos médiatisé et enjeux au regard des échanges en ligne.....	148
3.1	La construction d'un éthos médiatisé indissociable des traces résultant du rôle endossé	149
3.2	Le maintien d'un éthos médiatisé « positif » et ses multiples enjeux	153
3.2.1	Favoriser l'amorce d'un échange dans un environnement propice à la rupture de la communication	153
3.2.2	Cohérence entre éthos effectif et éthos affectif pour évoluer sereinement	158

Chapitre Cinq. Conditions d'usage d'un média informatisé : vers un état de polytopie synchronique..... 165

1	Une absence du corps fantasmée et un corps « absent » fantasmé : évolution de la fonction et représentations dans l'espace médiatisé.....	167
1.1	Le corps, de vecteur de communication à vecteur d'activité	168
1.2	Une sémiotisation du corps pour aider à l'interaction.....	173
2	Superposition des scènes d'interaction : l'état de polytopie synchronique.....	179
2.1	Définition de l'état de polytopie synchronique	180
2.2	Deux séquences de vie pour une même temporalité	185
3	Enjeu de la maîtrise de l'état de polytopie synchronique au regard des interactions avec les autres usagers	189
3.1	Un éthos cohérent à assumer dans le temps face à un public mouvant.....	191
3.2	Considération accordée à l'activité médiatisée : vers un engagement limité.....	197

Chapitre Six. Idiorrythmie ou comment vivre ensemble..... 203

1	Un dispositif offrant un espace d'activité structuré et normé pour un groupe d'utilisateurs	205
1.1	Respect des règles et valeurs au moyen de la prévention mutuelle.....	205
1.2	Une autorégulation des comportements proposée par le dispositif.....	212
1.2.1	Une prévention des mauvais comportements engagée par les sujets	213
1.2.2	Dénoncer les usagers ayant un mauvais comportement.....	216
1.2.3	Choix d'usagers incarnant le « bras armé » de l'institution.....	218
2	De la mention des traces de présence à l'injonction à la socialisation.....	225

2.1	De l'inscription dans l'architexte à l'acceptation comme partenaire de l'échange	226
2.1.1	Des traces rendues visibles pour une mise en présence tangible	228
2.1.2	De la visibilité à la reconnaissance par les autres usagers	232
2.2	Incitation à l'échange dans des dispositifs conçus sur le principe de la conversation	233
2.2.1	Des éléments sémiotisant une possible interaction	234
2.2.2	Des dispositifs médiatisés construits sur le principe de la conversation	235
2.3	Opérations de gratification : l'injonction à la participation et ses dérives	238
3	Des espaces structurants qui influent sur le type de socialisation	246
3.1	Proxémie symbolique et valorisation de certaines relations	247
3.2	Une socialisation cohérente avec le cadre primaire de l'activité	251
3.2.1	Une forme de socialisation propice à l'extimité	251
3.2.2	Socialisation temporaire : tension émotionnelle et communication vocale	256

Troisième Partie : Étude de la mise en jeu des processus précédents par les acteurs..... 263

Chapitre Sept. Se mettre en scène comme partenaire de l'échange 267

1	La facette préalable de l'éthos médiatisé : prise de décision et contraintes de l'inscription dans le dispositif.....	269
1.1	Le pseudonyme : amorce de la séquence de vie médiatisée.....	273
1.1.1	Le choix d'un pseudonyme et ses connotations	275
1.1.2	Changer de pseudonyme pour tenter de réorienter son éthos.....	279
1.2	Appréhension des différents degrés d'image de soi.....	282
1.2.1	L'avatar : personnalisation et connotation thématique.....	282
1.2.1.1	Un choix d'avatar très personnel	283
1.2.1.2	Entre préférence graphique et enrichissement de l'éthos.....	286
1.2.2	Personnalisation et interprétation avancée	288

1.2.2.1	La signature : mise en évidence d'éléments marquants du quotidien.....	289
1.2.2.2	Choix du champion : vers un imaginaire de compétences et de tempérament	291
1.2.2.3	Le classement : vers une stigmatisation des joueurs.....	298
1.3	Une pratique inscrite dans un univers économique : interprétation du rapport à la consommation	299
1.3.1	Adhésion aux marques et imaginaire du quotidien	300
1.3.2	Investissement : un panel d'interprétations	303
2	Une porosité entre les deux séquences de vie limitant les possibilités d'être : la facette discursive de l'éthos médiatisé	306
2.1	Les discours comme informations sur le statut social.....	308
2.1.1	Orthographe et syntaxe : facteur d'acceptation ou d'enrichissement.....	308
2.1.1.1	Un effort dans la manière d'écrire pour garantir l'accès pour tous aux discussions de Confidentielles	309
2.1.1.2	Une écriture traduisant une représentation de l'âge et/ou de l'origine de son interlocuteur	314
2.1.2	Des éléments de proximité à saisir par les références et expériences	317
2.2	Des indicateurs aidant à fantasmer l'autre et à comprendre ses propos.....	318
2.2.1	La fonction expressive pour faciliter l'interprétation : le recours aux <i>smileys</i>	319
2.2.2	Une modalité d'interaction particulière : la communication vocale	322
2.3	Des propos de justification en réponse aux diverses conséquences de l'état de polytopie synchronique	325
2.3.1	Les activités hors cadre comme justification d'une diminution de l'investissement	326
2.3.2	Interactions extérieures : une porosité parfois difficile à gérer	330
3	La facette technique de l'éthos médiatisé ou des éléments échappant au contrôle du sujet.....	333
3.1	Défaillance dans la continuité de la séquence de vie médiatisée : nuisance au maintien d'une situation de communication et à sa reconduction	334

3.1.1	Les limites de la technologie : une instantanéité flottante, entrave à la pratique	334
3.1.1.1	Un empressement à l'échange témoignant d'une méconnaissance des contraintes informatiques	335
3.1.1.2	Latence de connexion ou ordinateur à basse performance : des nuisances dans la pratique, facteur d'exclusion	336
3.1.2	La rupture brutale de la connexion ou l'introduction de doutes quant à la volonté de poursuivre l'échange	341
3.2	Appréhension de la relation corps-machine et maîtrise des fonctionnalités	343
3.2.1	Le dispositif de <i>Confidentielles</i> : une panoplie de fonctionnalités ou la nécessité de développer des compétences adéquates.....	343
3.2.2	Développer une maîtrise des outils de métacommunication	345
3.2.3	Conscientisation de la nécessité de comprendre le fonctionnement du dispositif	347
3.3	S'adapter à un dispositif qui évolue régulièrement.....	348

Chapitre Huit. Évolution de la facette comportementale pour devenir un partenaire régulier : des normes de conduites à situer entre égocentrisme et sociocentrisme 353

1	Signifier sa vision de la sociabilité	356
1.1	Considération de l'acte de communication	357
1.1.1	Une régularité des échanges contribuant à renforcer la relation	357
1.1.2	Accepter de communiquer avec les autres	360
1.2	Expliciter la place donnée à l'interlocuteur et à ses propos	365
1.2.1	En attente de conseils mutuels acceptables et acceptés.....	365
1.2.2	Performance et valorisation de l'autre.....	368
2	Quelles considérations pour les interactions en marge du dispositif ?.....	373
2.1	Des interactions en marge nécessaires pour que les relations transcendent le cadre de la pratique.....	373
2.2	Des interactions en marge nécessaires au temps de pratique et non souhaitées par la suite	376

3	Gestion du désir d’être ensemble dans un espace aux multiples sollicitations	381
3.1	Instauration de rites personnels et d’habitudes de pratique.....	382
3.2	Des choix obligatoires entre les groupes.....	385
3.2.1	Diminution du temps de pratique	385
3.2.2	Variétés des actions et des partenaires au sein d’un même dispositif.....	386
	Chapitre Neuf. Partager son savoir, vers une posture d’ethnologue-amateur	393
1	Des différences à gérer malgré la standardisation apportée par les architextes	395
1.1	Âge : agir sur la « même longueur d’onde ».....	397
1.1.1	Des espaces dédiés pour chaque catégorie.....	397
1.1.2	Tranches d’âge et mode de vie : un investissement différent dans la pratique	398
1.2	Genre et stéréotypes	402
1.2.1	Être un homme dans un groupe de femmes	404
1.2.2	Être une joueuse dans un monde majoritairement fréquenté par des joueurs ..	406
1.3	Le handicap ou la nécessité de s’adapter à l’autre	410
2	Être légitime pour partager son savoir.....	413
2.1	Un respect lié à l’ancienneté	414
2.1.1	Degré d’ancienneté et statuts particuliers.....	415
2.1.2	Rapport entre heures de pratique et enrichissement du savoir	415
2.2	Être vecteur de sa propre connaissance pour s’imposer.....	417
2.2.1	L’identification de l’expertise par le dispositif	418
2.2.2	Prouver son expérience de pratique	421
2.3	Des sources d’influence externes : les experts de <i>League of Legends</i>	423
3	La construction d’une posture d’ethnologue-amateur	427
3.1	Évolution de la posture d’ethnologue amateur durant la séquence de vie médiatisée	428
3.1.1	Choix du terme de « posture » : un nécessaire apprentissage pour devenir « ethnologue-amateur ».....	428
3.1.2	Un développement articulé à la séquence de vie médiatisée	429

3.2	Atteindre la posture d'ethnologue-amateur : un sujet ordinaire doté d'une sensibilité à la compréhension des processus communicationnels.....	433
3.2.1	Interprétation des signes et rapport aux traces	436
3.2.2	Un esprit d'exploration non motivé par la construction du savoir.....	439
3.2.3	Aller-retour entre deux mondes distants symboliquement et liberté de conduites	442
Conclusion		451
1	Retour réflexif sur l'expérience de recherche.....	451
1.1	Analysons le rapport aux terrains.....	451
1.1.1	Implication temporelle sur le terrain : jusqu'où aller ?	452
1.1.2	Adaptation aux dispositifs et à leurs transformations	454
1.1.3	Une nécessaire distanciation pour rendre compte des processus communicationnels à un public de non-initiés.....	456
1.2	Questionnons le lien développé avec les usagers.....	457
1.2.1	Entre posture et imposture : le cas du double rôle de chercheur-usager	458
1.2.2	Préservation de l'anonymat des sujets	460
1.2.3	Quel impact de l'activité de recherche sur la réflexivité des sujets ?.....	462
1.3	Abordons les limites de ce travail de recherche en Sciences de l'Information et de la Communication.....	463
1.3.1	Des limites méthodologiques temporelles.....	464
1.3.2	Des limites d'ordre théorique	465
2	Conclusion générale	467
2.1	Réflexivité exacerbée, plus perceptible par les outils	467
2.2	Développement de savoirs, circulation et construction d'une culture commune... ..	470
2.3	Une représentation lucide de la communication médiatisée	471
Bibliographie.....		475

LISTE DES FOCUS

Focus 1 : Fiche d'identité de <i>League of Legends</i>	52
Focus 2 : Fiche d'identité de <i>Confidentielles</i>	56
Focus 3 : Faire de l'observation participante dans un univers éloigné de ses propres centres d'intérêt	92
Focus 4 : Le carnet de recherche	95
Focus 5 : Modalités des entretiens	100
Focus 6 : Un cadre de performance ludique collaborative	127
Focus 7 : Un cadre primaire à plusieurs dimensions	131
Focus 8 : Endosser le rôle d'invocateur	138
Focus 9 : Le rôle de la confinaute	139
Focus 10 : Le discours d'escorte, outil de médiation renseignant sur la manière d'utiliser le dispositif	142
Focus 11 : Exemples de déviants dans les équipes de <i>League of Legends</i>	145
Focus 12 : Le niveau bronze ou la difficulté à amorcer une interaction	154
Focus 13 : Une rupture brutale de l'échange sur <i>Confidentielles</i>	156
Focus 14 : Faire une mauvaise performance devant des partenaires connus	159
Focus 15 : Les actions automatisées par le corps sur <i>LoL</i>	170
Focus 16 : Localiser les sous-catégories des forums	172
Focus 17 : Le champion, corps numérique permettant de combattre	174
Focus 18 : Manger pendant une partie de jeu	182
Focus 19 : Un profil de <i>Confidentielles</i> peu cohérent	194
Focus 20 : Le Code de conduite et le Code de l'invocateur sur <i>League of Legends</i>	206
Focus 21 : Les règles explicites et les normes implicites de la communication sur <i>Confidentielles</i>	209
Focus 22 : Les « reports » des mauvais comportements sur <i>LoL</i>	217
Focus 23 : Le jugement dans le Tribunal de <i>League of Legends</i>	219
Focus 24 : Les « confisages » comme police de proximité	221
Focus 25 : « Pour celles à qui personne ne répond »	226
Focus 26 : Se faire connaître en multipliant les formes de présentation de soi	229
Focus 27 : Une question d'Honneur entre les invocateurs	239
Focus 28 : Une gratification proposée par le dispositif et ses conséquences	242
Focus 29 : La liste d'amis, outil à la double dimension : symbolique et opératoire	248

Focus 30 : Des sujets très intimes	253
Focus 31 : Des profils construits sur des données diverses.....	269
Focus 32 : Le choix de mes pseudonymes d'enquête	274
Focus 33 : La variété des avatars de <i>Confidentielles</i>	284
Focus 34 : Les icônes d'invocateur ou totem des éléments marquants du jeu.....	287
Focus 35 : Les signatures « compte à rebours ».....	290
Focus 36 : Place au sein de l'équipe et <i>méta</i>	292
Focus 37 : Le choix de mes marques préférées.....	302
Focus 38 : Posséder tous les champions ou exposer sa connaissance du jeu.....	303
Focus 39 : Des attitudes différentes face aux erreurs de la discussion « mon mari ne meme plu »	310
Focus 40 : Évolution de l'écran de chargement de <i>LoL</i>	337
Focus 41 : Utiliser des outils facilitant la communication entre les équipiers.....	361
Focus 42 : Ne pas pouvoir ou vouloir communiquer vocalement.....	364
Focus 43 : Quelques expériences de jeu impliquant des conduites particulières.....	369
Focus 44 : Évincer une personne d'un groupe de jeu grâce à la superposition des modalités de communication, ou comment préserver la face du joueur non désiré.....	379
Focus 45 : « Je <i>mute</i> tout le monde pour être tranquille » ou un cas d'isolement volontaire	389
Focus 46 : Créer une équipe régulière avec des joueurs « adultes ».....	400
Focus 47 : Une vision très particulière du corps de la femme	407
Focus 48 : Gestion des différentes réactions des interlocuteurs en tant que femme.....	409
Focus 49 : Peut-on gérer son personnage comme le fait un joueur professionnel ?	425

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Répartition des activités dans la vie d'un sujet.....	23
Figure 2 : Ma première confrontation au jeu <i>League of Legends</i> via <i>Twitter</i>	52
Figure 3 : Carte de la Faille de l'Invocateur.....	52
Figure 4 : Champion attaquant une tourelle	53
Figure 5 : Le cœur de la base adverse : le Nexus, défendu par deux tourelles	53
Figure 6 : Interface de jeu	54
Figure 7 : Interface de gestion.....	55
Figure 8 : Description du service proposé par <i>Confi</i>	56
Figure 9 : Architecte du forum cuisine & maison.....	57
Figure 10 : Vision globale de la page d'accueil du site	58
Figure 11 : Réflexivité chez le chercheur pour analyser les processus communicationnels des dispositifs médiatisés.....	86
Figure 12 : Schéma d'identification des processus communicationnels fondamentaux entrant en jeu dans la pratique d'une activité médiatisée.....	110
Figure 13 : Amorce du régime d'ajustement à la pratique médiatisée par la définition des situations de communication.....	113
Figure 14 : Bandeau de navigation du site <i>LoL</i>	128
Figure 15 : Présentation d'articles sur l'histoire du jeu.....	128
Figure 16 : Articles témoignant d'un rapport économique	129
Figure 17 : Le forum mode & beauté	132
Figure 18 : Publicités et jeux.....	133
Figure 19 : Décomposition du rôle selon les axes syntagmatique et paradigmatique.....	136
Figure 20 : Ligne d'action endossée, inscrite dans le rôle-modèle et dans son opposé.....	141
Figure 21 : Des signes passeurs à maîtriser.....	170
Figure 22 : Des compétences représentées graphiquement.....	171
Figure 23 : Représentation textuelle de la navigation entre les catégories	172
Figure 24 : Zoom sur le signe passeur.....	172
Figure 25 : Représentation d'un sujet engagé dans des situations de communication	183
Figure 26 : Représentation de la superposition de la séquence de vie quotidienne et des séquences de vie médiatisée dans une seule et unique temporalité.....	186
Figure 27 : Extrait du Code de conduite des conditions générales d'information	206
Figure 28 : Message survenant lorsqu'un joueur « suspendu » essaie de se connecter	206

Figure 29 : Règle n°2 du Code de l’invocateur	207
Figure 30 : Les Informations légales	209
Figure 31 : Petit guide pour devenir une « parfaite femme <i>Confidentielles</i> ».....	210
Figure 32 : Signalement des mauvais comportements à la fin d’une partie.....	217
Figure 33 : La page d’accès au Tribunal	219
Figure 34 : Description de la « confisage ».....	221
Figure 35 : Premier message de « Pour celles à qui personne ne répond ».....	226
Figure 36 : À l’origine de cette discussion : une mauvaise expérience	227
Figure 37 : En tête du fil de discussion « Vous êtes nouvelles sur <i>Confidentielles</i> ? »	229
Figure 38 : Un fauteuil conversation aussi appelé confident	237
Figure 39 : Descriptif de l’Honneur sur <i>LoL</i>	239
Figure 40 : Réception de points d’Honneur et signe distinctif.....	240
Figure 41 : Animation récompensant l’obtention d’un titre.....	241
Figure 42 : La liste d’amies de l’utilisatrice C4 sur <i>Confidentielles</i>	249
Figure 43 : La liste d’amis sur <i>LoL</i>	250
Figure 44 : Un message portant sur un sujet de santé intime	254
Figure 45 : Message extrait d’une discussion sur un médicament aidant à tomber enceinte. 255	
Figure 46 : Le profil sur <i>Confidentielles</i>	269
Figure 47 : Le profil sur <i>League of Legends</i>	270
Figure 48 : Message pris en charge par un avatar	283
Figure 49 : Quelques avatars	284
Figure 50 : Un message sans avatar	285
Figure 51 : Panneau permettant de choisir une icône d’invocateur	287
Figure 52 : Quelques exemples de signatures	289
Figure 53 : Site aidant à générer des signatures utilisables sur <i>Confidentielles</i>	290
Figure 54 : Des personnages aux compétences et statistiques différentes impliquant un poste précis	292
Figure 55 : Taric, personnage de type soutien.....	293
Figure 56 : Construction d’une équipe selon l’axe syntagmatique/paradigmatique	294
Figure 57 : Le champion Teemo	295
Figure 58 : Programme « fan de marque ».....	301
Figure 59 : Messages 1 et 2 de la discussion « mon mari ne meme plu »	310
Figure 60 : Messages 3 et 4 de la discussion « mon mari ne meme plu »	311
Figure 61 : Message 5 de la discussion « mon mari ne meme plu ».....	311

Figure 62 : Message 6 de la discussion « mon mari ne meme plus »	312
Figure 63 : Fautes d'orthographe : mépris ou méconnaissance ?	313
Figure 64 : Emplacement des <i>smileys</i> lorsque l'on rédige un message.	320
Figure 65 : Le recours aux <i>smileys</i> dans un échange	321
Figure 66 : Extraits de discussions illustrant des expressions anticipant une déconnexion... ..	327
Figure 67 : Exemples de justifications : le 1 ^{er} est postérieur à l'absence, le 2 ^{ème} l'anticipe ..	328
Figure 68 : Écran de chargement avant juillet 2013.....	337
Figure 69 : Justification de la suppression des informations de chargement	338
Figure 70 : Écran de chargement après juillet 2013	339
Figure 71 : Les signaux d'avertissement « signal » et « repli »	362
Figure 72 : Des symboles simplifiant la communication, les « signaux facilités »	363
Figure 73 : Représentation du processus permettant d'aboutir au partage de son savoir	394
Figure 74 : Extrait de la discussion « reconquérir sa bien-aimée ».....	405
Figure 75 : Des codes de la féminité exacerbés	408
Figure 76 : Comment devenir Expert <i>Confidentielles</i>	418
Figure 77 : Zone d'identification des expertes à droite du fil de discussion.....	419
Figure 78 : Description de la Confitoque	420

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : Description des phases composant l'observation participante	94
Tableau 2 : Éléments permettant de définir le cadre primaire de <i>League of Legends</i>	128
Tableau 3 : Éléments permettant de définir le cadre de l'activité de <i>Confidentielles</i>	131
Tableau 4 : Adéquation entre la zone où va débiter le personnage et sa mission	293

INTRODUCTION

Cette thèse vise à enrichir les travaux sur la communication médiatisée. Dans cette perspective, les processus réflexifs engagés lorsque l'on utilise un dispositif médiatisé informatisé sont interrogés par une approche communicationnelle. J'estime que la pratique conduit les sujets à adopter une posture attentive — que je qualifie de posture d'ethnologue-amateur — quant à la manière de communiquer sur Internet, de se définir et d'évoluer dans son rapport aux autres et aux médias, générant ainsi un savoir particulier sur la communication. Cette recherche offre également l'occasion de proposer une méthodologie d'analyse des situations de communication médiatisée spécifiques.

Dans cette introduction générale, le contexte de mon étude est tout d'abord situé à travers une présentation de ma pratique et la genèse de ma recherche afin d'expliquer l'intérêt que je porte à la communication médiatisée et les raisons du choix de la réflexivité comme angle d'approche de cette analyse. Ensuite, la problématique générale et les hypothèses sont présentées. Puis, la problématique sous-jacente à cette recherche qui porte sur la méthodologie à adopter face à des objets médiatisés est abordée. Enfin, on trouve un plan général permettant de mieux appréhender le déroulement des différentes étapes de ce mémoire.

1 NAISSANCE D'UN QUESTIONNEMENT SUR LA COMMUNICATION MÉDIATISÉE

L'angle d'approche et d'interprétation de mes recherches est conditionné par la genèse de mon questionnement, elle-même liée à ma pratique médiatisée. C'est pourquoi, avant d'exposer le cadre problématique de ce travail de recherche, il s'avère nécessaire de faire un point sur les expériences qui ont attiré mon attention sur la communication médiatisée, puis sur mon parcours de recherche antérieur qui détermine l'angle d'approche de mes analyses. Enfin, est explicitée mon approche du terrain et des situations de communication qui s'y déroulent, que je considère comme des « composites ».

1.1 DES EXPÉRIENCES MÉDIATISÉES ATTIRANT L'ATTENTION

Mon intérêt pour la communication médiatisée remonte à plusieurs années : j'ai fréquenté des dispositifs médiatisés informatisés qui me projetaient dans des situations aux enjeux se différenciant de celles en face à face, différence que je n'ai pas perçue immédiatement. Les expériences qui ont fait naître chez moi un « sentiment de scandale » vis-à-vis de cette forme de communication sont brièvement présentées. Puis, un état de l'art sur la communication médiatisée est effectué.

1.1.1 Une recherche motivée par le sentiment de scandale

Avant même de commencer mes études en Sciences de l'Information et de la Communication, les possibilités de communication et d'action offertes par le réseau Internet m'attiraient. J'avais ainsi de nombreux « échanges en ligne », c'est-à-dire des interactions avec d'autres usagers au sein de dispositifs utilisant le réseau Internet, dont l'accès était donné par un outil technique, l'ordinateur. Les échanges en ligne ne désignent pas seulement des phénomènes se déroulant sur le « web » — comme c'est le cas des sites accessibles par l'intermédiaire d'un navigateur « *via* Internet par le protocole http »¹ tel que les réseaux sociaux, les forums, les blogs, *etc.* —, mais ils incluent aussi les interactions qui ont lieu *via* des logiciels spécifiques qui utilisent le réseau Internet, mais ne relèvent pas du web, comme c'est le cas pour certains jeux vidéo en ligne. Ces dispositifs auxquels j'accédais créaient des espaces où était mis en présence un grand nombre d'usagers. Ce sont des médias informatisés dont la définition est la suivante.

¹ Latzko-Thoth Guillaume, Proulx Serge, « Chapitre 2, Enjeux éthiques de la recherche sur le web », dans Barats Christine (dir.), *Manuel d'analyse du web*, Paris : Armand Colin, 2013, p37.

Les médias informatisés, ces « machines à communiquer », pour reprendre l'expression de Pierre Schaeffer, ne sont pas des objets techniques comme les autres, ils organisent l'espace de la communication ; à ce titre, ils constituent en eux-mêmes une technologie sociale. Or l'organisation de l'espace de communication qu'ils mettent en scène passe par l'écriture (« l'écrit d'écran ») et le « texte » (« le texte de réseaux ») et suppose des objets porteurs de signes, saisis par des interprètes et non simplement des instruments dotés d'un cadre de fonctionnement et mis en œuvre, d'une façon ou d'une autre, par des utilisateurs.²

J'intégrais donc à cette époque dans mon quotidien, l'utilisation de ces médias informatisés : blogs, réseaux sociaux, sites de discussion, jeux vidéo en ligne multijoueurs, *etc.* Ces activités qui me permettaient de communiquer avec d'autres utilisateurs, engendraient du social³. Elles me donnaient la sensation d'avoir des relations sociales, au même titre que celles éprouvées dans le cercle familial, scolaire ou des loisirs.

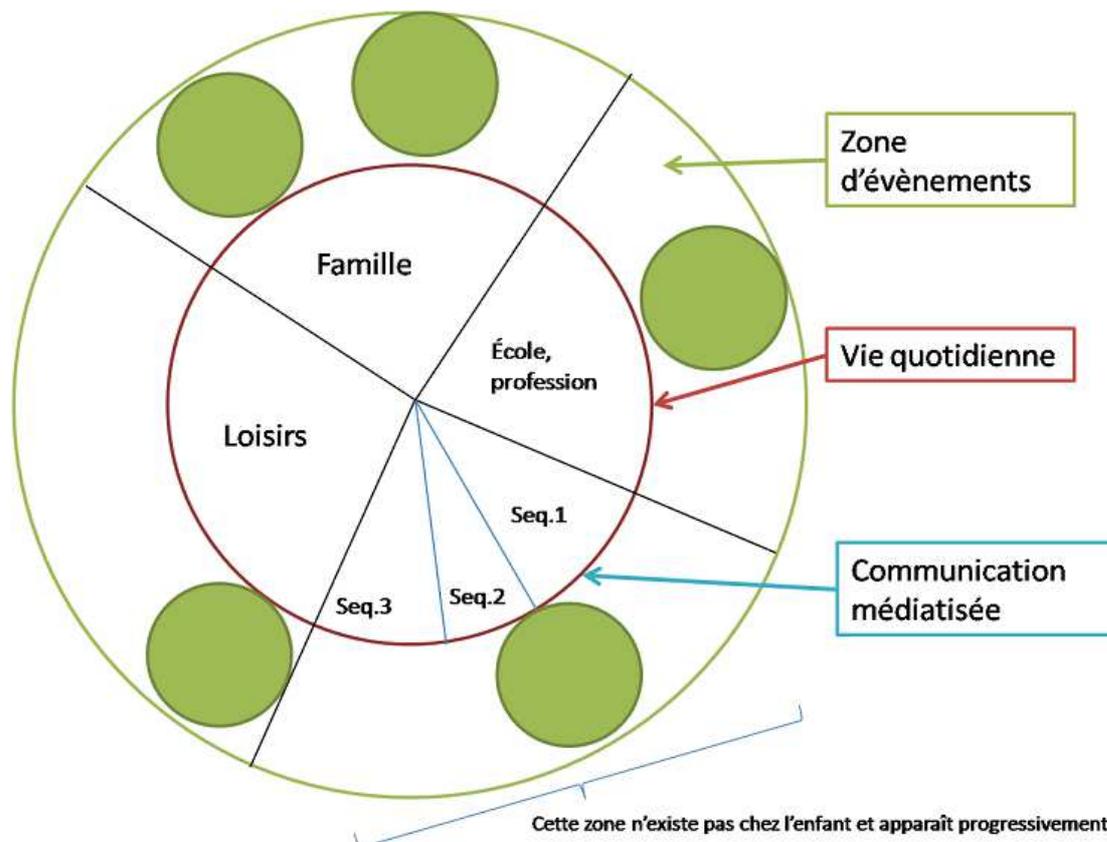


Figure 1 : Répartition des activités dans la vie d'un sujet

(Source : personnelle) Les activités relevant de la communication médiatisée s'insèrent aux côtés des activités quotidiennes. Les Seq.1 à Seq.3 correspondent respectivement à des séquences amorcées par l'usage d'un dispositif médiatisé informatisé (il peut y avoir un nombre de séquences plus ou moins important en fonction des sujets).

² Davallon Jean, Després-Lonnet Marie, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle, Souchier Emmanuel, « Introduction », dans Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.), *Lire, écrire, récrire*. Paris : Bibliothèque publique d'information, 2003, p34.

³ Jeanneret Yves, *Penser la trivialité — volume 1 : la vie triviale des êtres culturels*, Paris : Lavoisier, 2008, p17.

Cette forme de communication où les corps de mes interlocuteurs n'étaient pas visibles s'intégrait parfaitement à mon quotidien (cf. figure 1). J'échangeais régulièrement avec les mêmes personnes comme je pouvais le faire avec mes amis ou mes proches. Ce quotidien était parfois ponctué d'événements médiatisés ou non : mariage, naissance, compétition sportive, utilisation particulière et unique d'un dispositif médiatisé, *etc.* Les situations de communication engendrées par l'utilisation des dispositifs médiatisés me semblaient différer par cette non-visibilité des corps, mais étaient perçues comme similaires aux situations en face à face du fait de l'intensité des relations sociales qu'elles permettaient. Pour illustrer cela, prenons le cas de ma pratique du jeu vidéo multijoueurs en ligne⁴. Je pouvais, durant la pratique du jeu, communiquer avec des équipiers dont l'identité sociale m'était inconnue, et ce, de manière très régulière, évoquant des thématiques de discussion transcendant le cadre du jeu, comme je pouvais le faire avec des amis durant la pratique de tout autre loisir. J'avais cette sensation de « rencontrer » une personne, d'établir un échange malgré le fait de ne pas la voir. L'identité sociale de mes interlocuteurs ou leur apparence physique m'était méconnue, mais cela ne semblait pas nuire au développement d'une relation sociale. Dès lors, la rencontre physique ne s'avérait plus vraiment nécessaire pour « rencontrer des personnes ». Le dispositif de jeu apparaissait alors comme une occasion d'élargir mes contacts au quotidien.

Après plusieurs mois de discussions et de moments intenses durant la pratique du jeu, les échanges quotidiens avec ces joueurs s'interrompirent. La rupture fut nette et sans raison apparente, entraînant du jour au lendemain la disparition de leur pseudonyme de ma liste de contacts intégrée au dispositif de jeu. Ils ne laissèrent ni traces de leur présence ni justification. Ce premier événement attira mon attention sur le fait qu'il se tramait quelque chose que je n'avais jusqu'à présent pas remarqué. Il n'aurait pas pu se produire dans le cadre d'une situation en face à face, le rapport impliquant des corps en fuite ou la connaissance des données sociales des interlocuteurs permettant toujours de les retrouver et de leur demander des explications.

Quelques temps plus tard, deux autres expériences marquantes confirmèrent cette différence : la première survint lors de longues discussions écrites menées *via* le *chat* (salon de discussion instantanée) intégré à la messagerie *Gmail* avec certains étudiants côtoyés tous les jours en classe. Nous évoquions de nombreux sujets, des plus vastes aux plus intimes. Le point intéressant n'était pas le contenu de ces discussions, mais le fait que nos échanges avaient lieu exclusivement par le réseau alors que ni un mot ni même une formule de politesse n'étaient

⁴ Dans cette période antérieure à mes études en Sciences de la Communication et de l'Information, j'ai joué à *World of Warcraft*, puis à *Guildwars*, deux jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

prononcés entre nous durant les journées de cours. La communication par le dispositif médiatisé informatisé semblait alors modifier les rapports entretenus avec ces personnes et donner des occasions supplémentaires d'échanger. La seconde expérience se produisit au cours d'un rendez-vous amical sur la période d'un weekend entre des usagers d'un site de discussion que j'administrerais. Nous nous « connaissions » par le biais du média, sans toutefois nous être rencontrés en présence physique. Cela impliqua de nous présenter à nouveau, avec une différence notable par rapport aux traditionnelles présentations : pour s'identifier, chacun mobilisait des éléments issus du site et de la vie quotidienne. Il en est allé de même pour les échanges que nous avons eus, qui portaient sur des expériences quotidiennes et sur les événements s'étant déroulés dans l'espace numérique.

Dès lors, un constat s'imposa : l'usage de ces dispositifs pouvait influencer sur nos vies et notre rapport aux autres, et transformer notre manière de communiquer et de nous présenter. Ce type d'expériences s'est reproduit à plusieurs reprises dans d'autres dispositifs médiatisés informatisés, ce qui entraîna chez moi un ressenti particulier qu'un de mes professeurs de licence appelait le « sentiment de scandale », sentiment déclenché par des éléments que l'on ne peut nier, qui nous empêche de continuer l'activité comme si rien ne s'était passé. Dans ce cas précis, je ne pouvais continuer à penser que les échanges en ligne pouvaient être considérés comme similaires aux échanges en présence directe. Il existait un hiatus entre ces deux formes de communication et malgré l'impression première de similarité éprouvée, l'activité communicationnelle différait.

1.1.2 Analyse différée de ces expériences et état de l'art de la communication médiatisée

Ce bref retour sur ces expériences personnelles permet de pointer les éléments que je n'avais pas perçus à l'époque, étant subjuguée par les possibilités de ces technologies, et de proposer un état de l'art sur les travaux portant sur la communication médiatisée. Pour comprendre la confusion éprouvée dans les expériences décrites, il est nécessaire de mettre en évidence les éléments différenciant les deux formes de communication (médiatisée et non médiatisée). Des termes spécifiques à la communication médiatisée vont être introduits ici, puis seront sollicités ensuite dans le développement de l'analyse.

Contrairement aux situations de communication en face à face où l'interaction se fait entre des interlocuteurs en présence, les échanges en ligne impliquent un tiers à la communication : le dispositif, média informatisé permettant aux usagers de communiquer.

L'activité communicationnelle permise par les dispositifs médiatisés informatisés est structurée à l'écran. « La communication médiatisée, c'est donc avant tout une production de représentations, incarnées dans des textes, eux-mêmes configurés dans leurs propriétés formelles par les traits de leur support médiatique »⁵. Ainsi, les échanges en ligne auxquels j'ai pris part étaient structurés par les propriétés des dispositifs médiatisés, elles-mêmes définies en amont par les concepteurs des sites ou logiciels utilisés. Une des spécificités de la communication médiatisée informatisée est liée à l'utilisation d'un outil technologique : les expériences médiatisées se font par l'intermédiaire d'un ordinateur, ne permettant pas la visibilité des corps, c'est-à-dire que l'interaction avec les autres usagers ne se fait pas en présence directe⁶. Cette forme de communication « place les sujets de la communication, non face à d'autres sujets, mais face à des objets qui portent représentation des interactions humaines »⁷. Ainsi, les sujets mis en présence lors d'une activité ne se voient pas, mais ont conscience de l'autre par le biais d'un « objet inscrit dans une matérialité »⁸ appelé « trace »⁹. Que ce soit lors de l'utilisation du dispositif de jeu ou du *chat* de *Google*, les dispositifs ont simulé ma mise en présence avec mes interlocuteurs, et nos échanges se matérialisaient à l'écran.

La modalité principale des échanges dans les médias informatisés est l'écrit : j'étais en permanence confrontée à du texte s'affichant à l'écran, mis en scène dans le dispositif, et me servais moi-même de l'écrit pour communiquer et m'inscrire dans la pratique. Ces écrits particuliers sont appelés des écrits d'écran :

La notion d'écrit d'écran (Souchier 1996) désigne les configurations matérielles et formelles observables sur les médias informatisés (Jeanneret 2000) à partir d'une conception de l'écriture

⁵ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p166.

⁶ Les dispositifs proposant d'utiliser la webcam pour avoir une interaction vidéo sont écartés de cette recherche.

⁷ Jeanneret Yves, *Critique de la trivialité — Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris : Éditions Non Standard, 2014, p65.

⁸ Jeanneret Yves, « Complexité de la notion de trace » dans Galinon-Méléneq Béatrice, *L'homme trace — Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris : CNRS Éditions, 2011, p61.

⁹ La lecture des ouvrages *L'Homme Trace* (*op. cit.*, 2011) et *Traces numériques. De la production à l'interprétation* (Paris : CNRS Éditions, 2013) met bien en évidence la polysémie de cette notion « trace ». Je retiens la définition suivante : « On peut considérer les productions présentes [...] comme des indices de pratiques qui ont lieu (le terme de "trace" étant alors la formulation métaphorique de ce caractère indiciel). Mais pour qu'une représentation de pratique soit présente sur le site — et donc dans les termes considérés ici, que le texte porte trace d'un usage — il ne suffit pas que cette pratique ait lieu. Elle doit avoir fait l'objet d'un acte d'inscription, réalisé par son auteur ou par une autre personne, ou encore engendré par un dispositif d'enregistrement automatique. Ces procédures ont en commun de se matérialiser, pour un public, par un objet visuel prenant la forme d'un tracé interprétable dans le cadre d'une culture écrite donnée. C'est en effet la transformation de l'indice en inscription, puis de l'inscription en tracé — c'est-à-dire le passage graduel du monde de la causalité à celui de l'expression — qui rend possible une lecture des uns par les autres. C'est un triple statut de la trace (indice, inscription, tracé) qui réalise la médiation entre des usages effectués et des usages anticipés ». Jeanneret Yves, « Complexité de la notion de trace » dans Galinon-Méléneq Béatrice, *op. cit.*, 2011, p72.

qui reconnaît sa spécificité (Goody [1977] 1979), fait une place essentielle à sa matérialité et à sa visibilité (Christin 1995) et analyse son fonctionnement en contexte (Harris 1993).¹⁰

Cette notion permet de mettre en évidence des caractéristiques matérielles, symboliques et sociales des écrits s'affichant à l'écran, rendant possible la visualisation de programmes conçus en amont et permettant une navigation particulière par l'utilisateur. Préciser ces spécificités des écrits d'écran, c'est d'une part s'affranchir des connotations du virtuel, car celui-ci s'éloigne des éléments matériels, mais aussi signifier que ces écrits ne vont pas être significatifs de la même façon pour tout le monde. Les écrits d'écran sont des composantes mêmes des dispositifs, dans le sens où ils vont structurer, conditionner et accompagner la pratique des usagers.

Durant ces expériences de pratique, j'ai été confrontée à une interaction sur plusieurs niveaux concomitants à travers le complexe sujet-dispositif, « qui se traduit en anticipations et interprétations [et] s'appuie sur une discontinuité processuelle »¹¹ : ainsi, l'interaction se fait entre le sujet et le dispositif, à travers les traces de l'inscription, mais aussi entre le sujet « et ce à quoi renvoient les objets montrés ou représentés dans le dispositif »¹², ces derniers renvoyant à des interactions des autres usagers ou bien des éléments liés à sa propre conception. Ces différentes interactions sont appelées médiatisées. La confusion éprouvée dans les débuts de mon usage des médias informatisés semble liée au fait que je les considérais dans leur simple réception, oubliant aussi de les considérer à travers leur conception, leurs significations, leurs valeurs et leurs utilisations. En effet, les échanges sont structurés, chargés d'une organisation de la communication. « En somme, toute configuration médiatique et textuelle, par sa simple existence, est de nature à manifester une proposition lisible de logique communicationnelle et, d'autre part, définit un espace de pratiques possibles qui fait ressource et contrainte pour le déploiement de l'activité communicationnelle elle-même »¹³. Cela renvoie à la notion d'opérativité symbolique des médias. En effet, le dispositif n'est pas seulement une « machine à organiser une pragmatique des échanges, mais participe à l'institution de rôles, valeurs, attitudes sur la culture, définit des perspectives, implique l'utilisateur pour donner corps à un partage de ces rôles et valeurs »¹⁴.

¹⁰ Davallon Jean (dir.), *L'économie des écritures sur le web, volume 1 : traces d'usage dans un corpus de site de tourisme*, Cachan : Lavoisier, 2012, p20.

¹¹ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p165.

¹² Jutant Camille, *S'ajuster, interpréter et qualifier une pratique culturelle. Approche communicationnelle de la visite muséale*, Th. Doct.: Sciences de l'Information et de la Communication & Philosophie, sous la direction de Yves Jeanneret et Bernard Schiele, Université d'Avignon et des pays de Vaucluse et Université du Québec à Montréal, 2011, p70.

¹³ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p167.

¹⁴ Jutant Camille, *op. cit.*, p20.

Les échanges en ligne sont donc conditionnés par le dispositif médiatisé¹⁵ et s'effectuent par l'intermédiaire d'écrits d'écran. Ces derniers sont structurés à l'écran dans des cadres qui s'articulent dans des interfaces. Cependant,

Le terme d'« interface » utilisé dans le sens commun ne suffit pas à envisager la dimension sémiotique de ces outils qui intègrent un imaginaire de la communication mais également prévoient et configurent l'écriture de l'écrit d'écran. La notion d'architexte (du grec *arché*, origine et commandement) est utile pour qualifier la double fonction de ces outils : produire le texte et le rendre visible (Tardy, Jeanneret, 2007). L'architexte est une manière de parler de l'univers logiciel (moteur de recherche, logiciel de messagerie, logiciel graphique, logiciel de chat, logiciel de publication de blog, *etc.*) nécessaire à la production du texte, en mettant l'accent sur le fait que ces logiciels permettent d'écrire mais également de présenter à la vue une disposition des formes textuelles qui se reproduit en se transformant. Ainsi, la dimension modélisatrice du logiciel ne relève pas seulement du formatage du texte : l'usage modifie matériellement ce texte. La notion d'architexte a pour fonction de décrire la dualité spécifique aux textes informatisés, entre modèle et invention.¹⁶

Ainsi le terme « architexte » a été préféré à celui d'interface pour la suite de cette recherche. Il désigne les éléments structurant la communication et organisant les interactions. « Dans une certaine mesure, les architextes comportent une logique énonciative puisqu'ils organisent les conditions mêmes de la communication. On peut en cela considérer l'architexte comme un niveau du dispositif énonciatif, c'est-à-dire l'ensemble qui relie le substrat matériel et technique de la communication et les formes langagières et énonciatives »¹⁷.

En effet, les architextes (traitement de texte, moteur de recherche, formulaire de saisie, mise en page automatisée, *etc.*) ont pour particularité de se situer à l'origine des actes d'écriture et d'en régir la forme. Ils sont déjà là lorsque nous écrivons, lisons, classons, diffusons. Ils situent « en amont » des actes d'écriture dans leur diversité : on verra dans la présente recherche l'importance de ce fait qui permet de décrire des relations énonciatives particulières et un mode original d'industrialisation des formes écrites.¹⁸

L'architexte est essentiel dans l'activité communicationnelle dans le sens où il conditionne les écritures¹⁹ et donc les interactions médiatisées. Il donne une structure aux sites ou aux différents logiciels permettant aux écrits d'écran de se donner à voir aux utilisateurs. Cependant, en structurant les écrits, il offre également aux utilisateurs des espaces d'inscription dans les dispositifs, en leur laissant une place pour écrire, pour s'exprimer, une forme d'espace de liberté²⁰ qui sera plus ou moins mis en forme selon les codes définis en amont par les

¹⁵ Dans cette thèse, il s'agit d'analyser les situations se déroulant dans les dispositifs médiatisés informatisés. Le terme « informatisé » n'est pas toujours précisé afin de ne pas alourdir le texte.

¹⁶ Bonaccorsi Julia, « Chapitre 6, Approches sémiologiques du web », dans Barats Christine (dir.), *op. cit.*, p132.

¹⁷ *Ibid.*, p134.

¹⁸ Davallon Jean (dir.), *op. cit.*, p21.

¹⁹ Tardy Cécile, Jeanneret Yves (dir.), *L'écriture des médias informatisés — espaces de pratiques*, Paris : Lavoisier, 2007, p24.

²⁰ Davallon Jean, Després-Lonnet Marie, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle, Souchier Emmanuel, « Introduction », dans Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.), *op. cit.*, p23-24.

concepteurs à l'origine du dispositif. C'est ainsi que les espaces d'expression dans lesquels j'avais la possibilité d'entrer en relation avec d'autres usagers s'avéraient différents en fonction du type de dispositif utilisé. Les codes définis en amont permettent de tracer les contours d'un usager modèle ou usager sémiotisé, c'est-à-dire un usager fictif que se représente l'institution conceptrice, afin de penser les outils lors de leur création. J'aurai recours au terme usager sémiotisé/modèle afin d'indiquer ce qu'est censé faire un utilisateur dans les attentes de l'institution qui a conçu et pensé le dispositif.

J'ai été confrontée à des textes de formes et de fonctions différentes. Ils dépendent de plusieurs niveaux d'architextes : un premier niveau structure les messages et les profils, basés sur les traces des sujets, résultant d'interventions écrites ou d'actes à travers les espaces d'énonciation et d'action. Un autre niveau conditionne la mise en forme du dispositif, des textes conçus par les concepteurs et de la place de la publicité, ensemble d'éléments sur lesquels les usagers n'ont pas de contrôle. Une attention particulière aux architextes, qui sont des outils caractéristiques des médias informatisés, proposant des espaces d'écriture, de lecture, de liberté et de contrainte, permet de comprendre la place donnée aux usagers dans le dispositif. Un sujet qui utilise un média informatisé n'apparaît ni totalement soumis à celui-ci comme dans le cadre du dispositif panoptique²¹ de Michel Foucault, ni complètement libre de ses actes comme ont pu le laisser penser certains discours prophétiques dans les autres médias portant sur ce qu'ils appellent le « web participatif » ou le « web 2.0 »²².

Dans les expériences contées précédemment, je pouvais « naviguer » à travers le dispositif pour communiquer ou agir, grâce à des outils appelés signes passeurs. Ces derniers prenaient diverses formes comme celle d'un bouton ou d'un texte. Cliquer dessus me donnait accès à d'autres espaces du dispositif grâce à des liens hypertextes. On peut donc considérer qu'ils ont un « rôle dans l'activité de lecture »²³.

²¹ Un dispositif panoptique est à l'origine un dispositif carcéral conçu avec une tour centrale qui permet à des surveillants d'observer ce que font les prisonniers à tout moment, sans qu'ils ne puissent savoir qu'on les observe. Michel Foucault traite de cela dans son ouvrage *Surveiller et punir*, Paris : Gallimard, 1993.

²² L'objectif ici n'est pas de discuter la validité de cette terminologie. Cependant, les dispositifs que je propose d'étudier s'inscrivent dans ce courant temporel, où les sujets sont soumis à la nécessité de communiquer entre eux, de participer.

²³ Tardy Cécile, Jeanneret Yves (dir.), *op. cit.*, p24-25.

Les propriétés de ces signes passeurs sont définies dans l'ouvrage *Lire, écrire, récrire* en ces termes :

Ainsi des « icônes », « boutons », « flèches de navigation » et autres mots « hypertextualisés ». Ces signes n'assurent pas seulement une fonction instrumentale permettant de « circuler » dans le texte lui-même, mais présentent également une fonction sémiotique complexe articulée en trois niveaux de signification essentiels :

La signification du signe passeur dépend de sa situation au sein de l'écran, laquelle peut être distinguée, pour simplifier, en deux espaces principaux : le *texte* à proprement parler (document en cours, par exemple) et le *paratexte*, c'est-à-dire l'ensemble de l'espace fonctionnel de l'écran (« barres d'outils », par exemple).

Il se désigne lui-même et se donne à lire comme tel (« je suis un signe appartenant au texte... »). Enfin, il commande l'accès au texte virtuel.²⁴

Le signe passeur est associé à des liens, permet le déplacement dans le média, mais ne se limite pas à cela. En effet,

Plutôt que « lien », certains sémiologues ont proposé la catégorie d'analyse signe passeur, qui regroupe tout signe « outil » permettant d'agir directement sur le texte (bouton, icône, mot, phrase, etc.) et se donne à lire comme tel par des opérations sémiotiques telles que le changement de couleur des caractères (Souchier, Le Marec, Jeanneret, 2004). La catégorie est alors plus large que le seul « lien hypertexte » et permet de prendre en compte la dimension interprétative des gestes : par exemple, cliquer est un geste d'interprétation autant qu'un geste fonctionnel.²⁵

Ainsi, lorsque j'utilisais un signe passeur, j'étais confrontée à des curseurs qui changeaient de formes — la flèche du curseur se transformait en épée dans les jeux vidéo pour m'indiquer que je pouvais combattre un ennemi — ou de couleurs — comme le texte qui me permettait de me rendre dans une autre partie du site de discussion ou du blog. La modification visuelle de ces signes passeurs m'indiquait que je m'apprêtais à réaliser une action, un acte opératoire. Ils ont donc une dimension à la fois symbolique mais aussi opératoire²⁶ en présupposant une signification mais aussi un acte qui permet au sujet d'agir sur le dispositif. L'utilisation d'un signe passeur correspond au fait d'effectuer un choix. En effet, si un usager décide de cliquer sur un signe, cela va l'entraîner vers d'autres textes ou d'autres actions, lui créant un parcours spécifique, l'isolant ainsi des autres choix. Je tiens à signaler que dans les recherches sur le jeu vidéo, les signes qui suggèrent une action dans l'espace du jeu, sont qualifiés par le terme « affordance » qui désigne « la capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation et la simple vue de l'objet prépare l'utilisateur à l'action offerte par celui-ci »²⁷. Les affordances peuvent

²⁴ Davallon Jean, Després-Lonnet Marie, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle, Souchier Emmanuel, « Introduction », dans Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.), *op. cit.*, p23.

²⁵ Bonaccorsi Julia, « Chapitre 6, Approches sémiologiques du web », dans Barats Christine (dir.), *op. cit.*, p130.

²⁶ *Ibid.*, p130.

²⁷ Berry Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un monde virtuel*, Th. Doct. : Sciences de l'éducation, sous la direction de Gilles Brougère : Université Paris 13 – Villetaneuse, 2009, p61.

être considérées, selon moi, pour désigner le signifié²⁸ des signes passeurs. L'action d'interprétation des objets ne se limite pas aux signes passeurs, mais peut s'étendre à l'ensemble du dispositif de communication. C'est ce que l'on appelle la prédilection sémiotique. Cette notion « vise à éviter l'alternative entre le social et la sémiotique : elle consiste à penser que les différences sociales et culturelles dans l'appréhension, la qualification et la manipulation des objets s'exercent au sein de l'univers sémiotique en produisant du texte, de la forme, de la signifiante »²⁹. Elle correspond à « une opération de reconnaissance des formes appartenant à la mémoire sociale. C'est à partir de ces formes que les individus identifient un texte à interpréter. Ces prédilections sémiotiques sont exercées, comme nous l'avons vu à propos des signes passeurs, dans des gestes d'activation et de manipulation de texte »³⁰. Ainsi, les dispositifs médiatisés possèdent des éléments spécifiques que l'on peut considérer comme « une sorte de “scène d'exposition” » et que « le “complexus” qu'il propose s'offre à une grande variété de saisies : il sollicite la prédilection sémiotique »³¹. Cela signifie que les objets rencontrés lors de la pratique renvoient à d'autres médias utilisés dans la vie quotidienne non informatisée³². La prédilection sémiotique ne s'applique donc pas seulement aux signes passeurs, mais concerne également les formes des médias. En effet, il est possible de reconnaître des formes médiatiques qui renvoient à d'autres médias non informatisés, qui seront appelées formes intermédiatiques³³. On voit alors apparaître des métaphorisations de ceux-ci qui positionnent par exemple le *chat* :

sur le registre de la jeunesse et du grand public, mais aussi de faciliter la lecture et l'écriture dans ce dispositif en semblant le délier de certaines formes traditionnellement liées à l'écrit : orthographe, phrases d'une certaine longueur, correction de l'expression, nécessité d'avoir quelque chose à dire avant d'avoir à l'écrire, degré de sérieux de ce type d'écriture, *etc*³⁴.

Rendre compte de cet état de l'art sur la communication médiatisée permet d'appréhender les éléments qui m'avaient échappé lors de mes premières expériences. Dès lors, lorsque j'emploie l'expression « échanges en ligne », cela signifie que je me réfère à un échange entre deux sujets par le biais de la communication médiatisée qui utilise les écrits d'écran et qui est structurée

²⁸ Ferdinand de Saussure, dans *Cours de linguistique générale* (Edition Payot, 1964), explique qu'un signe se déconstruit en deux entités : le signifié qui correspond à l'aspect conceptuel du signe et le signifiant à son aspect matériel. Je fais le rapprochement ici entre le signifié du signe passeur et l'affordance, qui correspond à la connotation à laquelle renvoie la forme visuelle du signe (le signifiant).

²⁹ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p167.

³⁰ Manuel Bonaccorsi Julia, « Chapitre 6, Approches sémiologiques du web », dans Barats Christine (dir.), *op. cit.*, p135.

³¹ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p156.

³² Ces objets peuvent également renvoyer à d'autres dispositifs médiatisés.

³³ Després-Lonnet Marie, Gentes Annie, Moreau Émilie et al., « Chapitre III. Le couple dispositif/pratique dans les échanges interpersonnelles », dans Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.), *op. cit.*, p189.

³⁴ *Ibid.*

par un architecte. Je considère qu'un sujet a la possibilité d'interagir, mais que son énonciation est conditionnée, mise en forme. Les dispositifs médiatisés informatisés impliquent un acte de sa part et mobilisent son corps afin qu'il puisse faire des choix par l'intermédiaire des signes passeurs.

Le cadre théorique dans lequel s'inscrivent mes recherches relève donc de la communication médiatisée en sollicitant notamment les théories des médias informatisés. Cependant, il se compose aussi de travaux sur la communication en face à face. Comme nous allons le voir, on peut adapter des notions et des concepts habituellement employés pour l'analyse des interactions de la vie quotidienne aux spécificités des dispositifs médiatisés informatisés. Je m'appuie, entre autres, sur les travaux de Goffman en travaillant les concepts de cadres de l'expérience et de la métaphore théâtrale : le rôle, la face³⁵, etc. À cela s'articulent d'autres notions souvent mobilisées dans divers contextes par exemple l'éthos (issu de la rhétorique) ou encore la proxémique³⁶. Chaque élément est présenté, puis discuté et remanié. Ce cadre théorique permet de traiter l'expérience médiatisée de nombreuses manières. Toutefois, j'ai souhaité définir un axe d'approche particulier pour la présente analyse, la réflexivité communicationnelle, choix lié à un travail antérieur de recherche.

1.2 LA RÉFLEXIVITÉ COMME AXE D'APPROCHE DE LA COMMUNICATION MÉDIATISÉE

Ma pratique des médias informatisés antérieure à mon activité de recherche a mobilisé mon attention à travers de nombreux détails : il se tramait là des phénomènes communicationnels dignes d'être analysés afin de mieux comprendre les particularités de la communication dans les dispositifs médiatisés au regard de la communication présentielle³⁷. Pour faire suite au sentiment de scandale ressenti, questionner la communication médiatisée et son lien avec la communication en face à face, ses apports et contraintes, et ce en quoi elle pouvait modifier

³⁵ Goffman Erving, *La mise en scène de la vie quotidienne. Tome 1 : La présentation de soi*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1973 et Goffman Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris : les Éditions de Minuit, 1991. Les notions citées ici sont adaptées à l'analyse des situations de communication médiatisée dès la Deuxième Partie « Identification des processus communicationnels fondamentaux en jeu ».

³⁶ Concept développé par Edward T. Hall relatif aux distances entre les personnes engagées dans une interaction physique dans Hall Edward T., *La dimension cachée*, Paris : Éditions du Seuil, 1978. Je propose une adaptation de cette notion dans le Chapitre Six « Idiorrythmie ou comment vivre ensemble ».

³⁷ L'expression « communication présentielle » désigne ici des situations où les personnes sont en mesure d'échanger en face à face, de se voir, à la différence de la communication médiatisée qui utilise un dispositif de communication pour mettre en relation les individus qui ne peuvent pas se voir en temps réel. J'exclus de mon analyse de la communication médiatisée les cas où les sujets utilisent des dispositifs permettant de se voir par le biais d'une webcam, mais je n'exclus pas ceux qui impliquent l'utilisation d'un microphone.

notre vision du monde s'imposait. Le travail développé ici s'inscrit dans une continuité de recherche, où les résultats m'ont amenée à traiter de la notion de réflexivité, notion que j'ai choisie de conserver comme axe pour analyser le vaste champ de la communication médiatisée.

1.2.1 Une recherche qui s'inscrit dans une continuité

Jouant à des jeux vidéo en ligne dans le cadre de mes loisirs, j'ai tenté une première approche des processus de la communication médiatisée à travers l'écriture d'un mémoire de Master Recherche intitulé : *La mise en scène identitaire du joueur dans les jeux de rôle en ligne : le cas de World of Warcraft*³⁸.

Ce mémoire fut consacré aux interactions entre les joueurs se déroulant durant la pratique. Après avoir analysé la manière dont les utilisateurs se mettent en scène dans le dispositif et gèrent leurs interactions avec leurs équipiers, je conclus qu'ils font preuve de réflexivité face à leur pratique de jeu, et j'entrevois l'hypothèse qu'ils pourraient adopter une posture particulière pour mieux investir ces espaces et comprendre comment se comporter. À cette occasion, j'ai suggéré la notion d' « ethnologue-amateur »³⁹ pour qualifier cette posture profondément réflexive. Souhaitant expliciter celle-ci, choisir pour axe d'analyse la réflexivité des sujets m'a semblé pertinent. Avant de poursuivre, voici comment est entendu le terme « réflexivité » dans cette recherche.

1.2.2 Que savons-nous sur la réflexivité ?

Historiquement, la réflexivité, à savoir ce qui est « propre au retour de la conscience sur elle-même »⁴⁰, est un terme introduit dans la philosophie autour du dix-septième siècle, qui s'étend ensuite en Sciences Humaines et en Psychologie au cours du dix-neuvième siècle, conservant ce sens de « retour ». On définit alors la réflexivité comme cette capacité à mettre à distance une expérience, à la considérer dans une totalité plus grande qu'un simple vécu non médié par la pensée. Ce retour s'effectue sur le plan de la « conscience », c'est-à-dire du sujet engagé dans une situation concrète.

³⁸ Rollandin Marion, *La mise en scène identitaire du joueur dans les jeux de rôle en ligne : le cas de World of Warcraft*, Mémoire de Master : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction d'Yves Jeanneret : CELSA-Paris Sorbonne, 2011.

³⁹ Cette expression est utilisée ici pour désigner la démarche à laquelle se livrent les joueurs, rappelant celle d'un ethnologue réalisant une immersion dans un monde méconnu ou très peu connu, qui va tenter de se fondre dans cet univers afin d'apprendre et de comprendre les codes en vigueur. Bien entendu, cela ne signifie pas que ces joueurs possèdent les capacités et les connaissances théoriques qui feraient d'eux de véritables ethnologues. Le recours à cette métaphore s'effectue pour illustrer la posture qu'ils adoptent dans le monde du jeu. Je reviendrai au cours de cette thèse sur cette notion.

⁴⁰ Article « Réflexion », *Dictionnaire historique de la langue française*, Le Robert, p3135.

Joëlle Le Marec s'intéresse à la réflexivité du chercheur et distingue plusieurs niveaux de réflexivité, allant d'un processus tourné vers une réflexion personnelle de manière instantanée vis-à-vis de la situation à un processus qui s'établit lors d'un dialogue collectif. La réflexivité existe donc dans toute situation, que ce soit sur un plan individuel ou sur un plan plus large, c'est-à-dire incluant le sujet dans un environnement social. J'estime qu'il existe un aller-retour entre l'individuel et le social : on distingue donc la réflexivité qui se fait au regard de sa propre expérience, lorsque le sujet se regarde dans un miroir, de la réflexivité qui le rend capable d'analyser la situation dans laquelle il se trouve, à travers son rapport aux autres et aux dispositifs. La réflexivité a donc des degrés. Il semble également important de préciser son lien avec la temporalité : elle s'effectue à mon avis sur deux plans : instantané et distancié. En effet, je considère que les individus peuvent faire preuve de réflexivité pendant le temps de l'action. Or, Joëlle Le Marec évoque le fait qu'il peut sembler difficile d'agir tout en faisant preuve de réflexivité de manière simultanée⁴¹. Ici, la réflexivité n'est pas un processus conscientisé, si bien qu'elle ne mobilise pas de ressources cognitives apparentes. Je pense que la part de ce processus au cours de l'action se veut « infra-ordinarisée »⁴², si bien qu'elle n'empêche en rien l'action. Une seconde part du processus peut se faire de manière plus distanciée, part qui peut éventuellement être conscientisée, car elle ne se déroule pas au cours de la situation de communication même : « La réflexion intervient après l'action, puis elle est réinvestie dans l'élaboration d'une autre action, en amont de celle-ci, une chose se succédant à une autre à chaque nouveau cycle engendré par le précédent »⁴³. Ainsi, la réflexivité est un processus qui accompagne chaque situation de communication « qu'elle soit liée à une interaction directe en face à face ou qu'elle soit médiatisée par les objets »⁴⁴. Elle s'effectue sur le plan de la conscience, au regard de l'expérience du sujet et de son inscription dans le social. Ce processus peut être instantané, sans que l'on y prête vraiment attention. Cependant, il peut devenir plus perceptible lorsqu'il se déroule de manière différée et distanciée.

Une des perspectives de cette thèse est d'analyser la réflexivité dite communicationnelle, c'est-à-dire que j'envisage que les sujets vont mobiliser, au cours d'une situation de communication, des savoirs acquis précédemment et les moduler en fonction de ce qu'ils ont décrypté afin de les réinvestir en tant que réalité structurante de la situation de communication. Ainsi dans cette

⁴¹ Le Marec Joëlle, *Ce que le « terrain » fait aux concepts : Vers une théorie des composites*, H.D.R : Cinéma, communication et information, sous la direction de Baudouin Jurdant, Université de Paris VII, 2002, p17.

⁴² L'infra-ordinaire, par opposition à l'extra-ordinaire, désigne ici un processus habituel, quotidien auquel on ne prête plus attention.

⁴³ Le Marec Joëlle, *op. cit.*, p18.

⁴⁴ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p158.

thèse, la réflexivité est abordée comme un processus qui se développe parallèlement aux situations de communication, qui implique la mobilisation d'un savoir et qui engendre un enrichissement de ce savoir au regard de l'analyse de ladite situation, sans toutefois être conscientisé par les sujets. Elle accompagne chaque situation de communication, mais elle ne semble pas être désignée dans les écrits amenant à la décrire, comme si ce phénomène, parce que difficilement perceptible et montrable, ne devait pas être cité. Ce processus réflexif peut être intensifié par les dispositifs médiatisés et mis en évidence de manière appréhendable. Je propose de l'identifier de manière plus explicite. La réflexivité est ici appréhendée comme une notion ayant une double polarité, vis-à-vis de soi et du social, et liée à la production de savoirs.

Envisager que cette réflexivité communicationnelle peut être induite par les échanges en ligne, c'est sous-entendre que le sujet, par la pratique de la communication *via* le réseau, déclenche un phénomène réflexif, en mobilisant des savoirs provenant d'autres situations lui semblant similaires, qu'elles soient médiatisées ou non, afin d'ajuster sa manière de communiquer aux spécificités du média. M'intéressant à la pratique d'utilisateurs qui ne sont pas issus d'un milieu d'experts ou d'universitaires et qui utilisent le réseau internet pour communiquer au quotidien, je précise mon intérêt pour le processus réflexif ordinaire. Le concept de réflexivité ordinaire, évoqué par Yves Jeanneret⁴⁵, vise à qualifier la capacité des sujets à effectuer un retour sur eux et leur pratique de manière critique en tant que participants à cette dernière. Cette qualification d'« ordinaire » a son importance : elle permet de différencier les processus réflexifs des individus ordinaires de ceux des chercheurs, qui mobiliseront lors de cette réflexivité, des cadres théoriques bien précis — et bénéficient normalement d'une capacité d'analyse particulière du fait de leur formation. En effet, la réflexivité semble intervenir dans diverses situations de communication, mais cette notion est essentiellement mobilisée dans les pratiques de recherche, la réflexivité étant conscientisée et permettant aux chercheurs de faire un retour critique sur leur pratique afin d'en estimer les limites. Les personnes ordinaires mobilisent dans leur processus réflexif non pas des références normées et théoriques, mais des savoirs issus du sens commun qui correspondent à un « savoir qui ne se pense pas », « à la part implicite des savoirs mobilisés pour faire face aux situations que nous rencontrons en permanence »⁴⁶. À la réflexivité communicationnelle s'intègre un processus réflexif identitaire, qui permet au sujet de mieux se définir lors d'une interaction. Or, la définition de soi par un sujet social durant une

⁴⁵ Jeanneret Yves, « Le statut des savoirs ordinaires dans l'analyse des pratiques de communication », *MethIS*, Vol. 3, 2010, p21-50. [En ligne] <<http://popups.ulg.ac.be/2030-1456/index.php?id=364&file=1&pid=362>>, dernière consultation le 06.06.15.

⁴⁶ Le Marec Joëlle, *op. cit.*, p29.

interaction fait partie intégrante de chaque situation de communication, ce qui m'amènera à aborder la réflexivité identitaire comme étant liée à la réflexivité communicationnelle.

Pour conclure, la réflexivité communicationnelle est l'angle d'approche choisi pour ce travail de thèse. Elle est structurante de toutes les interactions sociales et pratiques, mais apparaît comme un processus en retrait, agissant simultanément au déroulement de la situation de communication, de manière spontanée et inconsciente. Les adaptations qui sont entraînées par les pratiques médiatisées vont faire appel à cette réflexivité afin de pouvoir mieux prendre part aux situations de communication proposées par les dispositifs médiatisés, rendant ce processus plus perceptible et conscientisé.

1.3 DES SITUATIONS COMPOSITES IMPLIQUANT UN SAVOIR ORDINAIRE

Cette recherche doctorale est marquée par la réflexivité, axe d'approche retenu pour l'analyse de la communication médiatisée. Elle se caractérise également par une approche particulière des dispositifs étudiés, à savoir qu'ils sont envisagés comme des terrains propices à des situations dites « composites ». Présenter cette approche particulière des dispositifs permet d'aborder un axe complémentaire à l'analyse, celui de la production du savoir.

1.3.1 Une approche particulière du terrain

Lors de ma recherche de master sur *World of Warcraft*, le jeu vidéo en ligne a été considéré comme un monde communicationnel complexe. Je postule que les dispositifs médiatisés informatisés où les sujets communiquent fréquemment entre eux sont également des mondes communicationnels complexes. C'est dans ces espaces qu'un « jeu subtil » s'établit entre le dispositif, la théâtralité et l'identité fictionnelle des usagers. Pour faire face à cette complexité, il faut expérimenter les divers processus à l'œuvre, apprendre à décrypter les situations et s'approprier les outils permettant de communiquer. Il est nécessaire de considérer les caractéristiques sociales, temporelles et communicationnelles de ces espaces, qui leur sont propres, mais aussi de les penser comme étant liés à d'autres espaces sociaux, médiatisés ou non, investis au quotidien. L'objectif de cette thèse est de comprendre comment des dispositifs médiatisés permettant d'accéder à ces espaces sociaux sémiotisés deviennent le siège propice au développement d'une réflexivité communicationnelle par les sujets qui soit plus perceptible que dans les situations de communication non médiatisées. Dans cette perspective, une attention particulière aux situations de communication en face à face est accordée, considérant que ces

dernières permettent une mise en comparaison qui va être mobilisée au cours du processus réflexif.

Investir ces univers le temps de la recherche, c'est décider d'en faire des terrains de recherche au sens envisagé par Joëlle Le Marec. Le terrain est d'abord « un lieu qui a une pertinence sociale comme lieu de pratiques qui se mettent volontairement en rapport les unes avec les autres [...] un espace borné par d'autres instances que la recherche » ; il est ensuite « un "lieu" reconfiguré par la recherche : il est toujours un espace intersémiotique, mais borné cette fois par les contraintes théoriques et empiriques une fois que celles-ci sont confrontables au terrain comme unité socialement pertinente » ; et le terrain est enfin « un espace imaginaire pour la conceptualisation des composites. Au stade actuel, le concept de composite n'existe pas autrement que comme re-conceptualisation de la séparation et de l'articulation entre le terrain comme "unité" complexe organisée par l'approche communicationnelle des phénomènes sociaux et l'objet de recherche construit à travers ce terrain »⁴⁷. Mon approche se caractérise notamment par cette considération spécifique des espaces de communication ouverts par les dispositifs médiatisés, et par le fait que les situations de communication s'établissant dans ces terrains sont considérées comme des composites : « Les "composites" caractérisent des situations au sein desquelles des individus mobilisent à la fois la signification d'objets matériels et des représentations, réalisent des actions et mettent en œuvre des systèmes de normes ou des règles opératoires »⁴⁸. Les situations rencontrées dans les dispositifs médiatisés participatifs étudiés font partie d'univers complexes impliquant plusieurs niveaux de signification, que ce soit *via* la pratique de l'utilisateur, par la contemplation des traces résultant de l'inscription des autres usagers dans le dispositif ou par les intentions communicationnelles du dispositif. Ainsi, l'analyse proposée ici porte sur les rapports entre le sujet, le dispositif et les autres usagers.

Contrairement à la recherche du mémoire où je m'intéressais à un seul jeu, j'aspire à ouvrir mon champ d'analyse à d'autres types de jeu, voire d'autres types de dispositifs en ligne qui mettent en présence des usagers amenés à participer et à échanger entre eux (le site de discussion *confidentielles.com* et l'arène de bataille en ligne multijoueurs *League of Legends*, qui sont présentés dans le Chapitre Un de ce document). Étudier des dispositifs de nature différente permet de voir si l'on retrouve, par-delà la diversité des activités et des enjeux, des éléments structurants et spécifiques des médias informatisés. Mon propos, dont les résultats

⁴⁷ *Ibid.*, p55.

⁴⁸ Le Marec Joëlle et Babou Igor, « Chapitre IV. De l'étude des usagers à une théorie des "composites" », dans Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.), *op. cit.*, p246.

d'analyse ont été obtenus à partir d'une méthodologie ethnosémiotique explicitée dans le Chapitre Trois, n'a pas prétention à globaliser des phénomènes, car les situations observées ne constituent qu'une part limitée de la communication⁴⁹. L'activité métacommunicationnelle est appréhendée telle qu'elle se développe aux plans pratique, intellectuel et éthique dans des types d'activités différents, mais qui ne sont pas représentatifs d'une totalité. J'ai donc observé et analysé diverses interactions médiatisées en essayant de comprendre le fonctionnement des dispositifs et la manière dont les utilisateurs sont amenés à qualifier ou requalifier les processus engendrés par la communication médiatisée.

1.3.2 Place du savoir dans ces composites

Si l'on reprend les acceptions des termes « composites », « signe passeur » ou même « prédilection sémiotique », un élément récurrent se donne à voir, celui de la capacité des sujets à interpréter, à reconnaître des signes. Ainsi, il apparaît que dans l'utilisation d'un dispositif médiatisé plaçant le sujet dans des situations composites, celui-ci apprend à définir le sens des éléments qui se présentent à lui. Ce décryptage des signes participe à la constitution d'un savoir.

La définition de départ adoptée est issue du *Trésor de la Langue Française informatisé*, et va s'enrichir dans la recherche. Le savoir est considéré comme un « ensemble des connaissances d'une personne ou d'une collectivité acquises par l'étude, par l'observation, par l'apprentissage et/ou par l'expérience »⁵⁰. Ainsi, je porte un intérêt particulier aux connaissances liées à la communication qui se construisent durant l'usage d'un dispositif médiatisé informatisé. Le savoir s'avère donc lié à la connaissance c'est-à-dire à l'« Action ou [au] fait d'apprendre quelque chose par l'étude et/ou la pratique »⁵¹. Dans la définition de la connaissance, que l'on peut considérer comme l'acquisition d'un savoir de type théorique ou heuristique, il est précisé que c'est un « résultat de cette action ou de ce fait : compétence en quelque chose, expérience de quelque chose ; connaissance, savoir acquis(e) ». Ainsi, le savoir se trouve lié également à la notion de compétence, qui correspond à la « Capacité que possède une personne de porter un jugement de valeur dans un domaine dont elle a une connaissance approfondie »⁵². Ces compétences peuvent être d'ordre théorique, mais aussi empirique et technique, relevant des savoir-faire.

⁴⁹ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p136.

⁵⁰ Définition de « savoir », *Trésor de la Langue Française informatisé*. [En ligne] <<http://atilf.atilf.fr/>>, dernière consultation le 01/01/14.

⁵¹ Définition de « connaissance », *Trésor de la Langue Française informatisé*, *Ibid.*

⁵² Définition de « compétence », *Trésor de la Langue Française informatisé*, *Ibid.*

Le savoir se construit durant la pratique, l'expérience. Une forme de savoir est par exemple décrit dans le travail d'Anne Jarrigeon qui « souhaite comprendre ce qui se passe lorsque des “inconnus” se rencontrent, se regardent et d'une certaine façon se qualifient. Le jeu de l'implication et de l'anticipation se réalise donc en l'occurrence dans la qualification du corps d'autrui en apparence perceptible et interprétable »⁵³. Ici, « ce jeu permanent entre un corps visible (perçu et désirable) et un corps lisible (catégorisable sexuellement, ethniquement, socialement) n'est pas naturellement donné ; il est profondément élaboré par une compétence sociale, complexe, subtile et différenciée »⁵⁴. Je m'attends à mettre en évidence une certaine forme de savoir, liée à la communication médiatisée, comme par exemple, la manière d'interpréter la mise en présence avec d'autres usagers, de regarder, non pas les corps, mais les éléments indiquant la présence des corps derrière les écrans. Le savoir indiqué dans la recherche de ce chercheur n'est pas un savoir qui peut être utilisé tel quel dans la situation de communication médiatisée. J'estime que ce savoir est mobilisé afin d'être utile à l'interprétation des situations de communication médiatisée. Ainsi, ce savoir particulier sur la communication peut prendre plusieurs formes, allant du savoir heuristique au savoir-faire.

Le savoir se développe au cours de l'expérience d'un sujet durant une situation. Il est donc initialement personnel. Cette dimension est renforcée par le fait que l'expérience médiatisée est souvent vécue individuellement, confrontant le sujet au dispositif et aux autres usagers. Nous essayerons de comprendre comment cette confrontation engendre la production de savoir, et de décrypter son impact sur l'échange communicationnel. Initialement, ce savoir porte sur l'expérience d'un dispositif médiatisé. Cependant, l'utilisateur ne fréquentant pas un seul dispositif, on se questionnera sur ce savoir. Est-il spécifique à la communication dans ce dispositif ou peut-on envisager un savoir à dimension plus générale qui serait partagé avec les autres utilisateurs ? Le savoir produit lors de la fréquentation des dispositifs médiatisés n'est cependant pas un savoir scientifique, mais relève plutôt du savoir ordinaire. Cela signifie qu'il se construit à travers des processus propres à l'expérience ordinaire des gens. Il se rattache ici à la pratique, et à la médiation des actions et phénomènes.

Ce parcours de recherche, motivé par un sentiment de scandale induit par des phénomènes nécessitant des explications lors de ma pratique de nombreux dispositifs, s'inscrit dans une

⁵³ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p171.

⁵⁴ *Ibid.*

continuité de recherche. Il en résulte une approche particulière du terrain qui donne lieu à des composites. Ce qui m'intéresse ici, c'est d'interroger ce rapport entre communication en face à face et communication médiatisée, et de définir ce que cette forme de communication apporte, implique, détermine et transforme dans notre vie quotidienne. Il est temps de présenter le cadre problématique de cette thèse.

2 CADRE PROBLÉMATIQUE

Mes expériences de pratique par le biais des dispositifs médiatisés informatisés ainsi que mon parcours de recherche m'ont amenée à soulever la problématique suivante : « **en quoi la réflexivité communicationnelle induite par les échanges en ligne conduit-elle à la production d'un savoir particulier sur la communication ?** »

Pour y répondre, sont analysées les méthodes mises en œuvre par les sujets pour communiquer engendrant l'acquisition des savoirs sur les façons de communiquer et de se mettre en scène dans le cadre offert par les dispositifs en ligne. L'objectif fut de réaliser une analyse des pratiques médiatisées et des interactions afin de voir comment s'établit le processus communicationnel qui se déploie entre le sujet, ses interlocuteurs et le dispositif médiatisé⁵⁵. Elle permet d'appréhender la manière dont le sujet interprète et vit la situation de communication médiatisée, comment il reconstruit la situation de communication dans le cadre du dispositif et ajuste son rôle en fonction de ses interlocuteurs. Pour comprendre comment la réflexivité communicationnelle intervient au cours et autour de celle-ci, je me suis intéressée à l'utilisateur en train de s'inscrire dans le dispositif, à la manière dont il interprète la situation et la qualifie en effectuant un travail réflexif. Il compare celle-ci à d'autres situations plus ou moins similaires qu'il a déjà pu vivre, qu'elles soient médiatisées ou non. Mon attention a été fortement retenue par le jeu qui s'instaure entre les procédures sous-jacentes à la situation de communication et les processus mis en œuvre par les usagers tentant de s'inscrire dans ces dispositifs. J'ai également posé le postulat suivant : lorsqu'un sujet « rationnel »⁵⁶ participe volontairement à une activité, il développe un certain nombre d'attentes, et adopte un état d'esprit propice à la satisfaction de celles-ci⁵⁷. Il vise ainsi à avoir la meilleure expérience possible, de manière plus ou moins consciente. Chacun aura donc tendance à effectuer des actions visant à tirer le plus de bénéfices de la pratique. Obtenir un quelconque avantage (ne serait-ce que sur le plan de la satisfaction personnelle) est un enjeu pour les activités volontaires, car si on ne peut rien retirer de la pratique, il est inutile de s'y engager sur son temps libre. En effet, l'accès aux dispositifs que je me propose d'étudier se fait sur le temps libre des usagers,

⁵⁵ Mon analyse se limite aux dispositifs impliquant une activité communicationnelle entre les sujets au cours de la pratique.

⁵⁶ Un sujet rationnel est une personne qui raisonne avec justesse, qui se laisse guider par la raison. Définition de « rationnel » issue du Trésor de la Langue Française, *Ibid.*

⁵⁷ Ici je ne m'intéresse pas à la motivation de chacun, mais indique que les sujets sont poussés — par des motivations qui leur sont propres — à prendre part à la pratique d'activités dans le cadre de leur temps quotidien, de manière volontaire.

sans qu'ils soient contraints par quelqu'un, ou motivés par une rémunération pécuniaire. On peut aussi noter qu'en raison de la reproductibilité des composites, mon travail de thèse met en évidence des processus en œuvre à un instant « *t* » et ne vise pas à la globalité. Les résultats relatés traduisent deux aspects : le premier correspond aux activités réelles, ce que les gens font, c'est-à-dire des postures effectivement observables. Le second équivaut aux comportements dominants appréhendés par mon analyse, à savoir ceux que les gens appliquent ou doivent endosser, car c'est une norme à respecter, imposée par l'institution créatrice du dispositif ou par le groupe d'utilisateurs. Ainsi, les résultats relatés relèvent de ces deux aspects et mes propos n'ont pas une prétention globalisante⁵⁸, dans la mesure où des comportements marginaux que je n'ai pas eu l'occasion d'observer et d'analyser peuvent survenir au cours de ces activités médiatisées. Il est cependant possible que les processus mis en évidence dans ces situations précises liés aux dispositifs médiatisés informatisés analysés se retrouvent dans d'autres dispositifs similaires.

Trois hypothèses de recherche ont été posées. Elles questionnent respectivement le processus de réflexivité, l'élaboration du savoir et la communication médiatisée.

La première hypothèse questionne les processus réflexifs des sujets. J'envisage que l'internaute, en évoluant dans de nouveaux cadres communicationnels offerts par ces dispositifs et en étant confronté à d'autres internautes qui se mettent en scène et communiquent, modifie sa vision du monde, de la sociabilité et de sa propre identité publique. En effet, il est capable d'analyser les situations de communication, de manière plus ou moins consciente, afin de s'engager dans un rôle qu'il se construit par l'inscription dans le dispositif, mais aussi par le biais d'une réactualisation perpétuelle du cadre de la communication. Il cherche à identifier les contraintes et les possibilités qui lui sont offertes. Ainsi, le sujet est confronté à un phénomène de dénaturalisation, en réalisant des opérations d'interprétation qui diffèrent des interprétations portant sur les cadres de communication en face à face. Il analyse la manière dont il se met en scène et la manière dont les autres se mettent en scène en essayant d'ajuster sa pratique entre ce qu'il sait des rencontres directes et les possibilités offertes par le dispositif. On peut se demander si ce phénomène est conscientisé ou non. On peut également s'interroger sur le fait que ces capacités réflexives ne se développent pas de la même façon en fonction des différentes

⁵⁸ Le terme « sujet » employé tout au long de cette recherche renvoie aux deux aspects mentionnés. Il n'a en aucun cas une vocation généralisante, mais s'applique à des situations observées dans le cadre de ma recherche.

pratiques en ligne. Quelles peuvent être les différences ? Y a-t-il des degrés de réflexivité ? Il s'agit de décrire les processus de réflexivité sous-jacents à toute communication médiatisée et de tenter d'en cerner les spécificités, ainsi que les éléments essentiels pour les rendre appréhendables.

Par extension je questionne l'élaboration du savoir. J'avance le fait que l'internaute endosse progressivement au cours de sa pratique, une posture particulière, celle de l'ethnologue-amateur⁵⁹. Cela amène à la deuxième hypothèse : il y aurait une co-élaboration d'une culture partagée quant à la façon d'agir dans les interactions médiatisées, mais également sur la communication en général (en se basant sur une confrontation des relations en ligne *versus* relations en face à face), ou du moins d'une certaine interopérabilité des savoir-faire développés dans les interactions médiatisées. Ainsi, les internautes peuvent acquérir des compétences communicationnelles, un certain savoir sur la communication à travers la pratique, qu'ils vont pouvoir réinvestir à travers des dispositifs différents. Cette culture partagée serait en perpétuelle évolution et peut être considérée comme un ensemble de compétences et de savoirs réutilisables dans différentes situations de communication. Bien entendu, chaque dispositif et chaque situation de communication nécessitent la mobilisation de compétences propres. Je pense qu'un socle commun peut cependant être envisagé, un savoir circulant que s'approprient les sujets au fur et à mesure de leur pratique à propos des manières de communiquer et de se communiquer. On peut se demander si cette culture partagée évolue en fonction des promesses faites par le dispositif et de l'espace de sociabilité qui est offert à l'internaute.

Ma dernière hypothèse porte sur la communication médiatisée et sur sa représentation, au regard de la communication en face à face. La représentation, la projection et l'anticipation de relations interpersonnelles non médiatisées sont des représentations à travers lesquelles la communication dans le média est vécue et interprétée. Comme le montrent les expériences personnelles contées en amont, une pensée imaginaire de la rencontre est en jeu dans l'interaction médiatisée. Il s'agit alors de comprendre comment les sujets sociaux pensent le média : l'expérience vécue est-elle considérée comme une rencontre directe, fantasmée ou confondue avec celui-ci ?

⁵⁹ Cf. note 39.

Outre cette problématique, je traite d'un axe secondaire relatif à la communication médiatisée durant ce travail de recherche, en m'intéressant à la façon d'appréhender les objets. Ainsi, une réflexion sous-jacente est également développée.

3 INTERROGATION MÉTHODOLOGIQUE ET RÉFLEXIVITÉ DU CHERCHEUR

Le travail mené dans cette thèse constitue également une occasion de réfléchir aux méthodologies permettant d'analyser les interactions médiatisées selon une approche communicationnelle, pour les éprouver au contact des terrains et en tester les limites. En effet, les espaces d'interactions qui se créent sur le net constituent pour les chercheurs des occasions intéressantes pour approcher le discours des sujets ordinaires, mais aussi des institutions ou des experts qui se prêtent au jeu de la présence sur le net. Il existe de nombreuses méthodologies possibles, et c'est dans ce contexte dynamique que l'on peut voir des méthodes créatives apparaître qui ne révolutionnent pas les méthodes traditionnelles, mais les font évoluer. Ainsi, j'ai construit une méthodologie, non pas idéale, mais propice à l'analyse des phénomènes que je comptais observer, afin de pouvoir qualifier les spécificités de la communication médiatisée.

Ces interrogations sont nées de l'observation de situations d'enquêtes où les chercheurs sollicitaient des joueurs de jeux en ligne, où ces derniers accueillait mal le protocole d'enquête, voire les éventuels résultats⁶⁰. J'ai moi-même été témoin de réactions d'utilisateurs qui dénigraient certaines pratiques de la recherche, leur méthode, mais aussi leurs objectifs, notamment lorsque les chercheurs investissent les espaces numériques dans le but de traiter de préoccupations dénigrantes, comme le cas de l'addiction. Pour éviter de me heurter à de telles réactions, une méthodologie a été élaborée et testée durant le temps du mémoire dans le monde du jeu vidéo *World of Warcraft*, puis affinée et réinvestie dans les terrains choisis pour la thèse qui ne sont plus seulement des espaces ludiques. Je pose l'hypothèse qu'il est nécessaire d'adopter plusieurs outils méthodologiques afin de cerner les composites, de tenter de les comprendre dans leur ensemble : je propose l'articulation d'une analyse sémio-pragmatique à une analyse interactionnelle de terrain, composée d'observation participante et d'entretiens menés en autoconfrontation. La volonté n'est pas de piocher des éléments méthodologiques dans différentes disciplines, mais de faire jouer véritablement des outils et de les faire entrer en symbiose afin d'observer des phénomènes dans une approche communicationnelle. Chaque analyse ne constitue pas une phase isolable, mais corrélée aux autres analyses.

⁶⁰ Un exemple m'avait particulièrement intéressée, celui d'un chercheur en sociologie qui faisait passer un questionnaire en 2002 sur un forum de jeu vidéo. [En ligne] <<http://archives.jeuxonline.info/fils/128165.html>>, dernière consultation le 04.01.14. Les réactions des joueurs sont plutôt virulentes et montrent bien la suspicion envers les recherches et sa formalisation. Ils qualifient eux-mêmes le joueur de « fainéant et suspicieux ».

En sollicitant ma propre réflexivité, je discuterai la mise en œuvre de cette méthodologie, l'implication du chercheur, la distanciation au terrain et aux sujets observés, mais également aux modalités d'enquête dans un temps long, comme ce fut le cas pour ce travail de thèse. C'est l'occasion d'éprouver le lien entre le chercheur et son objet, le chercheur et son (ses) terrain(s), et le chercheur et les différents groupes qu'il est amené à côtoyer.

4 PLAN DE THÈSE

Ce document de thèse s'articule selon le plan suivant :

La Première Partie s'intitule « Espaces de communication complexes et adaptations méthodologiques ». Le Chapitre Un revient sur le choix des terrains pour ce travail de thèse et présente leurs principales caractéristiques. Le Chapitre Deux comporte une réflexion sur deux notions essentielles liées à ces terrains : le jeu vidéo en ligne, et la féminité. Dans le Chapitre Trois, est présentée la méthodologie retenue pour cette recherche qui est « ethnosémiotique », à savoir, un système composé de l'articulation d'outils de prédilection de différentes disciplines dont les spécificités sont expliquées. Les adaptations qu'il a été nécessaire de mettre en œuvre le temps de la thèse, au regard des deux terrains, sont également précisées.

La Deuxième Partie « Identification des processus communicationnels fondamentaux en jeu » vise à détecter les phénomènes communicationnels qui œuvrent dans les dispositifs médiatisés. C'est là qu'un premier niveau de réflexivité se distingue, visant à situer et à pallier les différences entre les situations de communication en face à face et les situations de communication médiatisée, permettant de s'ajuster au dispositif. Le regard se focalise notamment sur les caractéristiques du dispositif et les intentions de l'institution. Le Chapitre Quatre aborde la définition de la situation de communication médiatisée, impliquant l'interprétation du cadre de l'activité, la compréhension du rôle proposé au sujet, la gestion du corps, ainsi que la construction d'un éthos médiatisé. Le Chapitre Cinq est consacré aux conditions d'usage d'un média informatisé. Il traite de la superposition des scènes d'interaction dans laquelle est engagé un sujet utilisant un des dispositifs médiatisés étudiés, appelé état de polytopie synchronique et de ses conséquences. Le Chapitre Six traite de l'appropriation des règles de vie liées à l'évolution au sein des espaces construits par le dispositif médiatisé, du passage pour le sujet du statut d'utilisateur à celui de membre reconnu par les autres, et de la réinsertion des distances dans les situations de communication médiatisée. Il est également question de la vision de la sociabilité promue par l'institution.

La Troisième Partie « Étude de la mise en jeu des processus précédents par les acteurs » distingue un second niveau de réflexivité qui se développe le temps de l'activité, et qui permet au sujet d'agir durant la pratique, de s'inscrire dans le dispositif et de gérer les différentes expériences communicationnelles qui s'offrent à lui. Il s'agit de comprendre comment le sujet s'ajuste à la pratique grâce à l'identification des processus traités dans la partie précédente, dans la perspective d'avoir une activité médiatisée et des échanges qui lui soient le plus agréable

possible. Le Chapitre Sept traite de la manière dont les sujets apprennent à se mettre en scène dans le dispositif, à travers la décomposition de la notion d'éthos en plusieurs facettes : la facette préalable ou la prise de décision et les contraintes de l'inscription dans le dispositif, la facette discursive ou les mondes informatisés non clos et la facette technique ou une image modifiée à son insu par le rapport à la technique. La facette comportementale est traitée dans le Chapitre Huit, où j'explique que les sujets doivent au cours de leur séquence de vie médiatisée, apprendre à situer leur conduite entre égocentrisme et sociocentrisme afin de se positionner comme partenaires réguliers de l'échange. Le Chapitre Neuf se consacre à la construction du savoir, dont le partage nécessite des conditions particulières. J'avance l'idée que l'usage des médias informatisés modifie la vision du monde des sujets, les amenant à adopter la posture d'ethnologue-amateur, posture caractérisée par le développement d'une sensibilité particulière à l'égard des processus communicationnels.

On note la présence d'un retour réflexif sur l'expérience de recherche dans la conclusion générale.

La fin de ce document comporte la bibliographie.

Le deuxième tome de cette thèse comporte les annexes.

PREMIÈRE PARTIE

ESPACES DE COMMUNICATION COMPLEXES ET ADAPTATIONS MÉTHODOLOGIQUES

Mon objectif est de réaliser une analyse des processus réflexifs développés par les sujets lors d'une activité menée dans un dispositif médiatisé informatisé, espace de communication complexe impliquant une participation des usagers s'inscrivant dans une temporalité quotidienne.

Je reviens dans le Chapitre Un sur le choix des terrains retenus pour mener mon enquête : le jeu vidéo multijoueurs en ligne *League of Legends* et le site de discussion féminin *confidentielles.com*. Leurs principales caractéristiques seront évoquées. Dans le Chapitre Deux, deux notions essentielles à l'appréhension des composites observées sont introduites, en résumant une sélection de recherches. Il est question de la féminité, construit sémiotique stéréotypé, et du ludique, attitude propice aux jeux. Pour investir ces terrains et analyser les situations composites, une méthodologie dite ethnosémiotique a été appliquée. Elle est détaillée de manière plus exhaustive dans le Chapitre Trois. Elle se base sur l'articulation de plusieurs outils méthodologiques que j'ai adaptés aux spécificités de la communication médiatisée et de l'activité proposée par les dispositifs en question⁶¹ : une analyse sémio-pragmatique du dispositif articulée à une analyse interactionnelle du terrain composée d'une phase d'observation participante et d'entretiens menés en autoconfrontation.

⁶¹ J'ai effectivement dû tenir compte des spécificités des terrains pour l'analyse des composites, le jeu n'ayant pas la même dynamique que le site de discussion ni les mêmes enjeux.

CHAPITRE UN. Choix des espaces de pratique et principales caractéristiques

Lors de mon mémoire de master⁶², j'ai investi un terrain proposant une activité ludique donnant accès à une expérience mêlant fiction et réalité : le MMORPG⁶³ *World of Warcraft* (abrégé *WoW* dans la suite de cette thèse) dans la perspective d'analyser l'expérience communicationnelle du joueur. Comme il est possible de le comprendre dans les expériences contées en introduction, j'accorde un intérêt particulier aux jeux vidéo en ligne multijoueurs et aux expériences qu'ils offrent. Ces univers de jeux riches et complexes instaurent une articulation intéressante entre dispositif, usagers et fiction. En effet, ils proposent une activité nécessitant une implication dans la pratique régulière, où la communication médiatisée avec les autres usagers est un aspect important pour évoluer dans un espace construit selon un scénario fictionnel développé. Cette considération m'a incitée à poursuivre mon travail de recherche sur ce type de terrain. Ayant une connaissance assez développée des situations de communication se déroulant sur *WoW*, j'ai envisagé d'investir un jeu similaire pour le travail de thèse, ce qui m'a amenée à tester d'autres MMORPG, comme *Guildwars 2*, *Dragon's Prophet* ou encore *Starwars Online*. Cependant, alors que la diégèse du jeu diffère et que la mise en forme de l'architexte est adaptée à l'univers fictionnel, les situations de communication et d'action s'avèrent relativement similaires. Cette ressemblance s'explique par le fait que l'activité et les objectifs proposés relèvent de la même dynamique, que la structure logicielle des architextes est très proche. Il m'a semblé alors pertinent de réaliser une analyse d'un autre genre de jeu vidéo afin de faire face à une dynamique induisant ainsi des phénomènes communicationnels différents. À la suite de la lecture de l'étude réalisée par Olivier Zerbib⁶⁴ consacrée aux jeux FPS⁶⁵ et aux jeux musicaux, où il montre que les joueurs font preuve de réflexivité, j'ai commencé à pratiquer d'autres types de jeu. C'est par l'intermédiaire de *Twitter* où une de mes « followers » m'a demandé si je ne jouais pas à *League of Legends* que j'ai été amenée à tester ce jeu qui devint mon premier terrain (cf. figure 2).

⁶² Rollandin Marion, *op. cit.*, 2011.

⁶³ *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* pour jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs.

⁶⁴ Zerbib Olivier, *JE(UX) EN LIGNE. Pour une approche socio-communicationnelle des technologies numériques et des formes de réflexivités culturelles*, Th. Doct.: Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Emmanuel Éthis, Université d'Avignon et des pays de Vaucluse, 2011.

⁶⁵ FPS : *First-person shooter*. Ce genre de jeu correspond à des jeux de tir en vue subjective.



Figure 2 : Ma première confrontation au jeu *League of Legends* via Twitter

League of Legends (abrégé aussi *LoL* dans la suite de cette thèse) est un jeu vidéo en ligne multijoueur ou plus précisément une arène de bataille en ligne multijoueur où les joueurs s'affrontent par l'intermédiaire de personnages appelés champions. Ce jeu oppose deux équipes de cinq joueurs, qui doivent collaborer et communiquer pour arriver à détruire la base ennemie, objectif permettant de remporter la victoire. L'activité communicationnelle s'avère ici essentielle pour augmenter les chances de gagner. Une fiche d'identité est donnée dans le Focus 1. Pour plus d'informations sur ce terrain, se reporter aux annexes de 1 à 18.

FOCUS 1 : FICHE D'IDENTITÉ DE *LEAGUE OF LEGENDS*

League of Legends, créé en 2009 par *Riot Games* est un jeu vidéo de type MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), acronyme signifiant arène de bataille en ligne multijoueur.



Figure 3 : Carte de la Faille de l'Invocateur

Le dispositif offre la possibilité aux joueurs de s'affronter dans des combats impliquant l'utilisation de personnages appelés champions. Ces affrontements peuvent se faire en 1 contre 1,

en 3 contre 3 ou en 5 contre 5. Pour cette étude, mes observations ont été notamment axées sur les parties impliquant des affrontements entre deux équipes de cinq joueurs qui se déroulent dans une arène appelée la Faille de l'Invocateur⁶⁶, ce qui correspond à un environnement fixe structurant les parties de jeu qui durent généralement autour de 45 minutes. Cet environnement en 3D est schématisé par une carte (cf. figure 3), qui va régir les déplacements des joueurs et leurs objectifs. Les cinq joueurs d'une équipe commencent la partie dans leur base (la violette ou la bleue), ce qui se traduit par l'apparition des personnages sur l'écran de jeu. Ils se répartissent ensuite sur les voies, généralement deux sur la voie du bas, un au milieu et un en haut. Le dernier joueur explore l'espace entre les voies, qui s'appelle la jungle, dans laquelle se trouvent des camps de monstres. Il a pour mission d'assister les autres voies, afin de leur donner un avantage en aidant



à tuer le personnage d'un joueur ennemi. L'objectif est d'arriver à tuer les personnages des joueurs ennemis ou de les faire reculer, afin de détruire les tourelles qui jalonnent les voies, pour se frayer un chemin jusqu'à la base adverse où se trouve une structure à détruire : le Nexus. Cette progression doit se faire tout en arrivant à défendre sa propre base des ennemis.

Figure 4 : Champion attaquant une tourelle

La progression des joueurs est freinée par un flux continu de Sbires, petits personnages produits par le Nexus, avançant inlassablement vers la base adverse. Les joueurs doivent user de stratégies pour prendre l'avantage et maîtriser leur personnage afin de dominer leur adversaire. La partie se décompose généralement en plusieurs phases : la première où les joueurs restent sur leur voie pour faire évoluer leur personnage et essayer de détruire une tourelle. La seconde où les joueurs se regroupent généralement sur une voie et engagent des combats collectifs. La troisième et dernière phase se joue dans la base adverse, lorsque les joueurs d'une équipe arrivent à détruire le Nexus adverse, ce qui met fin à la partie.



Figure 5 : Le cœur de la base adverse : le Nexus, défendu par deux tourelles

⁶⁶ Cf. annexe 4, tome 2.

LoL a la particularité de posséder deux architectes très différents⁶⁷ en matière de visuels et de fonctionnalités. En effet, en se connectant au logiciel de jeu, le sujet n'arrive pas directement dans une partie, mais accède à un architecte de gestion, qui lui permet de décider s'il veut ou non s'engager dans une partie de jeu. L'architecte de jeu n'est visible qu'à la condition où le sujet s'engage dans une partie. Ces deux architectes possèdent une dynamique et des fonctionnalités différentes. En effet, durant le temps où le joueur se trouve sur l'architecte de gestion, il est libre de ne pas rester face à son écran, étant donné qu'il n'est pas engagé dans l'activité, mais qu'il s'y prépare. Il peut gérer différentes propriétés qui lui seront utiles lors de la partie.

Lorsque la partie débute, le joueur est dans une dynamique soutenue, impliquant de se concentrer sur ce qui se passe à l'écran pendant les 45 minutes à venir.



Figure 6 : Interface de jeu

Les personnages commencent le jeu sur une plateforme de départ qui se trouve dans leur base. Différents éléments sont appréhendables : les équipiers, le champion joué, les signes passeurs permettant de le faire combattre, la carte de l'arène, etc.

⁶⁷ Cf. annexe 2, tome 2.



Figure 7 : Interface de gestion

Menu permettant de voir la progression, de consulter le profil, mais aussi de contacter les autres joueurs, afin de planifier les parties à venir.

Plusieurs enjeux me sont apparus au cours de la pratique : lors des parties où les équipes sont composées aléatoirement, il est nécessaire d'engager la conversation par écrit⁶⁸, afin d'instaurer un échange propice au jeu d'équipe, ce qui est loin d'être simple. *Riot Games* met d'ailleurs en avant l'idée que la communication et la bonne entente au sein d'une équipe augmentent les chances de victoire, la victoire étant définie comme l'objectif principal des parties de jeu, dont il ne faut pas s'éloigner, impliquant qu'il faut tout mettre en œuvre pour gagner. Afin d'augmenter les chances de victoire, un joueur peut décider de rejoindre une partie de jeu avec un équipier avec qui il a déjà joué. Cette connaissance préalable permet d'anticiper des manières de jouer, d'élaborer des stratégies ou des choix de personnages pouvant entrer facilement en symbiose lors des combats, ou encore de décider d'échanger *via* un logiciel de communication vocale comme *Skype*, permettant de parler tout en gardant le contrôle du personnage (l'utilisation du clavier pour écrire met en suspens le contrôle de ce dernier). Ces deux enjeux sont renforcés dans le mode de jeu « classé »⁶⁹, qui intègre le joueur dans un classement. Ici, la victoire est importante, car elle permet de gagner des points pour progresser dans le classement.

Les médias informatisés que j'ai utilisés ne se limitant pas aux jeux vidéo en ligne, et constatant lors d'échanges informels avec des joueurs sur le jeu *WoW* qu'il en allait de même pour eux,

⁶⁸ Cf. annexe 12, tome 2.

⁶⁹ Cf. annexe 9, tome 2.

j'ai décidé de m'orienter vers d'autres types de terrains. En me basant sur les expériences qui avaient déclenché chez moi un sentiment de scandale, je me suis intéressée aux sites de discussion en ligne. En effet, ceux-ci impliquent une connexion régulière au média et reposent sur la participation des sujets. Si la dimension fictionnelle est moindre, ce type de dispositif implique tout de même une diégèse particulière liée au public visé (par exemple, un site de discussion peut être dédié aux motards, aux joueurs de jeux vidéo, aux artistes, *etc.*). Ce choix m'a semblé pertinent, car l'accès au réseau internet offre justement l'occasion de fréquenter plusieurs espaces dont les promesses peuvent différer (jouer, s'informer, dialoguer, *etc.*). En effet, envisager comme des composites ces différents espaces qui mettent en présence des sujets, c'est considérer qu'ils donnent lieu à des situations non reproductibles, uniques, caractérisées par des spécificités liées à l'activité.

C'est en participant à un projet de recherche sur la consommation et la notion de proximité dans les sites de discussion féminins que j'ai trouvé mon deuxième terrain : le site de discussion *confidentielles.com* (désigné également dans mes recherches par *Confi* ou *Confidentielles*). Cet univers dédié aux femmes offre des espaces de communication collectifs, des forums de discussions classés par thématique. L'activité communicationnelle est ici centrale, la pratique consistant à s'engager dans des échanges écrits avec d'autres usagers. Des informations sont données dans le Focus 2. Pour en savoir plus, se reporter aux annexes 19 à 25.

FOCUS 2 : FICHE D'IDENTITÉ DE *CONFIDENTIELLES*

Pour accéder au site de discussion en ligne *Confidentielles*, il suffit de rentrer l'adresse URL dans le navigateur ou de chercher par des mots clés dans le moteur de recherche *Google* comme « site de discussion féminin » ou « forum féminin » pour que celui-ci apparaisse dans les premières suggestions⁷⁰. Lorsque le site s'affiche à l'écran, la première impression qui ressort est une surcharge d'informations. En effet, ce site propose une panoplie d'activités, dont la principale est l'échange entre les membres qui se fait *via* des espaces appelés forums. L'institution se décrit d'ailleurs comme ceci dans la « description du service » présentée dans les mentions légales.

Article 2 : Description du service

Confidentielles a pour objet de permettre aux femmes de dialoguer librement entre elles à travers des forums de discussion, chat, blogs, mails ...

Figure 8 : Description du service proposé par *Confi*

⁷⁰ Cf. annexe 19, tome 2.

L'architexte général de *Confé* prend la forme d'un site (cf. figure 10), c'est-à-dire que le sujet ne voit pas directement les forums de discussion. Le premier élément visible est le menu proposant dix catégories pensées pour intéresser les femmes : couple & sexualité, jeux & bla-blas, mode & beauté, maman, cuisine & maison, société & actualité, culture & loisirs, bien-être & minceur, astro, psychologie & tests, pour lesquelles se déclinent des forums (cf. figure 9).

LE FORUM CUISINE ET MAISON [Lancer une discussion](#)

[+ RÉCENTES](#) [+ VUES](#) [TOP DISCUSSIONS](#) [CONFIQUESTIONS](#) [SANS RÉPONSE](#)

1 2 3 4 5 6 ▶ Suivant ▶

Sujet (auteur)	Vus / Rep	Derniers messages
▶ CUISINE : les fiches essentielles (modérateur)	50313 / 65	08/11/2012 à 21:26 (salad'verte)
▶ Vous avez mangé quoi hier soir? (siwo201)	119401 / 5715	15/01/2013 à 10:00 (juju3486)
▶ Vous mangez quoi aujourd'hui 2 (Invité)	83230 / 6783	15/01/2013 à 09:58 (hiver07)
▶ éphéméride (énoline)	264325 / 9330	15/01/2013 à 09:50 (moon32)
▶ Vos tables d'été! (animatrice-dounia)	2332 / 14	15/01/2013 à 08:56 (magalie12)
▶ Vous prenez quoi au ptit déj? (vitamine68)	101426 / 5973	15/01/2013 à 08:49 (mamie62)
▶ repas de fetes et autres (Cindy et Juju)	14753 / 1020	14/01/2013 à 23:45 (Cindy et Juju)
▶ Que faites vous dans vos jardins à cette saison ? (ZENOBIE)	141834 / 8232	14/01/2013 à 21:24 (rosemary)
▶ Gâteaux avec déco en pâte à sucre ou fondant (LL33)	3292 / 164	14/01/2013 à 21:01 (LL33)
▶ animaux trop rigolot (Invité)	96289 / 4070	14/01/2013 à 20:22 (sublima)
▶ recettes de plats végétariens (mayah)	14760 / 1009	14/01/2013 à 18:31 (Cindy et Juju)

1 2 3 4 5 6 ▶ Suivant ▶

Figure 9 : Architexte du forum cuisine & maison

Sous ce menu se trouvent des articles liés à la thématique choisie. On constate de nombreux espaces publicitaires (cf. figure 10, zone violette) qui mettent en avant des produits liés aux thématiques du site.

Différents menus de navigation

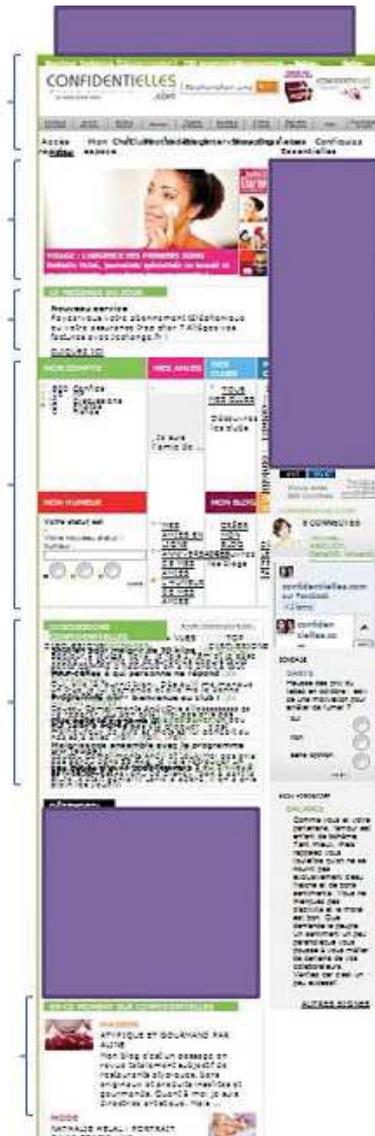
Diaporama dynamique

Message du jour

Panneau de gestion

Discussions

Articles



Accès au chat

Sondage

Horoscope

Figure 10 : Vision globale de la page d'accueil du site

Afin d'accéder à toutes les informations, les usagers doivent utiliser la molette de la souris.

Le discours des articles et les produits proposés dans les espaces publicitaires semblent entièrement dédiés à un public de femmes. Afin d'accéder aux fils de discussion liés à une thématique, qui sont visibles même sans être connecté au dispositif, il est nécessaire de se rendre dans la bonne section. La connexion permet toutefois de participer et d'accéder à des espaces privés comme la messagerie ou les clubs privés (forums privés accessibles sur autorisation). Notons que si ce site est dédié aux femmes, les hommes ne sont pas totalement exclus, en témoignent les quelques profils masculins qui interagissent régulièrement dans les forums publics. L'enjeu pour les nouvelles participantes est de se construire un profil, et de s'engager dans des discussions parfois amorcées par des participantes plus expertes et anciennes.

Au début de cette thèse, j'envisageais d'investir trois types de terrain. La lecture de la thèse d'Olivier Zerbib dont une partie est consacrée aux sites de rencontre et des travaux de Pascal Lardellier m'avait incité à faire une exploration préliminaire dans ce type de dispositif, allant des sites de rencontre généralistes aux sites de rencontre libertins. Les premières analyses mettaient en évidence des processus communicationnels similaires à ceux établis dans le jeu vidéo en ligne ou dans les sites de discussion. Cependant, la méthodologie retenue impliquant une forte participation sur le terrain, l'idée d'inclure dans mes recherches un troisième terrain⁷¹ a été abandonnée, afin de me consacrer pleinement aux deux autres dans la temporalité de la thèse. La recherche sur la réflexivité communicationnelle a donc été menée sur le MOBA *League of Legends* et sur le site de discussion *Confidentielles*. Tous deux ont la particularité de rassembler des usagers dans un même dispositif médiatisé, de les inciter à communiquer afin de prendre part à des discussions ou des parties de jeu. En effet, les deux types de pratique accordent une place centrale à l'activité communicationnelle médiatisée. Ils ne nécessitent pas de rencontre physique et s'inscrivent dans une temporalité quotidienne ou quasi quotidienne. Ainsi, ce sont des espaces qui permettent des situations de communication relativement ordinaires survenant dans le quotidien des individus, pour des publics plus ou moins spécifiques : les joueurs et les femmes.

Ma sélection a été influencée par le fort taux de fréquentation de ces deux dispositifs. En effet, *LoL* est le jeu en ligne le plus fréquenté⁷² et *Confi* se place dans les sites de discussion ayant le plus d'activité⁷³. Outre ces qualificatifs, ma recherche prend en compte que ces dispositifs sont conçus par des institutions ayant des projets, des motivations, des objectifs et une représentation du public et de la communication spécifiques. Ainsi, même si les deux terrains proposent une pratique gratuite, ils s'inscrivent dans une logique commerciale et un système économique essentiels à leur persistance. De plus amples détails sur ces deux terrains sont donnés au cours de cette thèse, par le biais des Focus qui présentent des éléments d'analyse illustrés, ainsi qu'en annexes où la dynamique de chaque terrain est présentée afin que le lecteur puisse en cerner les enjeux.

⁷¹ La question de savoir quel terrain abandonner s'est posée. Cependant, le jeu vidéo en ligne et le site de discussion sont des terrains plus neutres, aux enjeux éthiques moins importants. L'aspect financier s'est également présenté : en effet, pour accéder à l'ensemble des fonctionnalités, les sites de rencontre sélectionnés dans la période exploratoire nécessitaient de payer un abonnement élevé, ce qui aurait représenté une somme trop importante pour faire une exploration prolongée.

⁷² La société productrice revendique 27 millions de joueurs connectés par jour, ce qui en fait le jeu le plus joué au monde. [En ligne] <<http://www.riotgames.com/our-games>>, dernière consultation le 14.02.14.

⁷³ Cette estimation est tout à fait personnelle et a été faite au début de ma recherche. Je me suis basée sur le nombre de fils de discussion, de nouveaux messages par jour et de nouvelles utilisatrices.

Conclusion du Chapitre Un

Choix des espaces de pratique et principales caractéristiques

Ce premier chapitre explique la démarche qui m'a conduite à choisir le jeu vidéo en ligne multijoueurs *League of Legends* et le site de discussion en ligne féminin *Confidentielles.com* comme terrains de recherche. Leurs caractéristiques sont dans les Focus 1 et 2, ce qui permet de comprendre comment vont être conditionnées les situations de communication auxquelles prennent part les sujets. En effet, la conception même des dispositifs et de leurs outils de communication a un impact sur les interactions et la pratique des sujets.

Avant de présenter de manière détaillée la méthodologie qui a servi à investir ces terrains, il est essentiel de déconstruire certaines de leurs spécificités qui s'inscrivent dans une évolution des dispositifs médiatisés. La construction des deux dispositifs n'est pas décorrélée d'une évolution des médias. Elle est liée à un imaginaire social de certaines pratiques ou de certains publics.

Deux catégories sont déconstruites, une pour chaque terrain : le « jeu vidéo en ligne multijoueurs », et le « féminin ».

CHAPITRE DEUX. Une conception des dispositifs inscrite dans un contexte de pratique particulier : retour sur les catégories de « jeu vidéo multijoueur en ligne » et du « féminin »

Les terrains étudiés véhiculent une conception particulière de l'activité proposée. Déconstruire deux catégories de manière diachronique en explorant des textes de recherche permet de comprendre comment sont conditionnés les phénomènes communicationnels se déroulant dans ces espaces : le « jeu vidéo multijoueur en ligne », et le « féminin ».

Dans le cadre de *League of Legends*, faire un retour sur la genèse et l'évolution de la pratique des jeux vidéo est essentiel. Ces évolutions concourent à faire de ce MOBA ce qu'il est aujourd'hui, avec un développement important sur la scène professionnelle compétitive. Je me positionne par rapport aux théories traditionnelles du jeu, ainsi que vis-à-vis des études contemporaines sur les jeux vidéo, dont le nombre est en constante augmentation ces dernières années, concourant à faire du jeu vidéo un véritable objet de recherche.

Dans le cadre de *Confidentielles*, site de discussion pour les femmes, l'aspect qui a attiré mon attention n'est pas celui du site de discussion, mais celui de son public. Si la terminologie « site de discussion » implique des rapports asynchrones et des logiques particulières de mises en scène de soi, cela ne constitue pas une spécificité aussi importante que le type de public auquel se dédie le site. La cible est précisée explicitement par l'institution créatrice à travers ce qualificatif : le site « le plus féminin des sites féminins ». Cela provoque des choix éditoriaux particuliers, dont résulte une mobilisation d'un ensemble de codes ordonnés et affichés à l'écran évoquant les femmes. Ces codes de la féminité intègrent l'univers d'interaction du site et participent à la création d'attentes chez les sujets, attentes dont il a fallu tenir compte au cours de l'enquête. Je fais donc un bref retour sur comment se sont construites les notions de féminin et de ses dérivés (femme et féminité) par opposition notamment au masculin. Il n'est pas anodin de proposer un univers spécifique pour les femmes. Cela traduit d'une vision stéréotypique du rapport des femmes entre elles, mais aussi du rapport entre les femmes et la technologie.

Des théories des *gender studies* et des *games studies* sont mobilisées de manière succincte. Je ne souhaite pas m'inscrire dans un de ces courants qui font de ces objets une spécificité de leur

recherche. Mon parti-pris est de proposer une analyse des situations de communication dans des contextes différents, sans pour autant nier leurs spécificités. L'objectif ici n'est donc point de faire un état de l'art de l'ensemble des travaux, mais plutôt de mettre en évidence ceux qui contribuent à montrer que la conception de ces dispositifs est dépendante d'imaginaires sociaux particuliers qui se sont construits petit à petit, donnant lieu à des stéréotypes, à des craintes, à des manières d'envisager les pratiques. J'ai dû tenir compte de cet ensemble d'éléments, que j'envisage comme étant des prérequis nécessaires à avoir pour se prémunir contre le risque de décontextualisation ou de surinterprétation.

1 SPÉCIFICITÉS DES JEUX VIDÉO EN LIGNE MULTIJOUEURS

Par mon expérience des jeux vidéo et plus particulièrement de ceux multijoueurs en ligne, j'ai constaté une évolution tant dans leur forme que dans les caractéristiques de leurs usagers, allant vers des rythmes de pratiques variés et vers un public de plus en plus généraliste. Il s'agit de montrer d'une part en quoi la pratique de *LoL* est héritière d'une conception des dispositifs qui s'inscrit dans un système économique particulier visant un public large, à travers des degrés de pratique différents, grâce à un modèle économique particulier et à une visibilité toujours plus grande. D'autre part, je situe mon travail parmi les autres travaux sur le jeu vidéo, et plus généralement me positionne vis-à-vis des théories traditionnelles du jeu.

1.1 UN JEU AUX MULTIPLES FACETTES, FAÇONNÉ PAR UNE ÉVOLUTION DE LA PRATIQUE LUDIQUE

Prendre part à un jeu vidéo en ligne multijoueur signifie qu'il faut se connecter au réseau internet pour entrer en interaction avec d'autres joueurs, pour collaborer avec eux ou les affronter. Au début des réseaux, les joueurs ne jouaient pas en ligne, mais en LAN⁷⁴, c'est-à-dire qu'ils se réunissaient dans une même pièce pour jouer ensemble, ce qui permettait d'évoluer au même rythme ou du moins de prendre conscience du rythme de l'autre. Aujourd'hui, il est possible de faire des parties avec d'autres tout en restant chez soi, laissant dans l'ombre les corps des participants ce qui a entraîné une modification des rapports à l'autre, et de la manière de prendre contact et de communiquer. La présence d'autres joueurs est perçue par le biais des personnages qu'ils contrôlent ou par les traces qu'ils laissent dans le dispositif. Contrairement à l'intelligence artificielle dont on peut prévoir les actions, la confrontation à d'autres joueurs introduit une variabilité dans les comportements, des possibilités supplémentaires apportées par des réactions humaines qui ne répondent pas forcément à la logique. Cette instabilité peut pousser un joueur à tenter d'être le meilleur, de progresser tout en arrivant à gérer ses relations avec les autres pour comprendre leurs réactions.

Si on relève une évolution sur la manière de pratiquer avec les possibilités offertes par l'accès au réseau en ligne (en présence d'un groupe ou seul face à son écran), un autre changement a été constaté. La pratique des jeux multijoueurs en ligne tend vers ce que l'on peut appeler « la casualisation », c'est-à-dire qu'elle devient tout public. Si l'on regarde l'évolution de la

⁷⁴ *Local Area Network* : réseau informatique local.

fréquentation des types de jeu, on constate des effets de modes. Il y a plusieurs années, les jeux les plus joués étaient les jeux de tirs (FPS ou *First Person Shooter* comme *Counter Strike*). Puis ce fut au tour des jeux de stratégies en temps réel (RTS ou *Real Time Strategy* comme *Starcraft*). Ces deux types de jeux visaient un public très spécifique. Ils nécessitaient une certaine dextérité et se jouaient sur la scène compétitive. Puis, petit à petit un jeu appartenant à la catégorie des jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs (MMORPG) s'est imposé : *World of Warcraft*. Ce jeu offrait un panel d'activité assez large, qui permettait à des joueurs de tout niveau de participer. Une part de son contenu n'était accessible qu'aux joueurs très investis. Là encore, si on regarde l'évolution non plus du type de jeu, mais de la pratique permise par ce jeu en question, on constate que celle-ci propose des activités encore plus variées, avec des degrés de difficultés moindres par rapport à la version initiale (les débuts du jeu sont appelés par les joueurs l'époque « Vanilla »). Au fil des extensions (six actuellement), le niveau d'engagement et de compétences attendu a diminué, avec l'introduction d'une panoplie d'activités permettant d'expérimenter la pratique de différentes manières (explorer le monde, faire des combats de mascottes, récolter des fleurs, *etc.*). Des joueurs de tout niveau pouvaient accéder à l'ensemble du contenu, et à des éléments qui accélèrent la progression dans le jeu. Cette baisse de difficulté du jeu se retrouve aussi dans la facilité avec laquelle certains joueurs très entraînés arrivent à la fin des contenus des nouvelles extensions en quelques jours. Ce type d'univers accueille désormais un public large (de tout niveau face à l'expérience ludique) et ne se cantonne pas à celui des enfants et adolescents, mais s'adresse aussi aux adultes. Dans son ethnographie des MMO (jeux vidéo en ligne massivement multijoueurs), Vincent Berry présente un certain nombre de statistiques, visant à montrer que le public est plutôt composé de jeunes adultes (2.30 % de moins de 16 ans, 16.80 % de 17 à 20 ans, 30.20 % de 21 à 25 ans, 24.90 % de 26 à 30 ans et 14.70 de 31 à 35 ans — et quelques pourcents pour les autres catégories⁷⁵). Ainsi, « La moyenne d'âge se situe autour de 26 ans avec un écart-type de 7, ce qui témoigne d'une dispersion assez grande : adultes et enfants sont concernés par la pratique »⁷⁶. Alors que le titre visait des joueurs plutôt très compétents, souvent qualifiés d'*hardcore gamers*, il tend à se démocratiser, visant à présent toutes les catégories de joueurs, délaissant un peu le contenu à haut niveau afin de toucher un public plus large. L'objectif est sans aucun doute d'attirer toujours plus de joueurs pour augmenter la rentabilité du jeu (l'accès au jeu implique de prendre un abonnement à renouveler chaque mois). Si la difficulté en baisse d'un type de jeu ou d'un jeu en particulier permet de viser un public toujours plus large, la tendance est également de

⁷⁵ Berry Vincent, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : PUR, 2012, p57.

⁷⁶ *Ibid.*

proposer des jeux « gratuits », facilitant encore leur accès. C'est dans ce contexte que le genre MOBA connaît un véritable succès. *LoL* compte désormais plus de joueurs que *WoW*. Son succès résulte en partie de cette évolution : un mode de financement intéressant pour les usagers, le *free-to-play*⁷⁷, un univers accessible avec de multiples façons d'aborder la pratique, des parties relativement courtes permettant un investissement de quelques heures à des entraînements intenses qui permettront pour les meilleurs joueurs d'aborder la scène compétitive et le haut niveau. Si certains peuvent y jouer de nombreuses heures et développer une grande dextérité, il est possible de se divertir sans avoir de compétences dignes d'un professionnel. Ainsi, le public de ce jeu semble moins ciblé, avec un désir de pratiquer sans toutefois se connecter nuit et jour, à un moindre coût. En proposant des manières différentes d'aborder la pratique, la société *Riot Games* touche un public large et varié, allant du joueur *casual* au joueur *hardcore*.

Cette variété dans les activités de jeu est renforcée par la médiatisation des événements compétitifs organisés par l'éditeur, que l'on appelle *eSport*⁷⁸. C'est une pratique de jeu compétitive, qui donne lieu à des tournois, et entraîne la professionnalisation de certains joueurs. Les professionnels ont recours au même dispositif de jeu, côtoient parfois des joueurs ordinaires, mais sont (ou essaient) d'être rémunérés par leur pratique. L'essor de *l'eSport* est permis grâce à des actions de médiatisations de l'activité des professionnels, c'est-à-dire la diffusion de leur activité *via* le média informatisé, par l'intermédiaire d'architextes spécifiques, espaces de métacommunication se distinguant du logiciel de jeu. Si cette pratique n'est pas nouvelle, elle était autrefois suivie par des joueurs ayant une connaissance nécessaire pour comprendre la pratique (c'est le cas des matchs du jeu *Starcraft II* qui sont difficilement accessibles pour un public de non-initiés). *League of Legends* et son fonctionnement semblent être plus accessibles pour un public peu connaisseur⁷⁹. Il en résulte que *l'eSport* et les compétitions de ce titre connaissent beaucoup de succès. Ainsi, l'activité des professionnels est montrée lors des tournois. À partir du texte de Caroline Courbières qui mentionne que « l'évolution de la médiatisation de la mode est ainsi indissociable de l'évolution de la mode

⁷⁷ Cf. annexe 3, tome 2. La totalité du jeu est accessible gratuitement. Ceux qui le souhaitent peuvent acheter des éléments pour améliorer leur expérience. Ne pas le faire ne nuit pas à la pratique.

⁷⁸ Cf. annexes 17 et 18, tome 2.

⁷⁹ Lors du salon du jeu vidéo à Paris (la *Paris Games Week*), des compétitions de *LoL* étaient montrées devant un public qui n'était pas forcément pratiquant (notamment les parents accompagnant les enfants). Ceux qui assistaient à un match pour la première fois se sont rapidement pris au jeu, comprenant de manière générale ce qui se passait grâce aux éléments sémiotisés retransmis sur l'écran géant aisément décryptables, aidés par les animateurs en charge de commenter le match, qui ont pris le temps de rappeler les bases du jeu et ses principales caractéristiques.

elle-même »⁸⁰, un parallèle avec le cas de la pratique ludique peut être envisagé : la pratique de certains jeux se tourne plus facilement vers le grand public par le processus de médiatisation. La participation et l'intérêt d'un public plus large entraînent également une plus grande médiatisation (si l'on considère que le jeu est inscrit dans un système économique fort, impliquant des règles de rémunérations, des sponsors, *etc.*). Ce texte sur la mode et sur la médiatisation de la mode lors des défilés semble être une situation de communication comparable à ce qui se passe dans le cas de l'*eSport*. En effet, on assiste à la naissance d'évènements d'*eSport* grâce à la médiatisation : « Un évènement [ne] devient information qu'au moment où il est médiatisé, donc mis en récit »⁸¹. Les tournois créés par les différentes sociétés des jeux⁸² qui s'inscrivent dans l'*eSport* concentrent une « dimension événementielle elle-même marquée du sceau de la médiatisation. En effet, cet évènement créé n'est pas naturel [...] »⁸³. Pour les spectateurs qui assistent à ces tournois médiatisés, « non seulement, tout n'est pas montré, mais en outre, un discours subjectif est livré sur les images, le média [Internet] favorisant le régime fictionnel [...] »⁸⁴. On assiste donc à une fictionnalisation des compétitions sportives, qui montre des manières de jouer, des façons de participer à l'activité ludique. Le parallèle avec la mode est d'autant plus pertinent si l'on se focalise sur la dimension événementielle. Tout comme les défilés, les tournois bénéficient d'un « caractère spectaculaire ». Les spectateurs présents sur place ou assistant à la diffusion en direct ont pu constater qu'« au choix du lieu se conjuguent un décor particulier et une bande-son pareillement étudiée afin de créer une ambiance particulière »⁸⁵. Ainsi, des écrans géants sont présents, avec des images gigantesques de l'univers du jeu, une bande-son annonce les moments forts des débuts de parties, *etc.* Ces tournois prennent place dans des « lieux inédits afin d'exacerber le caractère événementiel du moment ». C'est le cas de la finale du Championnat du monde de la saison 3 de *LoL* qui s'est déroulée à Los Angeles au *Staples Center*, le vendredi 4 octobre 2013 ou de celle de la saison 4 qui a eu lieu dans le stade de football *Sang-am* à Séoul en Corée du Sud. Les compétitions étant internationales, la France a également accueilli une compétition, le

⁸⁰ Courbières Caroline, « Vers une typologie de l'information médiatique au travers de l'analyse des discours sur la mode », *Communication & Langages*, n° 134, décembre 2002, p86.

⁸¹ Courbières Caroline, *Ibid.*, décembre 2002, p88.

⁸² *League of Legends* est à ce jour un des plus grands représentants de l'*eSport*. Avant cela, on pouvait voir des tournois de *Counter Strike* (FPS), ou encore de *Starcraft* (RTS), qui existent encore aujourd'hui. Cependant, la société conceptrice de *LoL* semble vouloir promouvoir son jeu en tête dans l'organisation des compétitions sportives de jeux vidéo. Pour plus d'informations sur l'*eSport* se référer aux annexes 17 et 18, tome 2.

⁸³ Courbières Caroline, *op. cit.*, décembre 2002, p88.

⁸⁴ *Ibid.*, p89.

⁸⁵ Courbières Caroline, « Le principe du stéréotype médiatique de l'image féminine de mode : de La Belle au Bois Dormant à La possibilité d'une île », dans Boyer Henri (dir.), *Stéréotypage, stéréotypes : Média(tisation)s*, Paris : L'Harmattan, 2007, p101.

All-Star, où se sont affrontées les meilleures équipes mondiales au Zénith à Paris. Les joueurs professionnels font face au public, derrière leur ordinateur, mis en situation selon un dispositif scénique particulier, se rapprochant de ce que Caroline Courbières évoque pour le défilé de mode en recourant à une citation de Jean Baudrillard : « Par ce dispositif obligé, la médiatisation construite par le défilé rapproche ici la mode du domaine artistique : “la mode vise une socialité théâtrale, elle se redouble dans le jeu et le mirage du signe” (Baudrillard, 1984 : 14) »⁸⁶. On retiendra que la médiatisation des tournois véhicule une image de l’activité, rendant la pratique plus accessible tout en offrant une autre forme de vécu de la pratique. Cette médiation par la médiatisation est renforcée par le travail des animateurs qui vont commenter les tournois et rendre plus intelligibles les actions. Il n’est plus obligatoire de jouer plusieurs heures pour évoluer dans l’univers du jeu, on peut se contenter de suivre les compétitions des professionnels. Ainsi, la professionnalisation a un rôle dans l’évolution des publics de l’activité.

Traiter de l’évolution des types de jeu les plus joués et des publics permet de comprendre la variété des joueurs de *LoL* rencontrée, ayant une considération du jeu très différente et des manières variées d’investir la pratique. Ce constat m’a permis de définir certains critères utiles à l’observation. Si j’ai rencontré différentes personnes au cours de la pratique, je ne suis pas restée très longtemps dans les premiers niveaux de jeu, m’éloignant ainsi des joueurs qui pratiquent peu. Mon niveau ne m’a pas permis non plus de me rapprocher de la pratique professionnelle, me rabattant pour cela vers la visualisation des tournois retransmis en ligne. J’ai donc essentiellement rencontré des joueurs qui avaient une pratique relativement importante (au moins quelques heures par semaine à plusieurs heures par jour), sans toutefois avoir un niveau très élevé (bien que certains aient l’impression de le croire), ce qui reste le cas de la majorité des joueurs.

1.2 LE JEU VIDÉO COMME OBJET DE RECHERCHE

Il existe un certain nombre de théories relatives à l’objet jeu, développées notamment dans les travaux de Roger Callois⁸⁷ ou de Johan Huizinga⁸⁸. Ces deux auteurs introduisent des théories de référence permettant de définir ce qu’est le jeu. Cependant, si elles s’appliquaient parfaitement aux jeux traditionnels, il devient difficile de les utiliser pour l’analyse des jeux vidéo. En effet, ceux-ci prenant une forme informatisée, certains aspects des définitions que ces

⁸⁶ *Ibid.*

⁸⁷ Callois Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris : Gallimard, 1985 [1958].

⁸⁸ Huizinga Johan, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, 2008 [1988].

deux chercheurs avancent ne peuvent plus s'appliquer, remarque qui a fait l'objet de plusieurs textes de recherche contemporains. L'objet n'étant pas ici de faire un état de ces théories, je me réfère au travail de Sébastien Genvo qui met en évidence une partie de la définition de Roger Callois (reprise elle-même de Johan Huizinga) qui ne peut plus s'appliquer : « il devient aujourd'hui difficile de considérer que le jeu est une "occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence", comme le remarquait Roger Caillois au cours des années 50, les incitations au jeu étant omniprésentes et récurrentes pour l'utilisateur de dispositifs numériques »⁸⁹. Le jeu utilisant un dispositif médiatisé informatisé ne peut plus satisfaire la définition initiale. Mon enquête sur *WoW* avait d'ailleurs révélé qu'il existe une porosité entre les espaces du jeu vidéo et du quotidien.

Sébastien Genvo met en évidence les difficultés à définir le jeu, et montre une évolution des définitions au cours de l'histoire :

Selon Jacques Henriot, même si le jeu n'apparaît véritablement qu'au moment où quelqu'un en adopte l'intention, il est indéniable que « tout le monde sait qu'il y a des objets conçus, fabriqués, vendus pour servir d'outils de jeu ». Concevoir un jeu comporte donc une dimension fondamentalement communicationnelle, il implique de comprendre les modalités de transmission d'une « signification partagée » de jeu, ce dernier revêtant des conceptions, significations, connotations et formes différentes selon les personnes, les peuples, les époques.⁹⁰

Cela l'amène à faire des distinctions : « Dans notre perspective, le jeu (l'attitude ludique, le "play") est donc à considérer comme un style cognitif tandis que les jeux (les structures de jeu, "games") sont à considérer comme des représentations culturelles publiques de l'activité »⁹¹. Ainsi une des tendances retrouvée dans les textes de recherche est de discuter le lien entre le « *game* » et le « *play* », tentant de définir ce qui fait qu'un jeu est un jeu, entraînant des débats épistémologiques pour savoir quelle terminologie utiliser⁹². Un texte particulièrement intéressant de Vinciane Zabban⁹³ a d'ailleurs retenu mon attention. Il fait état des différentes études des *games studies* sur ces vingt dernières années.

Si le joueur de jeux vidéo a pu être considéré comme passif face à l'activité qui lui est proposée, ce n'est plus le cas à présent. Dans des textes récents, le joueur n'est plus considéré comme un usager naïf qui croit évoluer dans un autre monde. On commence à lui donner des capacités interprétatives, des capacités à voir le monde et à tenir compte des technologies qui lui

⁸⁹ Genvo Sébastien, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, H.D.R : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Walter Jacques, Université de Lorraine, 2013, p8.

⁹⁰ *Ibid.*, p10.

⁹¹ *Ibid.*, p18.

⁹² On rencontre les termes de ludification, de ludicisation ou encore de gamification.

⁹³ Zabban Vinciane, « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, 2012/3 n° 173-174, p137-176.

permettent d'atteindre les univers numériques. Si à une époque régnait l'idée que les joueurs se prenaient pour leur personnage, qu'ils n'arrivaient pas à faire la part des choses entre univers fictionnel et univers du quotidien, ou qu'ils préféreraient se réfugier dans le monde « virtuel », discours qui a profondément enrichi toutes les théories de l'addiction que l'on retrouve dans la littérature liée aux jeux vidéo, mais aussi dans les représentations que véhiculent encore aujourd'hui les médias, on semble s'éloigner de ce type de propos. Maude Bonenfant montre que les univers ne sont pas virtuels⁹⁴, Claudie Voisenat explique que les joueurs ne se confondent pas avec leur avatar⁹⁵ et des chercheurs en psychologie comme Yann Leroux⁹⁶ associent le jeu vidéo à d'autres notions que l'addiction. Des travaux comme ceux de Vincent Berry⁹⁷ indiquent que la pratique des jeux vidéo est le siège d'apprentissages. Ces dix dernières années, la recherche autour du jeu vidéo s'est considérablement développée, avec de nombreux chercheurs intégrant le jeu dans leur problématique de recherche. Les modes de perception du jeu changent. Si les premiers appels à communication portaient sur le ludique, l'immersion et les personnages, la manière dont le jeu s'inscrit dans le quotidien et son impact étaient peu traités. Les appels à communication plus récents portant sur les jeux vidéo témoignent de cette évolution avec des préoccupations centrées sur la culture développée au cours de l'activité et sur la temporalité et l'espace de la pratique. Depuis les années 2000, cet engouement pour le jeu a fait émerger un champ de recherche dans lequel un grand nombre de chercheurs se sont engagés, travaillant tous sur les jeux vidéo, motivé par la volonté de placer le jeu vidéo comme objet de recherche. Un ouvrage collectif porte d'ailleurs ce titre⁹⁸. Si l'on parcourt les différentes études qu'il regroupe, on s'aperçoit que le jeu vidéo est traité dans de nombreuses disciplines, par de nombreuses approches : méthodologies quantitatives/qualitatives, analyse de la conception/des usages, etc. En France, l'objectif semble être de faire émerger un champ de recherche particulier, les « *Games Studies* à la française ». Cela a notamment entraîné la création d'une association l'OMNSH⁹⁹, qui facilite la rencontre entre les chercheurs, via l'organisation de séminaires et de colloques, afin de développer les travaux sur les jeux vidéo en France. Comme il existe une pléthore d'études, je ne souhaite pas ici approfondir le sujet. Une partie de

⁹⁴ Bonenfant Maude, « Les mondes numériques ne sont pas “virtuels” - L'exemple des jeux vidéo en ligne », *Revue des Sciences Sociales*, Vol. 45, 2011, p60-67.

⁹⁵ Voisenat Claudie, « Comment peut-on être troll ? Le joueur et ses personnages dans l'univers de World of Warcraft », *Terrain* 1/2009, n°52, p126-141.

⁹⁶ Leroux Yann, *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot*, Paris : FYP Éditions, 2012.

⁹⁷ Berry Vincent, *op. cit.*, 2009.

⁹⁸ Rufat Samuel, Minassian Hovig Ter (dir.), *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Mercuès : éditions Questions théoriques, 2011.

⁹⁹ Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines. [En ligne] <<http://www.omnsh.org>>, dernière consultation le 17.06.15.

mes travaux s'inscrit dans une dynamique supérieure et partagée. Cependant, le rapport entre mes travaux et ce champ de recherche est à nuancer. En effet, mon travail de thèse n'a pas pour vocation de s'inscrire directement dans ce champ. Si les études sur le jeu vidéo sont structurantes pour mes recherches afin de comprendre les spécificités générales de ce type d'objet, le jeu vidéo en ligne engendre des situations de communication qui ne doivent pas être analysées différemment des autres situations de communication médiatisée.

Ainsi, en tenant compte des spécificités du jeu et des différentes études sur le jeu, *League of Legends* est abordé non pas comme objet dont la spécificité est d'être ludique, mais plutôt comme une pratique dans le cadre d'un loisir qui s'inscrit dans le quotidien. Préciser ce recul est ici important afin de comprendre mon positionnement dans le monde de la recherche.

Déconstruisons à présent le terme « féminin » et ses dérivés afin de comprendre les spécificités de mon second terrain, *Confidentielles*. Cette nécessité de discuter la notion de féminin est double. En effet, dans l'imaginaire social, les femmes et le féminin ont souvent été opposés aux hommes et au masculin, et ce, même dans le rapport aux technologies. C'est suite à quelques polémiques trouvées sur le web indiquant que les femmes avaient une moins bonne compréhension des technologies, ou même des jeux vidéo, que déconstruire la notion de féminin de manière diachronique afin de voir comment un dispositif se disant « pour les femmes » a pu être construit et influencé m'a semblé essentiel. On note que l'analyse des représentations des femmes peut être également utile pour le terrain du jeu vidéo, lieu de prédilection pour les hommes si l'on en croit le discours standard. Étant une femme qui mène une étude dans cet espace, il est essentiel de me prémunir contre certains stéréotypes, mais aussi de comprendre comment cela peut influencer sur mes rapports avec les autres joueurs.

2 UTILISATION DE CODES DE LA « FÉMINITÉ » POUR UN ESPACE D'ÉCHANGE DÉDIÉ AUX FEMMES

Si certains jeux vidéo sont dans l'imaginaire social le lieu de prédilection des hommes, je n'ai pu m'empêcher de m'interroger sur la conception d'un site de discussion proposant de jouer sur cette opposition de genre. En effet, un certain nombre de sites de discussion généralistes offrant des espaces d'énonciation pour les femmes ont vu le jour ces dernières années. Il m'a semblé essentiel d'interroger la manière dont pouvait se construire un espace « féminin » en déconstruisant cette opposition avec le « masculin ».

Si l'on s'intéresse aux *gender studies*, on constate que les caractéristiques qui définissent ce que sont les femmes se construisent par un rapport (d'opposition) aux hommes. Comment un dispositif médiatisé pouvait traduire cela ? Quels allaient être les codes sémiotiques intégrés dans la construction des architextes afin de faire adhérer les femmes à ces espaces d'énonciation ? Si le site *Confi* se décrit comme étant le site « le plus féminin des sites féminins », cela nécessite toutefois une conception particulière empreinte de « féminité », afin que les femmes soient enclines à participer dans ces espaces. La création d'un site généraliste tel que celui de *confidentielles.com* témoigne de la vision de ce que sont les femmes dans l'imaginaire social, afin de s'attirer l'adhésion d'un public relativement large. À l'image de Caroline Courbières et de ses travaux sur la mode qui postule « la construction de la mode par son écriture »¹⁰⁰, j'estime que des codes de la féminité traduisant une vision du féminin et du public de femmes visé vont se donner à voir par son écriture dans la conception de l'architexte. Elle avance qu'une « étude de l'information médiatique sur la mode nécessite d'examiner les différentes instances médiatiques qui génèrent ce discours, et ce, afin d'analyser les différents traitements médiatiques mis en œuvre »¹⁰¹. Il s'agit alors de comprendre d'où proviennent ces codes en analysant des textes de recherche sur les femmes et la féminité afin d'estimer quelle image de la femme est véhiculée sur *Confidentielles*. Une attention particulière sera donnée aux indices évoquant la féminité. En effet, la féminité est un « ensemble des caractères spécifiques — ou considéré comme tels — de la femme » ou encore comme ce « qui appartient en propre à la femme, qui est considéré comme spécifique de la femme, que l'on rencontre habituellement chez la femme »¹⁰². La féminité est donc un ensemble de codes évoquant ce qui est féminin. En

¹⁰⁰ Courbières Caroline, *op. cit.*, décembre 2002, p85.

¹⁰¹ *Ibid.*

¹⁰² Définition de « féminité », *Trésor de la Langue Française informatisé, Ibid.*

étant injectés dans la conception des architextes, ils participent à la construction d'un univers pouvant donner l'impression d'être favorable aux femmes. Ici, le suffixe « — ité » donne un indice tangible de jugement métasémiotique. Il décrit un signe, mais aussi une sémiotique : « Ce suffixe, bien connu des sémioticiens, indique un contenu métalinguistique. Il est donc l'indice tangible de la conceptualisation, voire de l'abstraction, vers laquelle se dirige la notion [de média] »¹⁰³. En effet, les indices relevant de la féminité signifient que l'on est confronté à une théorie sémiotique ordinaire présente dans ce site construit pour les femmes. Ainsi une représentation de la féminité est construite à partir de la représentation de ce qui peut être féminin ou intéresser les femmes selon les concepteurs du site. La féminité est donc envisagée comme un construit sémiotique qui traduit ce qui est féminin ou qui a trait aux femmes. Ce construit sémiotique est mouvant, en perpétuelle évolution.

Une brève analyse des principaux discours ayant circulé dans différents médias permet de rendre compte de ce qu'est aujourd'hui la féminité, de la manière dont se construisent les codes du féminin, dont certains éléments sont issus de stéréotypes ayant traversé les époques. D'une part le féminin est envisagé comme se construisant par rapport à la masculinité dans le temps et l'espace, et d'autre part les codes de la féminité sont présentés comme multiples au sein d'un même espace, créant ainsi une image stéréotypique de la femme utilisatrice.

2.1 LE FÉMININ SE CONSTRUISANT PAR RAPPORT À LA MASCULINITÉ : CO-CONSTRUCTION DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE

La féminité est envisagée comme construite par rapport à la masculinité, non pas en totale opposition, mais dans un rapport de co-construction. Dans certains travaux des *genders studies*, le féminin apparaît comme un construit normalisant, comme un processus, un devenir dans les travaux de Judith Butler qui explique que les genres féminin et masculin sont des conceptions normatives, et qui invite à penser le genre comme « dispositif » normalisant, car incluant déjà des normes :

Affirmer que le genre est une norme n'est pas exactement la même chose que de dire qu'il y a des conceptions normatives de la féminité et de la masculinité, même si, très clairement, de telles conceptions normatives existent. Le genre n'est pas tout à fait ce qu'on « est », ni ce qu'on « a ». Le genre est le dispositif par lequel le masculin et le féminin sont produits et normalisés en même temps que les formes interstitielles hormonales, chromosomiques, psychiques et performatives du genre.¹⁰⁴

¹⁰³ Badir Sémir, « La sémiotique aux prises avec les médias », *Semen*, n°23, 2007. [En ligne] <<http://semen.revues.org/4951>>, dernière consultation le 11.05.14.

¹⁰⁴ Butler Judith, *Défaire le genre*, Paris : Éditions Amsterdam, 2006, p59.

Cette normativité du genre existe au même titre que la normativité du « sexe » qui « est ce que Foucault a nommé un “idéal régulateur”. [...] en d’autres termes, le “sexe” est une construction idéale qui impose de force sa matérialisation à travers le temps »¹⁰⁵. En s’appuyant sur l’approche de Simone de Beauvoir dans *Le deuxième sexe*¹⁰⁶ et sur les travaux de Michel Foucault¹⁰⁷, elle avance que

Le terme femme renvoie lui-même à un processus, un devenir, une expression en construction dont on ne peut pas, à proprement parler, dire qu’il commence ou finit. En tant que pratique discursive ininterrompue, ce terme est susceptible de faire l’objet d’interventions et de resignifications. Même lorsque le genre semble figé sous ses formes les plus réifiées, la « congélation » est elle-même une pratique de conservation et de dissimulation, soutenue et régulée par divers moyens sociaux.¹⁰⁸

Ainsi, on observe des normes concernant le genre féminin. Au niveau physique, le féminin est par opposition au masculin, ce qui définit les genres humains. Une femme est une femme en raison de son sexe féminin (représenté biologiquement par les chromosomes), et un homme est un homme en raison de son sexe masculin.

Cette opposition se retrouve dans les jouets qui renvoient à la séparation des espaces :

Les représentations et les pratiques d’achat de jouets renseignent sans nul doute sur le caractère sexué des rapports de filiation. Ils nous renvoient au fond à la question des conditions de maintien et de l’évolution des rapports hommes/femmes dans la société. Les jouets reproduisent la division sexuelle des rôles sociaux (selon le modèle du sociologue Talcott Parsons de la femme « gardienne du foyer » et de l’homme en charge de la « sphère publique » ; ils accentuent même l’image traditionnelle voire « naturelle » de l’homme intéressé par les activités extérieures à la maison, et de la femme préoccupée par les tâches domestiques et les fonctions de maternage.¹⁰⁹

Ainsi, les petites filles ont traditionnellement des poupées alors que les petits garçons ont des voitures en guise de cadeaux de Noël. Ces objets deviennent symbole du genre, mais également signe d’une certaine féminité si un petit garçon se met à jouer à la poupée. En effet, la féminité en tant que construit sémiotique stéréotypique est un code normalisant qui ne s’applique plus forcément au genre, mais renvoie à une manière de voir les choses et par extension va porter sur les centres d’intérêt qui vont être eux aussi genrés. C’est ainsi que les thématiques du site de discussion sont emplies de codes normalisants issus des représentations des concepteurs de ce que peuvent aimer les femmes. On peut s’attendre à trouver des éléments propres aux femmes.

¹⁰⁵ Butler Judith, *Ces corps qui comptent*, Paris : Éditions Amsterdam, 2009, p15.

¹⁰⁶ Beauvoir Simone de, *Le deuxième sexe, tome 1 : les faits et les mythes*, Paris : folio, 1986.

¹⁰⁷ Foucault Michel, *Histoire de la sexualité, vol. 1 : La volonté de savoir*, Paris : Gallimard, 1976. Foucault Michel, *Histoire de la sexualité, vol. 2 : L’usage des plaisirs*, Paris : Gallimard, 1984. Foucault Michel, *Histoire de la sexualité, vol. 3 : Le souci de soi*, Paris : Gallimard, 1984.

¹⁰⁸ Butler Judith, *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion*, Paris : La Découverte, 2005, p109.

¹⁰⁹ Vincent Sandrine, « Des jouets qui cachent bien leur jeu... », *Sciences humaines* 8/2004, n° 152, p24.

Des recherches ont posé le postulat suivant : les titres de la presse féminine sont élaborés à partir de l'idée que les femmes s'intéressent au quotidien¹¹⁰. Ainsi, la publicité dans ces médias inscrit la femme dans des réseaux et notamment le réseau familial, le foyer¹¹¹. La féminité est ainsi liée à l'espace du foyer, à la maison. Sa construction se perpétue par des interactions sociales au sein de la famille : « car la vie familiale assure que la majeure part de ce que chaque sexe accomplit le sera sous le regard de l'autre sexe, et avec une pleine appréciation mutuelle du traitement différentiel qu'il obtient. [...] Chaque sexe devient un dispositif de formation pour l'autre sexe, dispositif qui s'introduit au cœur de la maison »¹¹². Ainsi dans le quotidien, ce sont les espaces qui contribuent à forger ce stéréotype de la féminité : « Tout environnement matériel, toute pièce, tout lieu qui accueille des réunions sociales fournissent nécessairement des éléments utilisables pour la manifestation du genre et pour l'affirmation de l'identité de genre. »¹¹³. Ces liens seraient liés à une conception de la nature de la femme et à sa « fonction reproductive », conception selon laquelle les femmes seraient caractérisables par des :

nature et fonction qui les rendraient plus sensibles à la vie et au devenir des générations futures et qui expliqueraient qu'elles aient une vision dynamique de la société. Ils se situent aussi au niveau de leur fonction de maîtresse de maison encore largement répandue dans les sociétés patriarcales, qui leur donnerait une vision plus intégrée des relations entre les êtres humains, leurs activités de consommation et leur environnement naturel.¹¹⁴

Le stéréotype de la féminité évoluant dans le temps, vient l'instant où la femme sort de l'espace de la maison pour aller travailler. Or, là encore, la féminité conserve son lien à la vie de famille. En effet, Catherine Cicchelli-Pugeault évoque le fait que la femme est encore souvent envisagée comme une figure de « l'entre-deux », condamnée à l'écartèlement, perçu comme forcément négatif, entre vie familiale et vie professionnelle :

La femme est-elle condamnée à être « *entre* » famille et travail, plutôt qu'en famille « *et* » au travail ? Le vocabulaire retenu pour dire la position féminine ne va pas de soi. La définition de la préposition « *entre* » permet de situer les enjeux : est entre ce qui est « dans l'espace qui sépare (des choses, des personnes) » – comme l'indique le dictionnaire *Petit Robert*. Rapportée à notre objet, la définition devient gênante. La femme n'est-elle pensée que dans la distance, son évocation ne s'intègre-t-elle que dans une pensée de l'écart – voire de la mise à l'écart ? Si elle est « *entre* », elle n'est pas « *dans* ». Tout se passe comme si, par le canal des énoncés, la langue n'autorisait pas véritablement la femme à cumuler des expériences jugées éloignées.¹¹⁵

¹¹⁰ Pasteur Paul, « Du militantisme au journalisme ? », *Le Temps des Médias*, n° 12 : La cause des femmes, Printemps-Été 2009, p57.

¹¹¹ Soulages Jean-Claude, « Les avatars de la publicité télévisée ou les vies rêvées des femmes », *Le Temps des Médias*, n° 12 : La cause des femmes, Printemps-Été 2009, p116.

¹¹² Goffman Ervin, *L'arrangement des sexes*, Paris : La dispute, 2002, p76.

¹¹³ *Ibid.*, p101.

¹¹⁴ Zuineta Natacha, « Essai sur le rôle des femmes et des valeurs féminines », *Reflets et perspectives de la vie économique*, 1/2002 (Tome XLI), p110.

¹¹⁵ Cicchelli-Pugeault Catherine, « "Couple et évolution de la condition féminine" : un mauvais ménage ? », *Recherches familiales* 1/2004, n° 1, p135.

Par cette première approche du féminin et de ses dérivés, je m'attends à trouver dans la conception même de *confidentielles.com*, des thématiques cadrant avec la représentation des centres d'intérêt des femmes, héritant cela de la presse magazine, avec des sections dédiées à la maternité, la beauté, le couple, la maison, la décoration, le jardin, la mode, *etc.* L'aspect graphique des architextes est aussi sans doute porteur de signes connotant des valeurs particulières comme la famille ou la beauté. Cependant, la détermination de ce qui est féminin ou non est également fixée par le genre de la personne à son origine. Ainsi, les hommes et les femmes n'ont peut-être pas la même vision de la féminité. Si le dispositif étudié a été fait par des hommes, il est possible que les femmes ne s'y retrouvent pas complètement, en raison d'une différence d'interprétation de cette notion, ou bien qu'elles ressentent plus fortement l'artificialité de cet univers qui se veut conçu pour elles.

2.2 UNE FÉMINITÉ PLURIELLE POUR UNE IMAGE STÉRÉOTYPIQUE DE L'UTILISATRICE DE *CONFIDENTIELLES*

Quand on observe les représentations dans la publicité des années précédentes à aujourd'hui, l'image de la femme semble rattachée au fantasme du corps, comme le montrent les nombreuses représentations qui mobilisent fortement les sens en étant notamment incarnées dans l'image du « tact », impliquant le toucher¹¹⁶. Cette image à travers les espaces publicitaires fait également un lien entre la féminité et la consommation dans l'ouvrage d'Elisabeth Kowaleski-Wallace, qui montre qu'au dix-huitième siècle dans le monde anglo-saxon, la femme était considérée comme étant naturellement « *hungry for things* », c'est-à-dire « avide d'objets ». L'auteur avance l'idée qu'« il n'y a pas de conception occidentale de la féminité qui ne soit déjà incluse dans des discours sur la consommation »¹¹⁷. La consommation devient le lieu privilégié où se développent une industrie, mais aussi un imaginaire de la féminité. Caroline Courbières évoque à propos de la mode : « Si l'univers de la mode, et plus particulièrement l'univers de la mode vestimentaire féminine renvoie à une réalité industrielle et économique, il s'inscrit également dans une réalité socio-culturelle au travers du discours médiatique qu'il génère et qui sert son impératif de communication »¹¹⁸. Cet univers qui renvoie à deux pans, l'un

¹¹⁶ Goffman Erving, « La ritualisation de la féminité », *Actes de la recherche en sciences sociales*, Présentation et représentation du corps, Vol. 14, avril 1977, p40.

¹¹⁷ Kowaleski-Wallace Elisabeth, *Consuming subjects. Women, shopping and business in the eighteenth century*, Columbia University Press, 1997, p157. Citation originale « *there is no Western understanding of femininity that is not already embedded in the discourses of consumerism* ».

¹¹⁸ Courbières Caroline, « Le principe du stéréotype médiatique de l'image féminine de mode : de La Belle au Bois Dormant à La possibilité d'une île », dans Boyer Henri (dir.), *op. cit.*, p99.

économique et l'autre culturel est fortement lié à la féminité qui semble suivre ce même schéma. Ainsi, « Par le contrat spécifique que fonde l'information de type marketing, le discours médiatique [...] construit des images féminines ordinaires, et offre au pôle récepteur le “miroir d'un certain désir de sa propre image” (Baudrillard 1984 : 14) »¹¹⁹. Dans un dispositif comme celui de *Confidentielles*, comme nous le verrons par la suite, qui contient un aspect commercial et un aspect social, on remarque que

« L'instance médiatique n'agit plus en tant que constructrice d'information, mais en tant que responsable d'entreprise soucieuse de rentabiliser son produit du mieux possible, c'est-à-dire de capter le plus grand nombre de consommateurs (lecteurs, auditeurs, téléspectateurs) ». Dans ce cas, le discours médiatique sur la mode délivre un objet du message dans lequel l'information [féminité] s'efface derrière une image stéréotypée de l'instance réceptrice.¹²⁰

De par le graphisme de son architexte, le dispositif de *Confidentielles* va proposer un discours sur la féminité, sur ce qu'est la femme qui est censée utiliser le site, et générera une image stéréotypée de la femme ordinaire utilisatrice. Cette image s'enrichit d'un certain rapport à la technologie. En effet, dans l'imaginaire social, certaines idées persistent selon lesquelles la femme serait moins douée pour se servir des dispositifs médiatisés. Ceux-ci apparaissent dans le discours des médias, comme conçus pour les hommes, comme cela peut être le cas pour les sites de rencontre où l'on observe une majorité d'hommes les fréquentant, ou bien les jeux vidéo où la pratique semble presque exclusivement masculine. Ce stéréotype construit par la norme s'illustre parfaitement dans l'expérience où des filles jouent dans un club de jeu, et s'arrêtent de jouer lorsque les garçons arrivent¹²¹. Ils deviennent ainsi les seuls participants à l'activité et placent les femmes dans une position d'observateur.

Avant Internet, les objets représentés dans d'autres médias renseignaient les femmes sur des tendances de ce qu'est la féminité, comme c'est le cas pour le modèle de mode qui « relève de l'information prescriptive : c'est en effet parce que son objet est sélectionné et montré à la télévision ou commenté par les journalistes, qu'il devient le modèle de mode pour les récepteurs »¹²². Cela peut se vérifier en admirant des œuvres d'art et en observant la différence des modèles féminins à travers les époques. On observe des canons de beauté qui évoluent entre les époques, des codes de la féminité mouvants. Cette mouvance s'affirme aussi dans les œuvres littéraires, mais aussi à la télévision et plus récemment sur Internet. Tout comme la mode qui

¹¹⁹ *Ibid.*, p104.

¹²⁰ Courbières Caroline, *op. cit.*, décembre 2002, p97.

¹²¹ Taylor Nicholas, Jenson Jennifer, Castell Surzanne de, “Gender in Play : Mapping a Girls'Gaming Club”, 2007, [En ligne] <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.27373.pdf>>, dernière consultation le 05.01.14.

¹²² Courbières Caroline, *op. cit.*, décembre 2002, p88.

semble offrir des possibilités de création : « Dès lors, la création qui se diversifie, se démultiplie, subit une véritable démocratisation. Il n’y a plus un modèle unique à suivre destiné à tous, mais une floraison de styles accessible à chacun »¹²³. On observe sur Internet une diversité des codes de la féminité : de nombreux modèles de féminité sont mis en avant, montrant aux femmes qu’il n’y a plus un seul modèle, mais plusieurs. Cela s’explique par le fait que la féminité peut être perçue de manière différente en fonction de la provenance sociale, mais aussi de l’implantation géographique, facteurs qui ne limitent pas l’accès à Internet. Il est intéressant de cerner le modèle mis en scène sur le site de *Confidentielles*. En effet, tout comme le discours sur la mode « constitue un terrain privilégié pour l’observation de stéréotypes féminins. Car, au-delà des informations anodines selon lesquelles il décline son objet de message premier (la mode vestimentaire), ce discours spécifique développe un objet de message second (l’image de la femme) dont la charge idéologique ne peut légitimement pas être ignorée »¹²⁴, l’instance médiatrice de *Conf* construit une image de ce que peut être la femme utilisatrice en mobilisant des codes qu’elle estime représentant la féminité, une image de la « femme confidentielles »¹²⁵.

Les codes sémiotiques évoquant ce qui est féminin sont issus de l’évolution de l’image de la femme dans la société, de son rapport à la masculinité, à la consommation, à la technologie et à l’espace du foyer. Ce bref état de l’art donne des clés de compréhension sur l’enjeu d’avoir un dispositif informatisé qui semble être avant tout dédié aux femmes, recréant artificiellement un espace censé leur plaire, en affichant des codes que l’ensemble de la société actuelle serait d’accord pour les rattacher à l’univers de la féminité. Toutefois, si l’image des femmes a évolué, entraînant des codes multiples pouvant évoquer différents types de féminité, on remarque que *Confidentielles* véhicule une seule image, celle de la femme « confidentielles ». On peut alors s’attendre à ce que les personnes rencontrées dans cet espace adhèrent aux principales valeurs du site, et se retrouvent en partie dans la vision de la féminité qui est présentée.

¹²³ *Ibid.*, p90.

¹²⁴ Courbières Caroline, « Le principe du stéréotype médiatique de l’image féminine de mode : de La Belle au Bois Dormant à La possibilité d’une île », dans Boyer Henri (dir.), *op. cit.*, p99.

¹²⁵ Les traits dominants de cette « femme confidentielles » sont traités dans le Chapitre Quatre.

Conclusion du Chapitre Deux

Une conception des dispositifs inscrite dans un contexte de pratique particulier : retour sur les catégories de « jeu vidéo multijoueurs en ligne » et du « féminin »

Effectuer ce retour sur des notions liées aux spécificités des deux terrains permet d'orienter mes analyses, en tenant compte de la manière dont sont pensés les dispositifs, qui sont respectivement inscrits dans une continuité historique de recherche et de pratique, que ce soit dans la forme du jeu et du public visé pour *LoL*, ou dans le type de codes mobilisés pour représenter les femmes sur *Confî*.

LoL est abordé en tenant compte des spécificités qui font de lui un jeu, et des études portant sur le jeu vidéo en ligne. Le regard porté sur le dispositif ne le place pas en tant qu'objet de recherche, mais en tant que pratique de loisirs inscrite dans le quotidien des joueurs. On s'attend à rencontrer une diversité de publics, qui abordera et considérera l'activité différemment, introduisant une variabilité dans la manière de communiquer et de penser la communication.

Confî est considéré comme un dispositif d'échanges en ligne, dédié aux femmes, mais véhiculant une image plutôt restreinte de la femme, image qui permet de définir ce qu'est la femme *Confidentielles*. On s'attend à évoluer au milieu d'utilisatrices adhérant plus ou moins à cet univers, et aux valeurs de la féminité qui y sont présentes.

Voici donc la méthodologie adoptée pour investir ces terrains durant la thèse.

CHAPITRE TROIS. Cerner ces univers complexes par une méthodologie ethnosémiotique

L'analyse des médias informatisés peut être envisagée à travers un grand nombre d'outils méthodologiques, allant du qualitatif au quantitatif, visant à mettre en évidence des processus se déroulant du côté de la conception ou des usages. Dans les recherches restituées dans l'ouvrage *Lire, écrire, réécrire*, les auteurs évoquent la nécessité de recourir à des outils distincts afin d'analyser les différents aspects des médias informatisés :

Dans le cas qui nous occupe, plusieurs figures de cette évidence méthodologique peuvent être évoquées : pour l'analyse des usages, par exemple, on pratique l'entretien ; pour la sémiologie, on constitue des corpus clos ; pour la technologie, on modélise puis on spéculé sur les mutations... La présence de ces modèles est particulièrement prégnante. D'autant plus puissante qu'elle est enkystée dans l'évidence quotidienne, dans la banalité « infra-ordinaire », pour reprendre l'expression de Perec. Face aux « médias informatisés », notre travail consiste à redistribuer les cartes entre la sémiologie, l'analyse des usages et l'analyse des dispositifs techniques. Et cela a pour principale conséquence de remettre en cause la définition des objets.¹²⁶

Ce qui attire mon attention ici, c'est que les médias informatisés sont des objets complexes qui, pour être cernés dans leur ensemble, nécessitent une analyse à travers plusieurs niveaux de focalisation du regard. Pour atteindre les objectifs fixés pour cette thèse, j'ai estimé nécessaire de recourir à plusieurs outils de prédilection de différentes disciplines, ce qui m'a amenée à m'interroger sur l'articulation des différentes analyses. En effet, les processus réflexifs étudiés ne relèvent pas simplement de l'analyse des usages, de la sémiologie ou de la technologie, mais semblent induits par ces trois dimensions. Dans cette perspective, j'ai mobilisé un ensemble méthodologique utilisé par Joëlle Le Marec et Igor Babou dans une de leurs recherches qu'ils qualifient d'« ethnosémiotique ». Ils expliquent qu'« Une des particularités de la recherche proposée est le croisement de deux approches disciplinaires qui ont trop souvent tendance à s'exclure l'une l'autre : à la sémiotique serait attribuée le travail sur des corpus, alors que l'ethnographie des usages se verrait attribuer l'analyse des entretiens ou des observations »¹²⁷. J'ai ainsi fait fonctionner ensemble des méthodes issues de disciplines différentes, selon une approche communicationnelle, non pas dans la perspective de faire un ersatz de méthodes, mais plutôt de doter mes recherches d'une spécificité particulière : aucun des outils méthodologiques

¹²⁶ Davallon Jean, Després-Lonnet Marie, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle, Souchier Emmanuel, « Introduction », dans Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.), *op. cit.*, p30.

¹²⁷ Le Marec Joëlle, Babou Igor, « Chapitre IV. De l'étude des usages à une théorie des « composites » », dans Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.), *op. cit.*, p237.

mobilisés n'est mis en avant plus qu'un autre, ils sont intriqués de façon à créer un véritable système d'analyse, chaque élément ne fonctionnant pas sans l'autre. C'est une véritable façon d'appréhender un objet : les dispositifs médiatisés permettent une participation des usagers, proposent des outils techniques et diffusent une vision de la communication signifiante définie par la société conceptrice. J'ai donc mené une analyse sémio-pragmatique des dispositifs ainsi qu'une analyse interactionnelle de terrain reposant sur une phase d'observation participante et des entretiens menés en autoconfrontation. Chaque élément ne se suffit pas, ma focale n'est ni ethnologique ni sémiotique et c'est bien la symbiose des deux qui fait la concrétude de ce système. Je défends l'idée que cette méthodologie « créative » permet de pallier un certain nombre de problèmes liés aux spécificités des terrains relevant de la communication médiatisée. En effet, ceux-ci sont complexes et peuvent être qualifiés de « fermés » c'est-à-dire que les utilisateurs ne sont pas toujours réceptifs quant à la présence d'un chercheur. Par exemple, l'impossibilité de voir le corps de la personne interlocutrice peut poser la question de la vérification de l'identité du chercheur. Les sujets n'ont aucun moyen de s'assurer que le chercheur est vraiment celui qu'il prétend¹²⁸ et ne pourront pas constater les réactions physiques de celui-ci suite à leurs réponses lors de l'entretien.

Le recours à cet ensemble méthodologique se justifie également par le fait que le chercheur accède certes, avec une certaine facilité aux situations de communication, sans toutefois pouvoir les appréhender dans leur totalité. En effet, l'accès aux différentes traces résultant des échanges ou des actions sur le dispositif est conditionné par deux éléments : la contextualisation temporelle et la limitation des accès. La question de l'inscription temporelle des traces auxquelles accède le chercheur se présente notamment dans le cas des sites de discussion : « Cette difficulté à comprendre comment l'humain différencie le passé du présent est renforcée dans les outils numériques car en termes de “rendu”, le numérique rend disponible le passé et le présent de la même manière, effaçant la distance au contenu enregistré »¹²⁹. Ainsi, j'ai pu accéder à de nombreux échanges écrits datant de plusieurs années, rendant difficiles leurs interprétations, n'ayant pas forcément les connaissances nécessaires pour comprendre l'enjeu des différents propos : certaines discussions portaient notamment sur des évolutions du site de discussion ou bien étant en rapport avec des usagers spécifiques qui ont par la suite cessé leur

¹²⁸ Une personne interrogée dans le cadre du site de discussion m'a demandé si elle pouvait voir une copie de ma carte étudiante. Cependant, comme elle n'avait pas vu mon visage, j'aurais aussi bien pu lui montrer une carte falsifiée.

¹²⁹ Ollagnier-Beldame Magalie, « Interagir dans un monde de plus en plus réflexif : Processus cognitifs et traces numériques — mémoire, interprétation et rapport au temps » dans Galinon-Méléneac Béatrice (dir.), Zlitni Sami (dir.), *Traces numériques. De la production à l'interprétation*, Paris : CNRS Éditions, 2013, p133.

pratique, rendant nécessaire une analyse sémio-pragmatique diachronique. Ce phénomène qui rend le passé et le présent disponibles ne se retrouve pas dans le jeu vidéo. Certes, sur *League of Legends*, il est possible de consulter des traces inscrites dans une certaine temporalité, comme l'historique d'un joueur portant sur ces dix dernières parties, ou son classement pour estimer ses compétences. Cependant, il n'est pas possible d'accéder au déroulement de chaque partie une fois que celle-ci est passée, sauf dans le cas où elle aurait été enregistrée. L'enregistrement des parties permet de voir les différents mouvements des personnages, mais ne rend pas accessibles les échanges écrits entre les joueurs, dont l'inscription dans le dispositif n'est pas pérenne : ils ne sont plus lisibles une fois la partie terminée. Pour pouvoir les appréhender, il est nécessaire pour le chercheur de prendre part à la session de jeu, de faire de l'observation participante, d'où l'émergence de technique de recueil, de conservation et de transcription de l'expérience. L'usage du dispositif nécessite donc de prendre en compte le dispositif et ses possibilités « car ce dernier s'impose tant aux internautes qu'au chercheur lui-même »¹³⁰. Cette limitation d'accès aux échanges est également perceptible dans le site de discussion. Certains propos ne sont accessibles que dans certains espaces du site dont l'accès est protégé, dédiés à des groupes de membres dont le chercheur ne fait pas partie, masquant ainsi une partie des échanges qui se déroulent par le biais du dispositif. Il apparaît ainsi complexe d'accéder à des données lisibles sans une analyse approfondie. En effet, en analysant la partie visible de l'échange, le risque est de tirer des conclusions hâtives, qui ne peuvent tenir compte des échanges en marge, traces invisibles aux yeux du chercheur. Ce conditionnement de l'accès aux traces peut s'appréhender par une analyse sémio-pragmatique.

J'approuve également la remarque suivante :

La qualification (âge, sexe, statut professionnel ou familial) des usagers, souvent masqués sous des pseudonymes, échappe à l'observation tout comme les mobiles et les représentations de leur engagement en ligne. Le champ d'observation est donc beaucoup plus restreint que celui de l'ethnographie classique car il est réduit aux usages visibles et ne permet pas de saisir les dimensions cachées des usages sociaux des espaces de communication virtuelle.¹³¹

Ce problème d'identification peut être compensé par une reconstitution de l'histoire des usagers — ce qui demande un lourd travail — et ne peut se faire que sur une phase d'observation longue (que ce soit sur le jeu en prenant part à de nombreuses parties, ou sur le site de discussion en analysant des échanges sur une longue période). Cela permet de recomposer une forme de récit de l'utilisateur, en articulant bout à bout chaque trace. Dans les terrains étudiés qui ne sont pas des

¹³⁰ Jouët Josiane, Le Caroff Coralie, « Chapitre 7. L'observation ethnographique en ligne », dans Barats Christine (dir.), *op. cit.*, p149.

¹³¹ *Ibid.*, p148.

blogs ou des pages personnelles, on observe tout de même « l'importance de la mise en récit de soi, qui fait écho aux travaux de Schapp (Arriens, 2007) dans le domaine de la phénoménologie de la narrativité : “être, c’est être raconté” »¹³². Ainsi, pour cerner ces traces complexes, une observation sur un temps court ne peut être envisagée, si je souhaite combler le manque d’informations lié à la forme de la communication médiatisée. De plus,

Le chercheur ne peut revendiquer de maîtriser toute la signification des communications qui engagent d’autres acteurs que lui, « il ne peut faire en sorte que les communications sur le terrain ne soient pas toujours beaucoup plus que du recueil de matériau, ou plutôt qu’elles soient avant toute autre chose, sur le moment, autre chose dont la signification ne dépend pas que de lui, en tant qu’acteur social n’ayant nulle priorité sur l’interprétation de la situation sur le champ, sinon son cadrage préalable et son interprétation ultérieure, moments qui n’engagent que lui ».¹³³

Ainsi, afin d’avoir un deuxième regard sur les observables, j’ai eu recours à des entretiens en autoconfrontation permettant d’orienter les analyses de la mise en récit de certains usagers et de leur propos et actes durant la pratique.

Tenir compte de ces éléments qui restreignent et complexifient l’analyse implique pour le chercheur de faire appel à sa propre réflexivité tout au long de la recherche (cf. figure 11), afin de resituer ses analyses dans le contexte de sa propre pratique, dépendant de ses propres interactions.

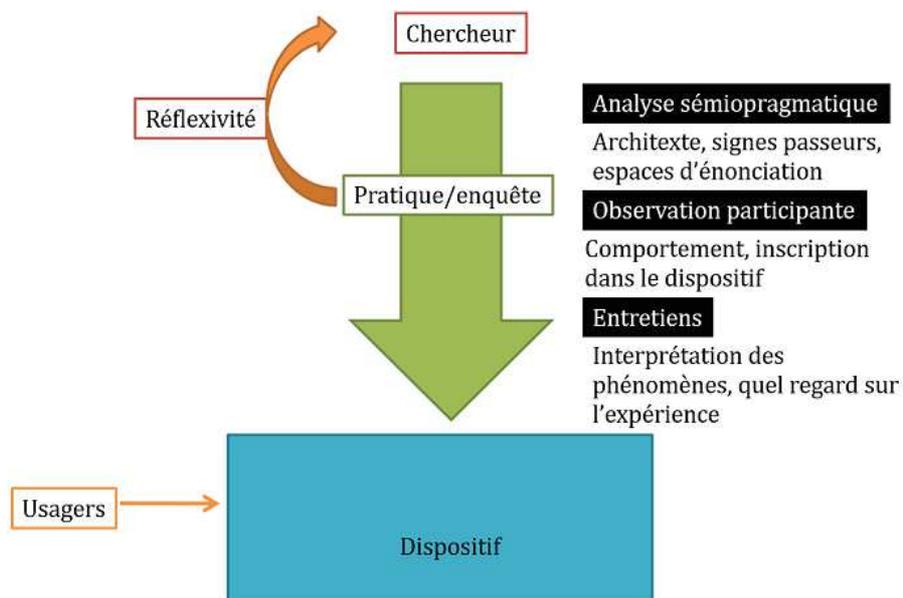


Figure 11 : Réflexivité chez le chercheur pour analyser les processus communicationnels des dispositifs médiatisés

(Source : personnelle)

¹³² Ollagnier-Beldame Magalie, « Interagir dans un monde de plus en plus réflexif : Processus cognitifs et traces numériques — mémoire, interprétation et rapport au temps » dans Galinon-Méléneac Béatrice (dir.), Zlitni Sami (dir.), *op. cit.*, p140.

¹³³ Jutant Camille, *op. cit.*, p67.

Mon travail de recherche s'est établi dans une perspective diachronique, s'inscrivant nécessairement dans un temps « long ». Ainsi, j'ai côtoyé les deux espaces médiatisés choisis pendant plus d'un an de manière quotidienne, puis j'ai continué à me connecter régulièrement afin de pouvoir constater les éventuelles évolutions, ou de faire des ajustements dans mes analyses. J'ai acquis un corpus particulier, reposant sur la transcription de nombreuses heures de pratique du jeu vidéo ainsi qu'une vaste sélection de fils de discussion consultés et analysés, sur des analyses d'architextes et sur l'activité communicationnelle médiatisée de différents sujets. Ce corpus constitué de données différentes en raison de leur provenance méthodologique constitue un ensemble de corpus évolutif, mouvant et inscrit dans une diachronicité. En effet, « tout corpus web, stabilisé et documenté à un moment donné, ne peut être considéré comme un échantillon au sens strict du terme, mais doit être regardé plutôt comme un état de données provisoire, évolutif, prélevé au sein d'une archive vivante, gardant une marge d'incertitude non négligeable »¹³⁴. Compte tenu de cette inscription temporelle particulière, les résultats de cette analyse ne visent donc pas la représentativité, mais ont plutôt pour prétention de mettre en évidence des processus significatifs durant une période *t*. Comme indiqué sur la figure précédente, cette méthodologie a généré une importante implication sur le terrain, m'amenant à avoir un recours constant à ma propre réflexivité.

À présent, détaillons les caractéristiques des différentes méthodes d'analyse¹³⁵. En effet, ayant déjà mis en œuvre cette méthodologie sur le temps plus court du mémoire, certaines précautions méthodologiques ont été posées en amont afin d'orienter et d'affiner ma posture durant cette recherche. Il est question tout d'abord de l'analyse sémio-pragmatique. L'analyse interactionnelle de terrain est ensuite abordée en deux étapes : l'observation participante d'une part, puis les entretiens en autoconfrontation d'autre part.

¹³⁴ Barats Christine, Leblanc Jean-Marc, Fiala Pierre, « Chapitre 8, Approches textométriques du web : corpus et outils », dans Barats Christine (dir.), *op. cit.*, p105.

¹³⁵ Bien que chaque élément fonctionne en symbiose dans mon enquête, je suis obligée, pour faciliter la compréhension, de les détailler séparément afin d'en expliquer les différentes spécificités. Le choix de présenter une méthode avant une autre n'est en rien un classement.

1 SAISIR LES CONDITIONS D'ACTION ET DE COMMUNICATION PAR L'ANALYSE SÉMIO-PRAGMATIQUE

Le dispositif médiatisé informatisé qui permet au sujet de s'engager dans une activité particulière nécessite d'être décrit et déconstruit. Cet objet a toute son importance car il se positionne en tant que tiers à la mise en présence des sujets : il oriente, conditionne et contraint leur pratique. En effet, s'il est possible de tout faire dans les lieux physiques dans la mesure de nos capacités corporelles, les possibilités sont moindres dans les espaces médiatisés car l'activité communicationnelle s'inscrit dans un contexte particulier, déterminé par le dispositif. Afin de cerner les possibilités d'action et de communication des sujets, j'ai eu recours à une analyse sémio-pragmatique du dispositif. Celle-ci articule sémiologie et pragmatique et permet d'expliquer les dispositifs à travers une analyse textuelle, en tenant compte des bases sur lesquelles les textes sont construits. Autrement dit, une analyse du sens du dispositif à travers sa pratique par les sujets¹³⁶ est réalisée. Cela permet de comprendre comment se fait l'inscription dans le dispositif. Je considère ici que :

Le dispositif médiatique produit la manifestation d'un espace visuel sur lequel l'image du texte vient s'afficher. Cet espace est pris entre deux matérialités : d'un côté, celle d'un substrat technique [...] et celle d'une surface lisible, l'écrit d'écran (Souchier, 1996)[...]. Mais l'écriture informatique permet de concentrer sur cette surface des signes d'une densité et d'une hétérogénéité inédite jusque là, ainsi que d'opérer des inscriptions et des choix en grand nombre.¹³⁷

Je m'intéresse alors à ce qui est lisible, mais également aux possibilités d'actions rendues effectives par le substrat technique. Ces dispositifs permettant des interactions médiatisées entre les usagers sont considérés comme des objets configurés de manière particulière. Ces configurations

[...] ont la propriété de fournir des ressources et des contraintes pour l'acte de communication lui-même, et pas seulement pour l'univers représenté à travers le discours. Ces configurations dispositives sont à la croisée de la dimension médiatique de la communication et de sa dimension textuelle. C'est ce qui fait qu'elles ne sont pas seulement réflexives, mais opératives.¹³⁸

C'est pourquoi une déconstruction des différentes composantes de l'objet est nécessaire. Elle permet de percevoir la manière dont le dispositif se rend appropriable par le sujet, et de définir les outils mis à sa disposition pour que ce dernier communique avec les autres usagers.

¹³⁶ Odin Roger. « La question du public. Approche sémio-pragmatique », dans *Réseaux*, 2000, volume 18 n° 99, p52-53. [En ligne] <http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso_0751-7971_2000_num_18_99_2195>, dernière consultation le 13.12.13.

¹³⁷ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p162.

¹³⁸ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p158.

Concrètement, l'analyse sémio-pragmatique n'a pas été amorcée dès mes premières fréquentations du dispositif, mais repose sur des matériaux récoltés dès cette période. J'ai commencé par découvrir le dispositif, m'engageant dans une phase d'observation préliminaire (cf. II de ce chapitre). L'impossibilité de recommencer plusieurs fois la phase d'enregistrement¹³⁹ dans le dispositif m'a incitée à prendre des copies d'écran des processus d'enregistrement et des premiers pas dans les dispositifs, dans la perspective de les analyser ultérieurement. Ainsi, j'ai saisi par moi-même les conditions d'action et de communication, et j'ai commencé par une analyse des signes en pratique, permettant de me faire une première impression des possibilités données par le dispositif.

Des copies d'écran ont été ensuite prises à différentes étapes de la pratique, dans la perspective de faciliter la déconstruction des architextes rencontrés et de déterminer les conditions de possibilités de la communication, par l'outil « Impression écran » de l'ordinateur. Cet outil permet de capturer l'écran, de faire une image de ce qui est visible sur l'écran. Il faut ensuite coller cette image dans un logiciel de gestion d'images comme *Paint* ou *Photoshop* pour pouvoir la sauvegarder. Sur *Confidentielles*, le site présente un grand nombre d'informations, engendrant la nécessité de le parcourir *via* la barre de navigation verticale. Afin d'avoir une vision d'ensemble, j'ai eu recours ponctuellement à l'outil de capture d'écran que j'ai installé sur le navigateur *Chrome*, appelé « Superbe capture d'écran : capturer et annoter ». Sur *League of Legends*, la touche du clavier « Impression écran » a permis de prendre des copies d'écran de l'architexte de gestion. Cette touche n'est pas disponible durant les temps de chargement entre les parties, impliquant de photographier ces écrans de transition. Cette fonction devient disponible une fois que l'on s'engage dans la partie, mais son usage est soumis à une condition contraignante : jouer en mode fenêtré¹⁴⁰.

Étant donné la richesse et la diversité des deux terrains, il est impossible de présenter de manière très détaillée chaque copie d'écran analysée. Cependant, une partie des analyses sémio-pragmatiques est présente dans les annexes et dans le développement de cette thèse. J'ai appliqué sur la plupart des copies d'écran des schémas explicatifs permettant de mieux distinguer les architextes et de comprendre leur mise en forme ainsi que le mode de lecture

¹³⁹ J'appelle phase d'enregistrement le moment où j'ai dû créer un compte unique permettant de m'identifier et d'accéder au contenu proposé par le dispositif. Le compte étant rattaché à une adresse mail, il aurait fallu que j'en crée plusieurs si j'avais voulu recommencer cette procédure à maintes reprises, ce qui m'a semblé être peu propice en termes de temps et d'organisation.

¹⁴⁰ L'écran de jeu apparaît dans une fenêtre, ce qui laisse la possibilité au curseur de la souris de sortir du cadre, introduisant une rupture dans la pratique, augmentant les risques de perdre la partie de jeu. Toutefois, l'architexte de jeu ne changeant pas à chaque partie, j'ai réalisé cette opération seulement au cours de quelques parties.

qu'ils suscitaient et l'emplacement des différentes fonctionnalités conditionnant la lecture de l'espace de l'écran. Cette analyse sémio-pragmatique m'a permis d'appréhender les différents signes permettant d'effectuer des actions (les signes passeurs), mais aussi les diverses mises en scène des traces des sujets. Les signes décrits ont des degrés de signification variant en fonction de l'expérience de pratique du dispositif du sujet qui regarde l'écran. Lorsque c'est le cas, les différentes connotations des signes en fonction du temps d'expérience et de l'expérience menée sont précisées, ce qui permet de distinguer plusieurs niveaux de visualisation et d'interprétation. Par exemple, certains signes ne se voient pas au premier abord ou n'attirent pas l'attention des sujets novices, ce qui les rendra insignifiants ou introduira un doute sur leur signification. Cette opacité du signe disparaît au fur et à mesure de la pratique et de la confrontation au dispositif et aux discours des autres sujets sur les possibilités d'action et de communication.

L'analyse sémio-pragmatique reposant sur l'interprétation des signes et de leur mise en scène dans le contexte de l'activité implique de tenir compte de la moindre modification de l'architexte sur le plan fonctionnel et graphique. Ainsi, en menant une enquête sur les terrains choisis sur un temps long, j'ai été confrontée à leur évolution. Celle-ci a été prise en compte en déterminant les différences introduites dans la pratique des sujets.

L'analyse sémio-pragmatique réalisée tient donc compte des nouveaux outils ou des modifications de la mise en scène des architextes, ceux-ci pouvant expliquer des écarts dans les éléments relevés durant le travail d'observation participante. Ces changements sont différents sur les deux terrains. *LoL* a évolué progressivement en raison des mises à jour régulières du jeu (toutes les deux semaines), entraînant l'apparition de nouvelles fonctionnalités qui ne changeaient pas la pratique, mais qui influaient sur les échanges (cf. Focus 27). Sur *Confi*, peu de changement, hormis la disparition de fonctionnalités comme celle du *chat*, avant que survienne une brutale évolution graphique et fonctionnelle de l'architexte en avril 2014. Cette évolution se justifie par le fait que le site initialement dit « généraliste » devient un site dédié à la beauté. Étant donné l'importance des transformations et l'arrivée de nouveaux enjeux, j'ai cessé de suivre les différentes évolutions du dispositif à partir de cette date. Sur *LoL*, les intégrations des différentes fonctionnalités ont été commentées au fur et à mesure, grâce à l'observation des architextes, mais aussi à la consultation du résumé du « *patchnote* » présent sur le site internet officiel du jeu visant à informer les joueurs de la moindre modification (sur les personnages, sur le graphisme, sur les fonctionnalités, etc.). Or, un grand changement survient également en juillet 2014, ce qui m'amena à cesser l'analyse des évolutions du jeu sur le plan sémio-pragmatique.

Réaliser une analyse sémio-pragmatique des dispositifs de *Confî* et de *LoL* permet de saisir les conditions d'action et de communication en vigueur dans ces espaces. Accorder une attention fine à la description et à la déconstruction des dispositifs permet de comprendre comment ils orientent et conditionnent la pratique des sujets.

L'analyse sémio-pragmatique a été effectuée durant le temps de l'enquête. En effet, lorsqu'un chercheur met en place une méthodologie dont certaines composantes nécessitent un temps long, il doit tenir compte des moindres évolutions des dispositifs sur cette période. Une trop grande évolution du dispositif peut remettre en cause les analyses sémio-pragmatiques réalisées, et transformer considérablement la pratique des sujets, comme ce fut le cas sur *Confî*, ce qui a conduit à arrêter ce type d'analyse, mais aussi l'analyse de terrain (elle aurait pu être poursuivie à condition de réaliser l'analyse sémio-pragmatique du nouveau dispositif).

À présent, il est question du premier élément de l'analyse interactionnelle du terrain : l'observation participante.

2 EXPÉRIMENTER L'ACTIVITÉ ET LES ÉCHANGES PAR L'OBSERVATION PARTICIPANTE

L'observation participante consiste en un investissement du terrain de la part du chercheur, tel que le fait un sujet, c'est-à-dire en participant à l'activité offerte par le dispositif et en échangeant avec les autres usagers. Elle relève de l'expérience immersive et ne peut se faire que sur un temps relativement long, dans la perspective de saisir les enjeux qui sous-tendent les interactions dans les groupes observés. Il est admis que la présence du chercheur a un impact sur les comportements, surtout lorsque ses instruments d'enquête sont visibles (les dispositifs d'enregistrements qui rappellent aux observés qu'ils sont surveillés). Dans le cas de l'utilisation d'un dispositif médiatisé, les effets engendrés par la présence d'un chercheur sont atténués, car celui-ci peut disposer de modalités d'enregistrement moins visibles que lors d'une enquête en présence directe. L'observation participante est une méthode très prisée pour investir les jeux vidéo, dans différentes disciplines. Elle permet de cerner une pratique qui peut être opaque de l'extérieur, où l'accès aux discours écrits des joueurs durant la période de jeu ne peut se faire qu'en étant soi-même présent. Dans les cas des sites de discussion, cette méthode d'analyse est moins mobilisée et se voit parfois remplacée par de la simple observation, comme l'expliquait Brigitte Simonnot¹⁴¹ — qui présentait une recherche sur les sites de discussion sur la thématique de la santé — en réponse à ma question : pourquoi avait-elle engagé de l'observation et non pas de l'observation participante : la lecture des textes inscrits dans le cadre de sites de discussion est souvent possible (la limitation par identifiant n'intervenant que pour la participation) rendant observables les échanges entre les sujets, sans qu'il soit nécessaire de participer.

FOCUS 3 : FAIRE DE L'OBSERVATION PARTICIPANTE DANS UN UNIVERS ÉLOIGNÉ DE SES PROPRES CENTRES D'INTÉRÊT

Un problème s'est présenté : la question de l'investissement dans les deux terrains. Dans le cadre de la pratique de *League of Legends*, j'ai véritablement dû jouer afin de cerner les processus de l'intérieur, ceux-ci n'étant pas accessibles autrement, hormis par le biais de la retransmission des joueurs professionnels ou d'animateurs pratiquant le jeu à haut niveau. Si ce qu'ils montrent à l'écran a été utile pour moi, j'ai tout de même constaté que certains éléments s'éloignaient de la pratique des « sujets ordinaires » dans la mesure où ces derniers évoluent dans le jeu à un plus faible niveau. M'investir dans la pratique m'a permis de rencontrer tous types de joueurs, des plus

¹⁴¹ J'ai eu l'occasion de poser cette question suite à son intervention du 15 avril 2014, lors de la Journée Jeunes Chercheurs en SIC, organisée par le laboratoire Geriico à Lille 3. Brigitte Simonnot est Professeur des Universités à l'Université de Lorraine, au CREM.

faibles au plus performants. Les joueurs évoluant à très haut niveau n'ont pas été approchés par le biais de ma propre pratique du dispositif, mais *via* la retransmission de leurs parties en ligne sur diverses plateformes¹⁴². Jouant déjà à d'autres jeux vidéo en ligne, je n'ai pas rencontré de difficultés à participer et à communiquer, finissant même par y consacrer un temps important.

Dans le cadre de *Confidentielles*, je n'ai pas senti le besoin de m'investir dans les échanges publics, étant donné que ceux-ci se déroulaient déjà sans moi. J'ai donc observé les fils de discussions plus ou moins animés. J'ai développé quelques liens avec des sujets à travers quelques échanges dans les forums publics, mais j'ai surtout développé ces relations par le biais de la messagerie privée et des clubs privés¹⁴³. Je me suis heurtée à des remises en question de cette méthode : jusqu'où doit-on s'investir dans un espace où la plupart des échanges sont publics ? N'ayant pas de prédispositions affirmées pour les thématiques développées dans ces espaces, j'ai eu la sensation que je pouvais être irrespectueuse en inventant des informations, dans le simple but de me faciliter l'intégration ou d'augmenter mon temps de participation. J'ai donc fait le choix d'être dans l'observation participante sans que mon implication dans les échanges ne soit intense.

Faire de l'observation participante me semble indispensable dans le cas des dispositifs où les échanges ne sont pas visibles. Cependant, cela s'est avéré plus difficile d'évoluer dans un espace où les thématiques abordées sont éloignées de mes propres centres d'intérêt. Si la « femme confidentielles » est une femme avant tout, ce qui m'a permis de m'intégrer dans les échanges portant sur la santé, elle s'intéresse aussi aux enfants, au jardinage et à la cuisine familiale, ce qui n'est pas mon cas. Si affirmer des goûts que je n'ai pas était une possibilité, je ne l'ai pas fait, par respect pour les participants.

Pour comprendre les expériences vécues dans un dispositif médiatisé, il est nécessaire de pratiquer l'activité sur un temps long. En effet, l'activité communicationnelle diffère¹⁴⁴ souvent entre le moment où l'on est « novice » et celui où l'on commence à se familiariser avec le dispositif et les autres usagers. On peut se demander quelle serait la durée propice à une analyse interactionnelle. En m'appuyant sur mes expériences de pratique antérieure, j'ai estimé qu'elle devait égaler au moins une année. Dès lors, inscrire sa pratique dans une temporalité conséquente permet de cerner les processus communicationnels et interactionnels depuis l'intérieur, de constater leur transformation et d'engager des échanges avec de nombreux usagers afin d'avoir une vision plus riche de la pratique. On note que pour *LoL*, cela s'est accompagné d'une observation des espaces de méta-communication, comme le forum officiel du jeu¹⁴⁵ ou les plateformes de diffusion¹⁴⁶ dédiées aux jeux vidéo. Cela m'a permis de

¹⁴² Cf. annexe 17, tome 2.

¹⁴³ Cf. annexes 23 et 24, tome 2.

¹⁴⁴ J'ai observé des différences dans la manière d'agir et d'interagir, n'ayant pas les mêmes capacités à interpréter les signes s'inscrivant à l'écran lors des premières interactions, mais aussi des différences dans la relation avec les autres participants, qui ne réagissent pas de la même façon avec des novices ou des personnes plus anciennes dans la fréquentation du dispositif.

¹⁴⁵ [En ligne] <<http://euw.leagueoflegends.com/fr>>

¹⁴⁶ Les plateformes en français consultées sont Millenium, Ogaming et Eclipsia. [En ligne] <Millenium.org>, <eclipsia.com>, <ogaming.tv>. Chaque site dispose d'une « webTv » dédiée à *League of Legends*. Sont diffusés

comparer les comportements montrés ou expliqués dans ces espaces à ceux observés au cours de ma propre pratique.

Le travail d'observation participante effectué se constitue de plusieurs phases décrites dans le tableau 1.

	Temporalité (mois)	Actions réalisées	Focalisation du regard
Phase d'exploration préalable	3,5 (mi-février 2012 - fin mai 2012)	Premiers pas dans le dispositif Présentation, premières interactions avec les autres usagers	Focalisation sur les premières impressions et les éléments d'accueil
Phase d'observation flottante	6 (juin 2012 - fin déc. 2012)	Expérimentation de différentes actions, multiplication des interactions dans différents groupes	Regard flottant, focale large
Phase d'observation focalisée	12 (janv. 2013. fin en déc. 2013)	Implication plus précise/importante avec des groupes jugés pertinents pour l'analyse.	Focalisation sur certains axes définis suite à la phase précédente
Phase d'observation distanciée	X (à partir de janv. 2014)	Participation moins soutenue, mais lien conservé avec le terrain	Regard plus général

Tableau 1 : Description des phases composant l'observation participante

Une phase d'exploration préliminaire a amorcé l'observation participante dans les deux terrains, afin de m'immerger dans le dispositif une première fois, en profitant du temps de l'inscription et de la découverte de l'univers pour me laisser guider par mes premières impressions que je considère comme des matériaux de recherche importants. Durant cette phase, je me suis confrontée aux différents processus et procédures, j'ai complété/construit mon profil, j'ai eu mes premières interactions et j'ai reçu l'accueil réservé à tout nouvel usager. Cette phase se déroula sur une période de trois mois et demi. J'ai inscrit dans un carnet des observations générales relevant du ressenti. On note que cette phase a été menée sur d'autres dispositifs qui n'ont pas été retenus comme terrains pour cette recherche. Seuls *League of Legends* et *confidentielles.com* ont été investis pour la deuxième phase de l'observation participante. Après avoir fait mes premiers pas en tant qu'usager, je suis entrée dans une phase d'observation flottante, en démultipliant les contacts, allant de groupe en groupe en fonction des horaires ou

des tournois où l'on observe des équipes professionnelles qui s'affrontent, mais aussi des sessions de jeu réalisées par des animateurs, ceux-ci donnant des conseils aux spectateurs joueurs.

des discussions, et ce, pendant six mois. J'ai décrit dans le carnet les situations de communication auxquelles je prenais part et j'ai identifié les différents interlocuteurs. Cela m'a permis de dresser les premières analyses et de déterminer des axes importants à explorer de manière plus approfondie. C'est ce dont il a été question dans la phase d'observation focalisée, qui a été consacrée à un investissement plus important dans certains groupes sur une période d'un an, afin de faire une analyse plus précise des points jugés essentiels au regard de ma problématique. Les situations de communication n'ont pas toutes été retranscrites dans le carnet durant cette phase, me concentrant sur celles qui comportaient des éléments liés aux thématiques que je souhaitais approfondir. Enfin, je suis entrée dans une phase d'observation distanciée, souhaitant conserver un lien avec les usagers et le terrain souvent mouvant en raison des actualisations et mises à jour régulières des dispositifs. Cela s'est traduit par une fréquentation moins importante du terrain, et ce, pendant une durée allant jusqu'à la fin de la rédaction de ce document de thèse¹⁴⁷, ne relatant que les éléments jugés essentiels dans le carnet de recherche, c'est-à-dire qui pouvaient apporter des précisions utiles à mes analyses. Cette posture particulière permet d'entretenir les contacts créés, de suivre les évolutions, et surtout de pouvoir facilement revenir sur le terrain étant donné qu'une certaine « présence » a été maintenue¹⁴⁸.

FOCUS 4 : LE CARNET DE RECHERCHE

La dynamique du jeu *LoL* n'a pas permis une prise de notes simultanée à l'activité¹⁴⁹ contrairement au site de discussion *Confî* où je pouvais lire une discussion, y répondre et prendre le temps de noter mes remarques. La réactivité nécessaire à l'activité de jeu ne permet pas de relâcher son attention afin de noter des éléments en parallèle. En effet, décider de prendre le temps de commenter un évènement durant une partie, signifie s'en éloigner pendant un court moment, laissant les autres joueurs se battre seuls. Je n'ai pas eu d'autre choix que de noter les

¹⁴⁷ Le site *confidentielles.com* ayant changé d'orientation en avril 2014, j'ai arrêté les observations à cette période.

¹⁴⁸ Lors de la recherche de master sur *World of Warcraft*, j'avais, au moment de la phase d'écriture du mémoire, négligé cette phase, allant jusqu'à interrompre mon abonnement, rendant impossible l'accès à mon compte de jeu. J'ai dû réactiver mon compte, souhaitant demander des précisions à certaines personnes, et prendre des copies d'écran supplémentaires. Je n'ai pu faire ni l'un ni l'autre : les autres joueurs ne me voyant plus connectée avaient supprimé mon pseudonyme de leur liste de contacts. La plupart avaient arrêté le jeu, ou changé de serveur ou de pseudonyme, m'empêchant de les retrouver. Des mises à jour avaient considérablement modifié les fonctionnalités du jeu et l'aspect graphique, rendant ininterprétables les copies d'écran que j'aurais pu prendre. Pour éviter cela, j'ai décidé d'instaurer une phase d'observation distanciée dans les terrains investis pour le travail de thèse.

¹⁴⁹ Au tout début de mon observation, j'ai pensé qu'il pouvait être utile d'enregistrer des parties de jeu afin de conserver leur dynamisme et de pouvoir revenir sur leur déroulement une fois la partie terminée. Or, je me suis heurtée à un problème technique : mon ordinateur n'était pas assez puissant pour permettre de jouer tout en enregistrant. J'ai donc décidé de ne pas recourir à ce type d'outils. Après avoir mené mes analyses, j'ai toutefois noté que le déroulement des parties se ressemblait, si bien que les enregistrements n'auraient pas apporté d'éléments pertinents (ils m'auraient surtout facilité la tâche pour la retranscription).

informations après coup, même lorsque je faisais plusieurs parties d'affilée. De plus, ayant eu à mon actif plus de 3000 parties, il fut impossible de tout noter. J'ai fait le choix de ne pas retranscrire dans leur intégralité certaines parties me semblant anodines, mais seulement de mettre en évidence les éléments m'apparaissant pertinents. Ce carnet de recherche a donc servi pour relater de nombreuses expériences de jeu, et pour commenter un certain nombre de situations survenues dans le cadre du site de discussion. Ayant lu la plupart des sujets du site de discussion, accessibles dans les parties publiques, j'ai cependant distingué différents types de fils de discussion similaires, ce qui m'a permis d'en isoler certains, de les catégoriser pour faciliter mon analyse.

Les propriétés techniques des espaces médiatisés présentent l'intérêt de pouvoir observer l'activité des usagers dont les traces s'inscrivent et sont lisibles à l'écran, en restant chez soi, sans forcément dévoiler sa présence. La question du dévoilement de la présence du chercheur s'était déjà présentée lors de la recherche sur *WoW*. Je n'avais pas dévoilé mon rôle pour deux raisons. D'une part une réticence à la présence des chercheurs dans les espaces de jeu avait été observée, en raison d'un trop grand nombre d'études portant notamment sur l'addiction aux jeux vidéo. Ce genre de recherche a ainsi généré une certaine agressivité vis-à-vis des personnes s'identifiant comme réalisant une enquête. En fonction de l'axe d'analyse que l'on souhaite développer, ne pas dévoiler sa présence peut poser des problèmes d'éthique. Cependant, dans mon cas, la focalisation du regard ne porte pas sur des sujets polémiques. Ne pas dévoiler ma présence permet ainsi de côtoyer les joueurs sans susciter une méfiance injustifiée et inappropriée à la situation¹⁵⁰. D'autre part, j'ai eu l'occasion de constater que ma présence en tant que chercheur modifiait considérablement le comportement des personnes apprenant mon « secret ». En effet, dévoiler mon rôle aux autres usagers me donne ainsi une importance supplémentaire à leurs yeux, éveillant parfois chez eux l'envie de participer de manière active à l'enquête en adoptant toute une série de comportements, espérant attirer mon attention. Afin d'éviter ce genre de débordements souvent difficile à gérer car provoquant de nombreuses sollicitations de la part des joueurs dans la confiance, j'ai fait le choix de ne pas dévoiler ma présence en tant que chercheur durant la pratique du jeu. La question de l'exposition de mes motivations s'est également posée pour le terrain du site de discussion. Or, après avoir observé dans la phase d'exploration préalable que de nombreux usagers venaient confier des éléments intimes de leur vie et que d'autres participaient notamment pour passer le temps, j'ai jugé préférable de ne pas dévoiler ma présence pour éviter des craintes et rejets liés à l'exploitation

¹⁵⁰ Cette méfiance ne serait d'ailleurs pas justifiée vis-à-vis de cette enquête, étant moi-même une joueuse, et ne m'intéressant nullement à la question de l'addiction.

de « leurs secrets », mais aussi pour ne pas attirer trop fortement l'attention de sujets désireux d'être écoutés sur des thématiques sans aucune utilité pour ma recherche¹⁵¹.

L'observation participante a été menée sur un temps long (plus d'une année) sur les deux terrains choisis. Cet outil permet d'expérimenter l'activité et les échanges, comme le ferait n'importe quel utilisateur, d'appréhender des processus communicationnels par l'intérieur. Le chercheur se doit de tenir compte de l'impact de sa présence sur les sujets rencontrés, et de décider en amont de la manière dont ses deux rôles (usager/chercheur) vont s'exprimer au cours de la pratique.

Les spécificités même de l'activité médiatisée vont conditionner la manière dont se déroule l'observation participante : sur *Confli*, il fut possible d'observer sans toujours participer, alors que sur *LoL*, il fallait participer toujours plus pour expérimenter des situations variées.

¹⁵¹ Je reviens sur ces dimensions du rapport au terrain et aux usagers dans le retour réflexif de la Conclusion.

3 OBTENIR DES INTERPRÉTANTS PLUS RICHES PAR LES ENTRETIENS EN AUTOCONFRONTATION

Durant la phase d'observation participante, j'ai côtoyé un grand nombre de sujets utilisant les dispositifs analysés, accumulant des données sur les situations expérimentées à leurs côtés. Or, certaines informations relevées sont difficiles à exploiter à partir de ma simple expérience. En effet, mon regard de chercheur peut parfois orienter à tort les interprétations des situations ou bien nuire à l'appréhension de détails importants pour un sujet ordinaire. C'est pourquoi pour bénéficier d'un contrôle face à une éventuelle surinterprétation des expériences vécues au sein du dispositif, et obtenir des interprétants supplémentaires pour la recherche, une place dans ma méthodologie a été donnée à la parole de sujets longtemps fréquentés.

À partir du carnet de recherche, j'ai mis en évidence des thématiques contenant des points à interpréter, à approfondir. Dans cette perspective, je les ai confrontées aux différents éléments relevés lors de mon expérience au contact des autres sujets. En fonction des expériences qu'ils avaient vécues, dont j'avais été témoin (par les textes dans le forum ou lors d'une partie de jeu), certains usagers, dont les activités dans les dispositifs les liaient avec une des thématiques à traiter, ont été sélectionnés¹⁵². Chaque personne n'ayant pas eu une expérience similaire, chaque entretien est alors unique et éclaire un certain nombre d'axes de ma grille. Les expériences vécues en commun ont été utilisées pour aborder des thématiques plus générales¹⁵³. Ainsi, des expériences parfois très différentes entre les sujets ont permis d'aborder les mêmes thématiques (cela justifie le fait que toutes les thématiques n'ont pas été abordées pour chaque personne interrogée).

J'ai ensuite contacté ces personnes pour leur demander si elles acceptaient de prendre part à un entretien. Avec leur accord, je les ai confrontées à leurs expériences relevées durant notre pratique commune au sein du dispositif médiatisé. L'autoconfrontation signifie que le sujet est « confronté au contexte de son activité passée »¹⁵⁴. Ce mode « consiste à mobiliser la trace

¹⁵² Cf. annexes 26.1 et 27.1, tome 2. Les thématiques sont présentées de manière transversale dans les tableaux thématiques des entretiens. Pour chacune d'entre elles, des sous-thèmes ont été abordés, permettant de se rapprocher au plus près des expériences vécues avec chaque enquêté.

¹⁵³ À titre d'exemple, sur *Confî*, une utilisatrice a commenté un peu sèchement une discussion où l'énonciatrice faisait des fautes d'orthographe. J'ai mentionné cette situation particulière afin d'aborder la question de l'image discursive. De la même manière, sur *LoL*, j'ai questionné un joueur à propos des comportements adéquats à la pratique du jeu en équipe à partir de la mobilisation d'une partie de jeu commune où un de nos équipiers avait une attitude égocentrique, ce qui nous avait conduits à la défaite.

¹⁵⁴ Cahour Béatrice, Licoppe Christian, « Confrontations aux traces de son activité », *Revue d'anthropologie des connaissances*, 2010/2 Vol.4 n° 2, p243-253.

matérielle de l'activité pour faire produire un "discours sur" par celui qui en est la source »¹⁵⁵. Le sujet a ainsi la possibilité de verbaliser une expérience vécue et de donner « une analyse réflexive de cette activité (ce que le sujet pense de la situation qu'il a vécue, la manière dont il l'analyse) »¹⁵⁶. Sa parole devient une sorte de clé de compréhension qui vient s'articuler avec le reste des analyses. Chaque personne sélectionnée pour les entretiens a été interrogée sur sa pratique, ses habitudes, ses motivations et attentes à prendre part à ces activités et sur sa participation dans les espaces de communication. Pour mobiliser les expériences passées des sujets, j'ai eu recours à deux types de supports. Dans l'espace du site de discussion, j'ai utilisé des liens hypertextes pointant vers les écrits qui m'intéressaient, profitant ainsi de l'indexation fournie par le dispositif et des traces des usagers. Dans l'espace du jeu, je fis appel aux souvenirs des situations vécues par l'intermédiaire d'une remise en contexte et d'une description des éléments que je souhaitais que le sujet se remémore. En effet, *League of Legends* ne permet pas de conserver une trace pérenne de ce qui se passe durant une partie — sauf si l'on utilise un dispositif d'enregistrement¹⁵⁷ — si bien que le recours à une expérience mise en récit s'imposait¹⁵⁸.

Je me suis longuement interrogée sur les modalités de ces entretiens : devais-je rencontrer les sujets en face à face ou non ? Consciente que « l'entretien *de visu* est bien entendu plus riche, car il permet d'accéder à davantage d'informations sur l'identité sociale des individus, leurs mobiles et leurs modes de vie »¹⁵⁹, j'ai tout de même privilégié les entretiens médiatisés à distance. En l'occurrence, l'identité sociale des sujets n'était pas l'élément fondamental de ma recherche. L'interrogation de n'importe quelle personne était possible à condition d'avoir des expériences à lui confronter. En effet, mes préoccupations ne concernent pas le sujet lui-même, mais les processus réflexifs qu'il met en œuvre. Évidemment, avoir des informations sur sa vie sociale est utile dans la mesure où elles peuvent influencer sur ses processus réflexifs et son interprétation des éléments sémiotisés à l'écran. L'absence d'informations véhiculées par la présence physique du sujet est palliée par l'ensemble méthodologique mobilisé. L'observation participante combinée au mode de l'autoconfrontation permet d'obtenir ces informations, étant

¹⁵⁵ Beauvisage Thomas, « Chapitre 9. Compter, mesurer et observer les usages du web : outils et méthodes », dans Barats Christine (dir.), *op. cit.*, p197.

¹⁵⁶ Prost Magali, Cahour Béatrice, Detienne Françoise, « Collectifs virtuels de soutien entre professionnels : formes des échanges et vécus associés », dans Yasri-Labrique Éléonore (dir.), *Les forums de discussion, agoras du XXI^e siècle ? Théories, enjeux et pratiques discursives*, Paris : L'Harmattan, 2011, p177.

¹⁵⁷ Ce procédé n'a pas pu être mis en œuvre. Cf. note 149.

¹⁵⁸ Je reviens sur les pendants de cette forme d'entretien dans le retour réflexif de la Conclusion.

¹⁵⁹ Jouët Josiane, Le Caroff Coralie, « Chapitre 7. L'observation ethnographique en ligne », dans Barats Christine (dir.), *op. cit.*, p159.

donné que seuls les sujets côtoyés durant l'activité à propos desquels j'ai méthodiquement dressé des profils préalables ont été interrogés. Ainsi, un grand nombre de précisions sur la vie sociale des sujets a pu être récolté durant l'activité elle-même, précisions qu'ils acceptent de confirmer ou d'infirmer au cours de l'entretien. Afin de mener mes entretiens en autoconfrontation, j'ai envisagé l'utilisation de *Skype*, logiciel de communication vocale gratuit qui met en relation deux personnes pouvant interagir grâce à leur microphone d'ordinateur¹⁶⁰. Il a l'avantage d'être facilement installé et dispose d'un *plug-in*¹⁶¹ pour enregistrer les conversations, ce qui permet de ne pas prendre de notes de manière exhaustive, de privilégier l'écoute et le dynamisme, sans craindre de manquer une information. Cependant, les deux terrains n'ayant pas les mêmes spécificités communicationnelles, des ajustements ont dû être faits avant même d'amorcer les entretiens (cf. Focus 5). Sur *League of Legends*, cinq entretiens ont été menés d'une durée d'une à deux heures *via Skype*. Sur *Confidentielles*, quatre entretiens ont été réalisés par écrit. Chaque entretien a été anonymisé et s'est vu attribué un code particulier : de J1 à J5 pour les joueurs de *LoL* et de C1 à C4 pour les usagers de *Confi*. Cette codification est mobilisée lorsque des verbatims sont intégrés dans la suite du corps de ce document.

FOCUS 5 : MODALITÉS DES ENTRETIENS

Les joueurs de *League of Legends* ont l'habitude d'utiliser le logiciel *Skype* pour communiquer de manière plus dynamique durant la partie contrairement au site de discussion *Confidentielles* où les utilisatrices n'utilisent que l'écrit. J'ai été « forcée » de tenir compte des spécificités communicationnelles des terrains afin d'adapter la forme des entretiens. Ainsi j'ai pu mener cinq entretiens sur *LoL*, *via* le logiciel *Skype*, d'une durée comprise entre une heure et demie et deux heures. Deux entretiens ont été menés à la fin de la phase d'observation flottante (en décembre 2012) et les trois autres dans les premiers mois de la phase d'observation focalisée (en février et mars 2013). Le cas de *Confi* fut plus complexe. En effet, lors de ma première demande auprès d'une utilisatrice, je me suis heurtée à un refus brutal d'utiliser *Skype*. Elle considérait que cela pouvait nuire à son « anonymat ». Bien que ce soit la raison évoquée, il était aussi possible qu'elle ne sache pas utiliser ce logiciel, qu'elle n'osait pas répondre vocalement à des questions, ou que la dynamique d'un entretien oral aurait été trop contraignante. Je n'ai pu m'empêcher de supposer également qu'elle avait peur d'être enregistrée à son insu sur des thématiques intimes, ou encore que cette utilisatrice puisse être en réalité un homme. J'ai alors décidé de mener un « entretien écrit »¹⁶² sur le mode de l'autoconfrontation afin de respecter la modalité de communication en vigueur dans cet espace. Le dispositif offre la possibilité d'avoir une discussion privée entre deux

¹⁶⁰ *Skype* laisse la possibilité d'utiliser une webcam, rendant ainsi visibles les usagers. Cependant, j'ai jugé préférable de simplement utiliser l'aspect vocal de l'outil, ne demandant pas aux sujets de se servir de leur webcam.

¹⁶¹ J'ai ici utilisé *iFree Skype recorder*.

¹⁶² Même si j'emploie ici le terme « entretien », j'ai conscience de l'absence de dynamisme introduit par l'écrit.

personnes (en dehors de la messagerie privée trop contraignante en raison d'une mauvaise visibilité de l'échange), à travers un espace appelé « club privé »¹⁶³. Ainsi, les sujets pouvaient répondre à mes questions dans le cadre du site de discussion, en utilisant un outil auquel ils étaient habitués. Mener un entretien écrit l'inscrit dans une temporalité diachronique, étalant la durée sur plusieurs semaines/mois. Je posais à chaque fois quatre ou cinq questions puis j'attendais les réponses avant de demander des précisions et de reposer des questions. Quatre entretiens ont ainsi été menés : un qui s'est étalé sur deux mois (novembre et décembre 2012) à la fin de la phase d'observation flottante et les trois autres durant la phase d'observation focalisée (deux en mars et un en avril 2013).

Des entretiens menés en autoconfrontation permettent d'obtenir des interprétants plus riches, par le biais de la parole des sujets côtoyés lors de la pratique. On s'aperçoit que le chercheur peut se heurter à certaines réticences concernant les modalités des entretiens.

Pour cette recherche, le choix a été fait d'utiliser des outils que les sujets connaissaient bien, pour les interroger sans les inquiéter. Les différences introduites concernant les modalités de recueil des propos en fonction des terrains sont des éléments dont il faut tenir compte lors de l'analyse des propos récoltés.

¹⁶³ Cf. annexe 23, tome 2.

Conclusion du Chapitre Trois

Cerner ces univers complexes par une méthodologie ethnosémiotique

La méthodologie retenue est ethnosémiotique. Elle associe une analyse sémio-pragmatique des dispositifs à une analyse interactionnelle de terrain reposant sur une phase d'observation participante et des entretiens menés en autoconfrontation.

La conjonction de ces méthodes est structurante : en effet, la focale adaptée n'est ni ethnologique ni sémiotique et c'est bien la symbiose des deux qui permet l'élaboration de l'objet concret.

Élaborer une telle méthodologie nécessite de se questionner en amont sur des paramètres qui peuvent complexifier le bon déroulement de la recherche. Nous reviendrons sur cela dans le retour réflexif présent dans la Conclusion.

CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE

ESPACES DE COMMUNICATION COMPLEXES ET ADAPTATIONS MÉTHODOLOGIQUES

Pour conclure, les différentes spécificités communicationnelles des deux terrains retenus pour cette recherche — le site de discussion *Confidentielles* et le jeu vidéo multijoueur en ligne *League of Legends* — ont été mises en évidence.

Le retour effectué sur les deux notions, la féminité et le jeu vidéo, permet de faire un état des recherches aidant à mieux cerner les terrains, qui sont tous les deux inscrits dans une continuité de recherche historique.

Les terrains ont été investis à travers une analyse sémio-pragmatique qui s'inscrit dans la gamme des travaux sur les écrits d'écran et les médias informatisés. À cela a été combinée une phase d'observation participante sur un temps long, méthode plutôt ethnologique, dont les modalités ont dû être adaptées¹⁶⁴ afin de correspondre aux spécificités des dispositifs médiatisés. Une phase d'entretiens en autoconfrontation (oral ou écrit) vient compléter cette méthodologie, afin de donner des interprétants supplémentaires à mon travail.

Il est question à présent d'identifier les processus communicationnels fondamentaux entrant en jeu dans la pratique.

¹⁶⁴ Je me suis appuyée notamment sur des éléments habituellement mobilisés pour l'analyse des interactions en face à face, comme la question du rôle, de la face ou encore les cadres de l'expérience d'Erving Goffman. C'est ce dont il est question de manière transversale dans la deuxième partie.

DEUXIÈME PARTIE

IDENTIFICATION DES PROCESSUS COMMUNICATIONNELS

FONDAMENTAUX EN JEU

Pour rappel, la problématique de cette thèse vise à comprendre comment la réflexivité communicationnelle induite par l'usage d'un dispositif médiatisé conduit à la production d'un savoir particulier sur la communication. Je considère que la communication médiatisée peut être analysée au regard de ses différences avec celle en face à face. La réflexivité communicationnelle est ainsi envisagée comme se développant à partir des écarts perceptibles entre une situation de communication médiatisée et une situation en présence physique. Dans toute activité communicationnelle, les sujets tentent d'acquérir des renseignements divers sur le contexte de l'échange, sur les participants, *etc.* Lors des interactions en face à face, des informations sont apportées notamment par le corps dont les réactions et l'apparence peuvent être interprétées. Je considère que nous apprenons au cours de notre vie à décrypter les différents signes dans la perspective de bien nous intégrer à la situation. Dans une situation de communication médiatisée, plusieurs de ces signes sont masqués ou transformés par la présence du dispositif qui fonctionne comme un tiers à l'activité. Ce dernier implique de développer des compétences visant à déterminer de nouveaux critères et à les comprendre pour pallier le manque créé. Afin de qualifier ces capacités heuristiques, j'emprunte la notion d'ajustement à Camille Jutant, qui désigne « un régime d'interaction au cours duquel, l'acteur s'engage dans un corps-à-corps avec un dispositif de communication et interprète la situation (c'est-à-dire qu'il la comprend et la juge) en mobilisant des représentations de cette situation et en déployant un travail réflexif sur sa posture de visiteur »¹⁶⁵. Un des objectifs de son travail de thèse est de « comprendre comment le visiteur interprète et vit la situation de visite, comment il reconstruit la situation de communication que l'exposition engage et comment il joue le rôle du visiteur »¹⁶⁶. Elle s'intéresse cependant à un terrain particulier, l'exposition muséale, où les corps des participants restent visibles, contrairement aux espaces que j'étudie, ce dont il faut tenir compte. Le recours à ce régime d'interaction est d'autant plus

¹⁶⁵ Jutant Camille, *op. cit.*, p13.

¹⁶⁶ *Ibid.*

efficace que ce dernier ne suppose pas une passivité de la part des sujets, mais les positionne au contraire comme détenteurs d'un savoir. Camille Jutant précise qu'il :

donne une grande place au processus d'interprétation ; il porte en lui l'anticipation de l'activité de rencontre entre deux éléments extérieurs, mais surtout il implique l'analyse et l'interprétation de l'élément extérieur. L'ajustement, à la différence de l'interaction, est à sens unique, sinon on parlerait d'ajustement mutuel. Dans le cas de l'exposition, il concerne le *travail* que fait l'acteur dans le cours de son activité de visite, mais qui se caractérise par le choix de laisser à l'exposition une place quasiment *actorielle*.¹⁶⁷

Dans cette citation, Camille Jutant évoque l'interprétation que les sujets ont de l'exposition, tout en tenant compte de la dimension « actorielle » de celle-ci, c'est-à-dire que ses concepteurs l'ont investie de significations précises. Ce niveau d'interprétation me semble également existant dans les terrains médiatisés choisis : le régime d'ajustement s'effectue au regard des situations de communication en face à face et des représentations de ce que doit être la communication. Le dispositif — et par son intermédiaire, les concepteurs — devient une entité ayant un véritable impact dans l'échange entre les sujets, par le type d'activité proposée, les outils mis à disposition, *etc.* Ainsi, « si dans l'interaction en face à face on ne peut pas ne pas communiquer, dans la production médiatique, on ne peut pas ne pas configurer l'échange communicationnel »¹⁶⁸. La définition d'une situation de communication médiatisée passe par l'interprétation de l'activité proposée par le dispositif et des éléments de configuration de l'échange mis en scène à l'écran par l'architecte.

Outre les corps non observables, on relève une autre différence vis-à-vis de l'exposition : les échanges avec les usagers qui jalonnent la pratique. Il ne s'agit plus seulement de tenir compte du dispositif et de la pratique, mais de considérer le rapport aux autres comme un second niveau interprétatif. On note aussi que l'ajustement est pensé comme un processus, qui s'amorce avant même la participation, dès l'instant où l'idée même de pratiquer s'insinue dans l'esprit des sujets. Dès lors, ils tenteront de comprendre et juger la situation, et ce jusqu'à ce que celle-ci se termine. La dimension temporelle de ce régime est un facteur important. Si dans le cas de l'exposition, la visite est un phénomène balisé dans le temps, qui n'est généralement pas répété, il n'en va pas de même pour la pratique des médias informatisés comme *LoL* et *Confli*. La fréquentation de ces espaces numériques est régulière, impliquant un processus d'ajustement permanent s'effectuant tout au long de la période de pratique, période qui peut durer plusieurs années. Une réflexion plus intense sera probablement amorcée au début de la confrontation aux dispositifs, afin de comprendre rapidement les possibilités d'action et de communication. Des

¹⁶⁷ *Ibid.*, p15.

¹⁶⁸ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p167.

informations sur les normes en vigueur permettent d'évincer les doutes sur la situation¹⁶⁹. Elles aident également chacun à définir une attitude à adopter. Ce régime engage les représentations que chacun s'est construites à partir de ses expériences précédentes, et de celles issues de la mémoire sociale. Puis, l'adaptation à l'activité médiatisée se poursuit tout au long de la pratique, notamment dans la perspective de gérer les liens développés avec les autres usagers.

Le régime d'ajustement apparaît comme dynamique, inconscient, évolutif et se déroule simultanément à la pratique, par le biais d'opérations réflexives. Je définis deux niveaux de réflexivité qui équivalent à des périodes de l'ajustement. Le premier débute dès la confrontation avec le dispositif, afin de déterminer les processus sous-jacents aux situations de communication. Le second accompagne la totalité de la pratique, permettant de bien gérer les différentes interactions et de vivre au mieux l'expérience. Cette définition justifie la construction des deux parties successives, calquées sur le déroulement de la pratique médiatisée d'un sujet ordinaire.

Cette Première Partie traite de l'amorce du régime de l'ajustement et d'un premier niveau de réflexivité. Les processus sous-jacents à la situation de communication médiatisée sont mis en évidence par la dénaturalisation de celle en face à face. Ce rapprochement comparatif permet de déterminer de nouveaux éléments à interpréter afin de dissiper les doutes sur ce qui est en train de « se jouer » entre les participants. Les dispositifs médiatisés étudiés mettent en relation des personnes par le biais de l'espace de l'écran, leur donnant l'occasion de communiquer par écrit, de vivre une expérience commune, et d'exprimer le désir de réitérer cette expérience ou non lors d'une autre session. Les interactions analysées s'inscrivent dans le triptyque : sujet — dispositif — autres sujets.

L'identification des processus communicationnels sous-jacents aux échanges en ligne engendrant un premier niveau de réflexivité se fait par étapes (cf. figure 12).

¹⁶⁹ Lorsqu'un sujet a des doutes sur un paramètre de la situation de communication, cela introduit un temps de flottement : il ne sait pas comment se comporter, et se demande comment peut évoluer l'échange.

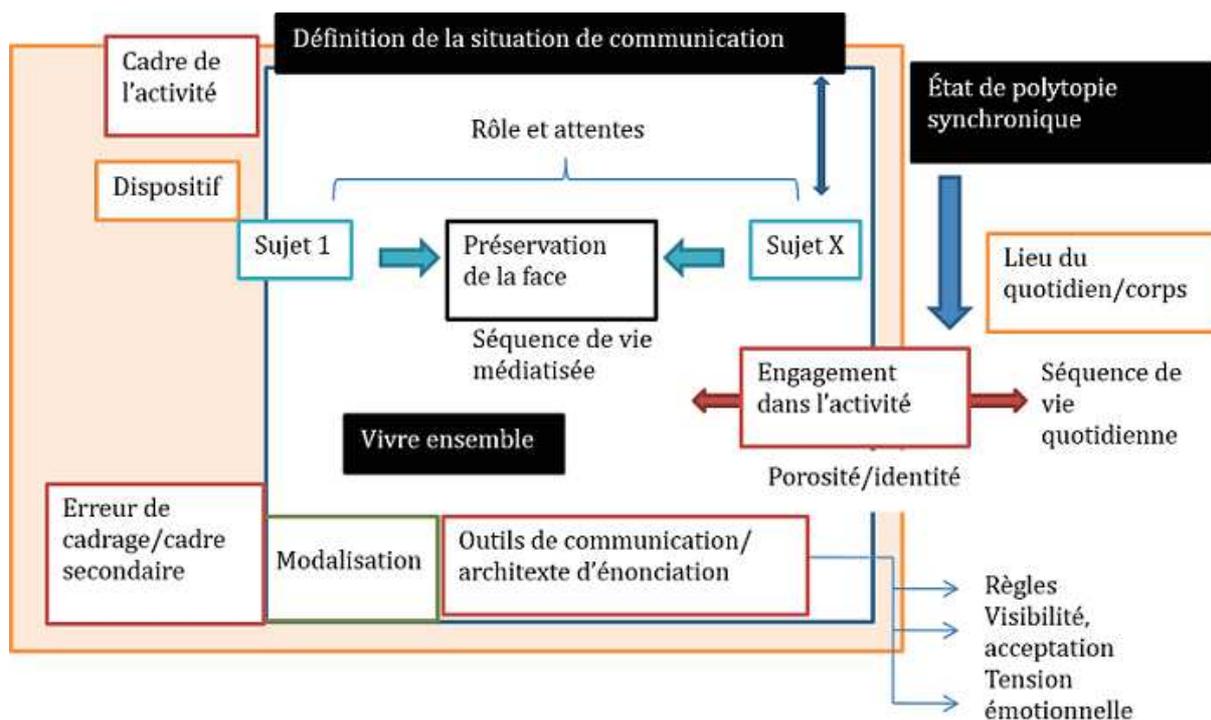


Figure 12 : Schéma d'identification des processus communicationnels fondamentaux entrant en jeu dans la pratique d'une activité médiatisée

(Source : personnelle)

On distingue trois axes, chacun ayant des enjeux et un impact que je propose de définir. La pratique est considérée comme déclenchant chez les sujets une activité réflexive qui consiste à comparer ce qui est en train de se jouer à un vécu antérieur (médiatisé ou non). Différents niveaux d'interprétation viennent enrichir leur expérience, concourant au développement de savoirs heuristiques pouvant être réinvestis par la suite dans d'autres espaces numériques.

Dans cette partie, sont décryptés les processus communicationnels fondamentaux en jeu par ces trois axes. Dans le Chapitre Quatre, je mets en évidence les éléments liés au régime d'ajustement qui permettent au sujet de définir la situation de communication. Il est question de déterminer le cadre de l'activité qui se donne à voir par les différentes conceptions des architextes. Celui-ci sert à l'appréhension du rôle, ligne de conduite suggérée aux usagers. Une réflexion sur l'éthos médiatisé du sujet qui se construit lors de son inscription dans le dispositif est proposée, et les enjeux de cette image vis-à-vis des interactions à venir sont précisés. Le regard se focalise dans le Chapitre Cinq sur les conditions d'usage et de communication d'un média informatisé. Une attention particulière est accordée à la place du corps dans la pratique, à sa représentation et à ses fonctions. Je définis l'état de polytopie synchronique, à savoir la superposition de scènes d'interaction à laquelle les sujets sont soumis, qui entraîne un

déroulement parallèle dans une même temporalité de leur séquence de la vie quotidienne et de leur séquence de vie médiatisée. De nécessaires apprentissages sont à effectuer pour gérer les difficultés induites par cet état. Dans le Chapitre Six, une réflexion sur l'idiorythmie ou le comment vivre ensemble est développée. Il s'agit de traiter des espaces d'activités mis à disposition par les dispositifs et de s'intéresser à leur structure et aux normes en vigueur. Est analysé la manière dont les traces sont valorisées, et comment une véritable injonction à la socialisation finit par être faite. Cela amène à envisager des types de liens sociaux différents pour chacun des terrains.

CHAPITRE QUATRE. Définir la situation de communication médiatisée

L'objectif est de mettre en évidence les divers éléments s'affichant à l'écran qui aident les usagers à définir la situation de communication dans laquelle ils s'apprêtent à s'engager. L'appréhension du contexte dans lequel s'inscrit l'activité à laquelle chacun prend part est essentielle, celui-ci ayant une influence sur le déroulement des échanges : par exemple, certaines thématiques ne sont pas abordées de la même façon ou certains propos n'auront pas la même importance en fonction du contexte. L'enjeu est de comprendre ce qui se joue au cours de la pratique, afin d'obtenir des interprétants aidant à définir l'attitude à endosser et les modalités de communication. La figure 13 déconstruit le processus de définition des situations de communication médiatisée proposées par *League of Legends* et *Confidentielles*.

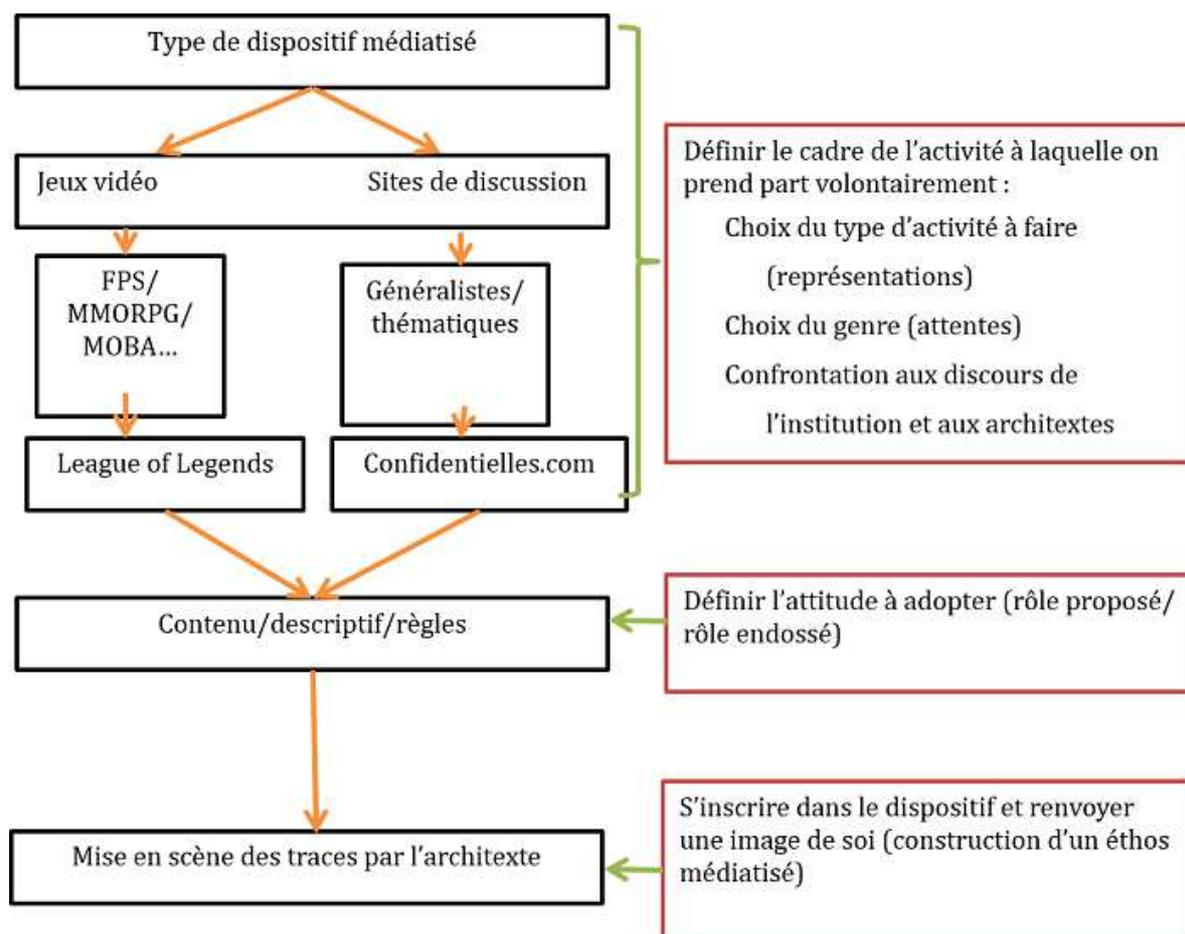


Figure 13 : Amorce du régime d'ajustement à la pratique médiatisée par la définition des situations de communication

(Source : personnelle)

On constate que les sujets décident d'utiliser volontairement un média informatisé qui implique la mise en présence et la collaboration avec d'autres usagers, ce qui s'accompagne de représentations de ce qu'est un jeu vidéo en ligne ou un site de discussion. Il existe un nombre certain de dispositifs de ce type, que l'on peut répartir par genre — jeux de tirs, jeux de rôle, jeux de stratégies, *etc.* ou bien sites de discussions thématiques ou généralistes. Le choix d'un dispositif particulier crée des attentes quant à l'expérience à venir. Celles-ci, couplées à la définition de l'activité proposée qui se traduit par l'interprétation du « cadre de l'activité », permettent à chacun d'acquérir une première compréhension des situations de communication. Afin de prendre part à l'expérience médiatisée, chacun doit également cerner l'attitude à adopter durant les interactions¹⁷⁰, ce qui est facilité par l'appréhension du cadre de l'activité, mais aussi par la perception de la place donnée au sujet par le dispositif. Enfin, chacun peut s'interroger sur l'image renvoyée, que j'appelle « éthos médiatisé », par les traces résultant de l'inscription dans le dispositif qui sont mises en scène par l'architexte.

Décrivons plus précisément ce qui se joue à chaque niveau de cette amorce du régime d'ajustement. Pour une meilleure compréhension, les étapes mises en évidence par la figure 13 vont être suivies. Il est tout d'abord question du contexte des situations de communication. À l'aide de la notion des cadres de l'expérience est défini comment les sujets donnent sens aux situations de communication dans lesquelles ils vont s'engager, en interprétant le type d'activité qui est proposée. Puis, le rôle nommé et configuré à travers les discours de l'institution véhiculés par le dispositif est abordé. Cette représentation d'un rôle-modèle permet de guider les sujets dans l'adoption d'une attitude concordant avec la définition de l'activité, par l'intermédiaire des outils permettant de s'inscrire dans le média. On revient sur le choix de certains qui décident d'adopter un rôle autre, engendrant ainsi une attitude déviante. Enfin, la participation à l'activité et aux échanges régie par le rôle endossé est considérée comme conduisant à l'élaboration d'un éthos médiatisé pour chacun, c'est-à-dire qu'une image de chaque interlocuteur se construit au cours des diverses interactions. Les différents intérêts à décrypter l'éthos de chacun sont traités, et notamment le fait qu'il s'avère déterminant dans la poursuite d'une interaction dans le temps : l'éthos médiatisé aide à la prise de décision quant à la réitération des échanges ou sera un facteur amenant à la rupture de la communication.

¹⁷⁰ On distingue ici deux types d'interactions : celles avec le dispositif qui se matérialisent par la manière dont on s'y inscrit, et celles avec les autres sujets qui génèrent des comportements particuliers conditionnant le déroulement et le contenu des échanges écrits.

1 APPRÉHENSION DU CADRE DE L'ACTIVITÉ PROPOSÉE PAR LE DISPOSITIF

Pour comprendre comment les sujets définissent la situation de communication, intéressons-nous premièrement aux éléments constitutifs du contexte afin d'appréhender le type d'expérience qu'il est possible de vivre. Ce mécanisme heuristique permet à chacun de se représenter les actions et la forme des interactions qui surviendront au cours de la pratique. En effet, chaque dispositif est conçu comme un tiers conditionnant l'activité dont les configurations ont été pensées en amont. Dès lors, définir le contexte des situations a son importance pour l'étude de ces dernières. J'ai ainsi supposé au début de mes recherches que l'activité communicationnelle allait différer en fonction du terrain étudié : les propos ne sont pas interprétés de la même façon s'ils sont prononcés au cours d'une partie de jeu ou lors d'une discussion sur un forum. Afin de mieux cerner ces écarts, le type d'activité en vigueur a été défini de manière très fine, à l'aide de la notion de cadre de l'expérience issue des travaux d'Erving Goffman, qui portent initialement sur les interactions en face à face. Les cadres de l'expérience sont, à mon avis, très utiles pour penser la définition d'une situation de communication médiatisée. D'une part, la pertinence de cette notion pour l'analyse des expériences médiatisées est discutée, en avançant un certain nombre de reconfigurations nécessaires. D'autre part, le cadre de l'activité de *LoL* et de *Confî* sont définis de manière très précise.

1.1 ADAPTATION DE LA NOTION DE CADRE DE L'EXPÉRIENCE À UNE SITUATION DE COMMUNICATION MÉDIATISÉE

Pour comprendre comment les sujets envisagent les activités proposées par les dispositifs médiatisés, j'ai eu recours à la notion de cadre de l'expérience ou cadre de l'activité, introduite par Erving Goffman. Il aborde l'analyse des différentes expériences à l'aide d'un système de cadres. Il avance l'idée qu'un sujet qui prend part à une interaction, mobilise des cadres structurant l'évènement. Le terme « cadre » désigne des éléments de base qui font que « toute définition de situation est construite selon les principes d'organisation qui structurent les évènements — du moins ceux qui ont un caractère social — et notre propre engagement subjectif »¹⁷¹. Ce qui m'intéresse ici, c'est que ce système de cadres permet de comprendre

¹⁷¹ Goffman Erving, *op. cit.*, 1991, p19.

comment les sujets envisagent l'expérience qu'ils vont avoir durant la pratique, et détermine son « niveau de réalité »¹⁷². Bien qu'utilisée par l'auteur à propos des interactions quotidiennes en face à face, la notion de cadre de l'expérience est pertinente pour analyser la manière dont sont investis les processus communicationnels se développant lors de l'usage d'un média informatisé. Avant de définir le cadre de l'activité de mes terrains, décryptons ce système de cadres. Je justifie ensuite mon recours à cet outil pour l'analyse de situations médiatisées, en montrant les ajustements introduits.

1.1.1 Une structure de l'expérience des interactions en face à face

Erving Goffman définit un système de cadres « qui, dans notre société, nous permettent de comprendre les événements »¹⁷³. Selon lui, à chaque événement correspond un « niveau de réalité » plus ou moins important, ce qui va être déterminant quant à l'attitude que l'on décide d'engager dans l'activité. Il postule qu'une « chose qui dans certaines circonstances peut se présenter comme la réalité peut en fait être une plaisanterie, un rêve, un accident, un malentendu, une illusion, une représentation théâtrale, *etc.* J'aimerais attirer l'attention sur le sens des circonstances et sur ce qui le soumet à des relectures multiples »¹⁷⁴. Aborder l'analyse des situations de communication en face à face à l'aide de ce système de cadres permet de comprendre comment les activités sont perçues par les sujets, et comment elles vont induire chez chacun un type de comportement à adopter durant l'expérience, comportement qui impacte sur la manière dont les échanges avec les autres participants sont abordés. L'auteur propose deux types de cadres qui structurent l'expérience des sujets : les cadres primaires – dont il donne en fin de compte peu d'exemples — et les cadres secondaires. Les premiers structurent les événements de la vie quotidienne et s'appliquent aux « action[s] sérieuse[s], réelle[s] » alors que les seconds correspondent à « quelque chose de ludique »¹⁷⁵. Détaillons plus précisément les deux types de cadres.

Le cadre primaire est « un cadre qui nous permet, dans une situation donnée, d'accorder du sens à tel ou tel de ses aspects, lequel autrement serait dépourvu de signification »¹⁷⁶. La définition du cadre correspond à une opération mentale effectuée de la part des sujets, en amont et au cours de la situation en question, ce qui permet de comprendre ce qui va se jouer. En effet, « le

¹⁷² Il propose ici une typologie des situations à partir de la manière dont elles sont perçues (elles peuvent être « réelles » ou s'avérer être d'un autre ordre, comme celui du rêve ou de la plaisanterie). Je ne retiens pas cette expression, mais j'utilise ce que cela traduit sur le plan de la communication.

¹⁷³ *Ibid.*, p18.

¹⁷⁴ *Ibid.*

¹⁷⁵ *Ibid.*, p50.

¹⁷⁶ *Ibid.*, p30.

moindre coup d'œil sur quelque chose implique donc que l'on mobilise un cadre primaire et que l'on fasse des conjectures sur la situation antérieure et sur la suite des événements »¹⁷⁷. Ainsi tout sujet qui s'apprête à s'engager dans une activité, quelle qu'elle soit, est amené à déterminer le cadre de l'activité primaire pour répondre à la question « qu'est-ce qui (va) se passe(r) ici ? ». La réponse dépend du contexte de la situation, des éléments qui se donnent à voir pour interpréter l'activité. La définition d'un cadre primaire est généralement explicite et celui-ci est plutôt aisé à percevoir, notamment grâce à l'environnement physique dans lequel se déroulent les interactions en face à face. Ainsi, certains lieux sont liés à une activité, comme c'est le cas pour la salle de consultation ou la salle de classe, qui renseigne sur le fait que les participants s'appêtent à prendre part à une activité qui relève respectivement de la consultation ou du cours, activité que l'on se représente aisément grâce à la mémoire sociale. La plupart des lieux¹⁷⁸ sont donc porteurs de connotations sociales indiquant quel type d'activité va se jouer. Cette caractéristique est un des points sur lesquels on s'attend à rencontrer des difficultés lorsque l'on appliquera le système des cadres aux dispositifs médiatisés, qui ne sont pas des lieux physiques, mais des espaces que l'on peut voir apparaître successivement sur un même écran.

Dans chaque situation, il est donc possible de définir un cadre primaire. Toutefois, ce cadre peut être transformé en cadre secondaire, cette transformation étant qualifiée par Erving Goffman de modalisation. La modalisation est pensée comme un processus de transcription, « un ensemble de conventions par lequel une activité donnée, déjà pourvue d'un sens par l'application d'un cadre primaire se transforme en une autre activité qui prend la première pour modèle, mais que les participants considèrent comme sensiblement différente »¹⁷⁹. Ainsi, un cadre secondaire correspond à un niveau de lecture supplémentaire qui se superpose à celui du cadre primaire. Le sujet peut toujours répondre à la question « qu'est-ce qui se passe ici ? », mais détermine qu'il se passe aussi autre chose en parallèle. Le contexte et le lieu peuvent être les mêmes, mais un élément particulier fait basculer certains participants dans un autre cadre, les amenant à vivre une expérience différente.

La détermination du cadre de l'activité est essentielle, car elle permet aux participants d'une activité de savoir comment se comporter durant l'échange. Ne pas réussir à l'appréhender ou

¹⁷⁷ *Ibid.*, p47.

¹⁷⁸ Ces lieux s'accompagnent généralement de la rencontre avec des personnes ayant un statut institutionnel particulier, défini dans la mémoire sociale : dans les exemples cités, on rencontre le médecin ou le professeur.

¹⁷⁹ Goffman Erving, *op. cit.*, 1991, p52.

faire ce qu'Erving Goffman appelle « une erreur de cadrage »¹⁸⁰ peut conduire à un malaise et nuire au bon déroulement de la situation de communication. Si l'auteur reste assez vague concernant les cadres primaires, précisant simplement qu'il existe des cadres naturels et des cadres sociaux, il propose une classification plus précise des cadres secondaires : les faire-semblant, les rencontres sportives, les cérémonies, les réitérations techniques, et les détournements. À travers cette classification des cadres secondaires, on entrevoit que recourir à ce système de cadre permet deux choses : comprendre ce qui se joue, et cerner le niveau de réalité de l'activité qui entraîne un degré d'engagement plus léger s'il s'avère moindre. Ainsi, des cadres secondaires se superposent parfois à des cadres primaires, permettant d'expérimenter une activité avec un degré de réalité plus faible, relevant de la simulation, d'un enchaînement d'actions précis et codifié. Dans ces cas-là, les comportements des sujets deviennent plus mesurés. Afin que les sujets ne se perdent pas dans les différents cadres, il existe des « parenthèses conventionnelles » qui permettent de délimiter une activité dans le temps « en lui donnant un avant et un après »¹⁸¹. Erving Goffman illustre cela par le recours à la situation théâtrale où les mouvements du rideau balisent le déroulement d'une pièce de théâtre. Dans la vie quotidienne, ces parenthèses peuvent être sonores comme une sonnerie, ou symboliques avec une heure particulière marquant par exemple la fin d'une journée de travail. Ces signes codifiés sont importants pour identifier les transformations de cadre. Ainsi, tout comme Gregory Bateson qui observait des loutres qui commençaient à jouer, à faire semblant de se battre sur un simple signal, la modalisation est généralement déclenchée par une parenthèse conventionnelle lorsque les lieux s'y prêtent, ou par un signal donné par un participant qui permet aux autres de percevoir le changement. Par contre, pour une personne qui arrive après ce signal ou qui ne réussit pas à l'interpréter, des difficultés à se projeter dans le cadre secondaire surviennent. Elle continue d'évoluer dans le cadre primaire, ce qui n'est pas sans risque sur le bon déroulement de la situation de communication. À titre d'exemple, voici une situation particulière survenue lors du colloque *Travail et Loisirs*¹⁸² auquel j'ai participé : alors que chaque intervention se déroulait de manière conforme à ce qu'on peut attendre dans une activité de colloque, arrive le tour d'un intervenant qui explique à son auditoire qu'il a oublié ses notes et propose au lieu de faire une communication traditionnelle, d'illustrer sa problématique par un jeu auquel la salle doit participer. Il divise la salle en deux équipes, chacune devant répondre à des questions, l'objectif étant de l'emporter afin de donner un gage

¹⁸⁰ *Ibid.*, p52

¹⁸¹ Goffman Erving, *op. cit.*, 1991, p241.

¹⁸² Colloque *Travail et Loisirs*, du 11 au 13 juin 2014, CELSA.

à l'autre. Ce qui m'intéresse ici c'est que le cadre primaire qui était celui d'un colloque scientifique se voit à cet instant transformé en cadre ludique. Alors qu'une équipe venait de perdre et avait dû effectuer un gage – lever les mains au-dessus de la tête en les secouant pendant une minute —, une personne qui était sortie de la salle avant le début de l'intervention revient et s'assoit du côté de l'équipe perdante. L'intervenant lui demande de faire le gage sans lui expliquer ce qui se passe, ce qui provoque une totale incompréhension chez cette dernière ainsi qu'un malaise qui ne tarda pas à gagner l'ensemble des participants, les empêchant de continuer à poursuivre le jeu, obligeant l'intervenant à revenir vers un cadre plus traditionnel pour la fin de sa présentation. Cette anecdote illustre comment un cadre primaire peut être transformé en cadre secondaire, avec l'accord des participants. Les informer ou leur donner des indices de changement de cadre est indispensable au bon déroulement de la situation. Si une personne ne bénéficie pas de ces indications ou n'est pas capable de les interpréter, cela entraîne alors un malaise (plus ou moins profond), car elle ne sera pas en mesure de comprendre l'activité qui est en train de se jouer, ce qui pourra engendrer chez elle un désir de rompre la situation de communication. On constate que les changements de cadre sont précisés par des parenthèses conventionnelles liées à l'environnement ou par des signaux donnés par un des autres participants. Cette autre caractéristique des cadres constitue un deuxième point d'interrogation quant à l'analyse des situations de communication médiatisée. En effet, l'utilisation d'un dispositif comme tiers à l'échange fait que les participants ne se voient pas, si bien qu'il peut être difficile de signifier un changement de cadre, d'autant plus lorsque les interactions sont uniquement établies par écrit. Il apparaît alors essentiel de s'interroger sur la manière dont la notion de cadre de l'expérience peut être pensée afin d'analyser des situations de communication médiatisée, dès lors que les lieux et les corps ne sont plus accessibles et interprétables.

1.1.2 La pratique médiatisée : cadre primaire ou cadre secondaire ?

Erving Goffman définit le cadre primaire comme aisément identifiable par tous¹⁸³, permettant de donner du sens à l'activité en cours. Le cadre secondaire résulte d'une modalisation du cadre primaire, c'est-à-dire que la situation contextuelle est la même, mais qu'elle prend pour certains participants une autre signification. Le fait que les dispositifs simulent des situations de communication en face à face en recréant des espaces de mise en présence des sujets pourrait

¹⁸³ On note que l'identification d'un cadre primaire est liée à la culture dans laquelle on est. Ainsi la signification d'une activité ne sera pas perçue de la même façon en fonction du lieu et de l'époque d'où vient le sujet. Cette opération mentale est donc liée au contexte spatio-temporel.

alors laisser penser que l'activité médiatisée est envisagée comme relevant d'un cadre secondaire, visant à simuler des rapports humains. Cette perception des choses est renforcée dans le cadre du jeu vidéo si l'on se réfère à ce que propose Erving Goffman pour les activités de jeu. Le jeu appartient aux cadres secondaires, ce qu'exploite Vincent Berry dans son enquête sur les jeux vidéo en ligne. Il se sert des cadres pour expliquer la structure fictionnelle dans laquelle évoluent des joueurs de jeux vidéo en ligne. En partant « de l'hypothèse "naïve" que les jeux vidéo en ligne sont des jeux et renvoient ainsi à des cadres secondaires de l'activité humaine »¹⁸⁴, il réalise une carte de l'expérience ludique permettant de visualiser les différentes pratiques du jeu qui relèvent du jeu lui-même (combat, *role play*, etc.) ou du méta-jeu (blogs, gestion de « communautés »). Partir de cette hypothèse qu'il qualifie lui-même de naïve, c'est la connoter d'un « niveau de réalité » faible, envisager que l'activité de jeu est vécue comme fictive, impliquant un faire-semblant de la part des participants qui simuleraient une activité primaire (le combat, etc.). Si cela s'avère envisageable pour les jeux traditionnels, où des enfants feignent un combat de chevalier par exemple, cela est difficilement applicable pour des expériences vécues sur *League of Legends* ou sur *World of Warcraft*, et présente le risque de considérer que les joueurs s'investissent dans le jeu en simulant leurs actions. Or, j'estime que cela n'est pas le cas notamment en raison de la matérialisation à l'écran des actions. Les joueurs ne font pas semblant de combattre, mais envisagent des stratégies dans le but d'arriver à terminer une partie sur *LoL* ou de développer leur avatar sur *WoW*, cherchant ainsi non pas à simuler quelque chose, mais à faire effectuer quelque chose à leur personnage. La plupart de ces joueurs ont conscience que les actions de leur personnage résultent de l'exécution d'un code informatique sémiotisée à l'écran. Par le déroulement des scènes de combats sous leurs yeux, les sujets ne se contentent pas d'imaginer ce qui se passe. Le jeu vidéo en ligne ne propose plus seulement du « faire comme si », mais du « faire accomplir ». De plus, cette matérialisation nécessite un équipement technique particulier comme c'est le cas dans certains sports qui ne peuvent également relever du simple « faire semblant » : « il y a en effet un grand nombre de sports, comme le hockey ou le tennis, où il y a bien deux parties adverses, mais où l'équipement requis et le but à atteindre montrent clairement qu'on a affaire à des cadres primaires »¹⁸⁵. En l'occurrence, le matériel pour prendre part à l'activité est conséquent : l'ordinateur, l'écran et les périphériques comme le clavier, la souris, mais aussi le micro-casque. Cet ensemble de

¹⁸⁴ Berry Vincent, « Les cadres de l'expérience virtuelle : analyse de l'activité ludique dans les MMO », 75e congrès de l'association francophone pour le savoir, Le jeu vidéo, un phénomène social massivement pratique ?, du Québec à Trois-Rivières, 8 mai 2007. [En ligne] <<http://www.omnsh.org/ressources/439/les-cadres-de-l'experience-virtuelle-analyse-de-l'activite-ludique-dans-les-mmo>>, dernière consultation le 14.05.14.

¹⁸⁵ Goffman Erving, *op. cit.*, 1991, p66.

« contraintes » qu'il est possible de maîtriser par un apprentissage permet d'identifier clairement le passage à une activité médiatisée, par l'appréhension d'une succession de parenthèses conventionnelles d'ouverture et de fermeture : allumer et éteindre son ordinateur, ouvrir et fermer son navigateur ou le logiciel de jeu, se connecter ou se déconnecter de sa séquence d'identification. La présence du dispositif comme tiers structurant l'expérience se fait sentir, et devient aisément reconnaissable par tous, que ce soit par les usagers ou les personnes non usagers qui contemplent une scène dans laquelle un sujet interagit avec le dispositif : l'activité est clairement perçue, sans qu'il y ait d'ambiguïté.

Une autre recherche considère les activités médiatisées comme agissant « à la fois comme cadre primaire et comme cadre secondaire modalisé ». C'est ce qu'explique Etienne Candel en prenant l'exemple des discussions en ligne :

Il ne s'agit pas pour autant de prétendre que les « discussions en ligne » seraient de purs simulacres de discussion ; mais plutôt de considérer qu'elles en sont des avatars. Un avatar résulte d'un processus créatif de métamorphose. Parler d'« avatar », ce n'est pas parler de formes bâtarde, dégradées, mais de réalités en recomposition, en transformation.¹⁸⁶

Je ne peux certes nier que les dispositifs créent des formes d'échanges et d'activités qui s'inspirent des activités quotidiennes. Cependant, le dispositif régit ces « avatars » inspirés du quotidien pour en faire des activités à part entière, grâce à des règles formalisées par l'institution à l'origine du dispositif, accessibles à tous les usagers. Erving Goffman évoque d'ailleurs le cas d'un jeu qui : « à mesure que cette formalisation se précise [le jeu] se détache de toute reproduction d'une activité quotidienne pour devenir un cadre spécifique lui-même »¹⁸⁷. Que ce soit dans le cas de *LoL* ou de *Confi*, des règles précises sont présentées aux sujets dès leur première confrontation au dispositif. Ces règles sont assimilables grâce à une pratique régulière (cf. Chapitre Six). En effet, ces activités prennent place dans le quotidien au côté d'autres activités vécues en face à face. Si dans les débuts de l'existence du réseau, l'appréhension de l'expérience médiatisée ne pouvait se faire autrement que sous une forme de communication présentielle simulée et appareillée, on conçoit aujourd'hui qu'il faut la considérer comme une situation aux enjeux qui lui sont propres. Les sujets apparaissent comme étant conscients du poids du dispositif, de la nécessité d'apprendre à maîtriser les outils. Ils se représentent aisément ce qu'est la pratique sur un site de discussion ou sur un jeu vidéo en ligne, représentations qui deviennent structurantes en amont de la pratique. Ainsi, ces activités sont vécues au quotidien

¹⁸⁶ Candel Etienne, « Un jeu rejoué », Journée d'études TIC — Information et stratégies, Marseille, 5 mai 2009. [En ligne] <<http://www.gripic.fr/productions-scientifiques/jeu-rejoue>>, mis en ligne le 14.04.14, dernière consultation le 11.04.15.

¹⁸⁷ Goffman Erving, *op. cit.*, 1991, p66.

par certains usagers, si bien que la plupart des individus sont en mesure de se constituer une image de ce qui peut se passer au cours de la pratique, envisageant ces espaces comme des activités de cadres primaires. Je postule que les sujets qui s'inscrivent la première fois dans un type de dispositif médiatisé vont s'y engager en cherchant les éléments se différenciant des situations en face à face. À force d'utilisation, les activités médiatisées s'intègrent parfaitement dans le temps du quotidien et permettent d'être vécues comme une activité à part entière. Ainsi, la familiarisation, et la participation régulière situent les pratiques médiatisées en tant qu'activités quotidiennes que chacun est en mesure de reconnaître.

Prendre le temps d'expliquer les raisons qui m'incitent à considérer que les activités médiatisées étudiées peuvent être investies par les sujets comme relevant d'un cadre primaire est essentiel. L'interrogation ne porte pas sur la nécessité de déterminer si ces activités sont réellement des cadres primaires ou non, étant donné que les cadres de l'expérience ne sont pas tangibles, mais plutôt sur la compréhension des considérations accordées à l'expérience et aux échanges dans ce contexte. Ainsi, la matérialisation de l'activité à l'écran, l'utilisation d'un matériel technique, la formalisation de règles précises et l'inscription des activités médiatisées dans le quotidien sont des éléments m'incitant à considérer que les usagers d'un dispositif tel que ceux étudiés vont se projeter dans la pratique comme si elle relevait d'un cadre primaire. Ils développent des comportements adaptés et spécifiques à ce type d'activité, estimant que c'est une situation à part entière et non une simulation. Que ce soit le cas de *LoL* ou de *Confi*, je n'exclus pas le fait que certains sujets les investissent comme des activités relevant d'un cadre secondaire. Cela va influencer sur la considération de l'activité et de l'échange, lui donnant un niveau de réalité faible, entraînant l'impression que ce qui se joue dans le dispositif médiatisé n'aura pas de conséquences, que les échanges avec les autres participants ne nécessitent ni engagement ni cohérence, mais simplement une certaine mise en scène. Cette considération peut survenir chez les non-usagers ou chez les sujets ne pratiquant pas régulièrement, ne cernant pas la nécessité d'une connexion régulière. La question n'est pas tant de savoir si ceux-ci font erreur ou non, mais plutôt de comprendre ce que cela implique dans les rapports entre les sujets considérant l'activité comme un cadre primaire ou comme un cadre secondaire. J'envisage que les premiers ont conscience de la porosité qui existe avec le quotidien ainsi que de la difficulté à rester engagé dans l'activité, alors que les seconds qui estiment qu'elle relève du faire-semblant, du divertissement, ne seront pas en mesure de percevoir les enjeux auxquels se soumettent les

participants durant la pratique¹⁸⁸. Ainsi les sujets qui investissent les terrains comme des cadres primaires sont conscients que ces derniers promettent d'être accessibles de manière régulière, quelle que soit la période, ce qui permet de prendre part à une interaction médiatisée à n'importe quel moment, ce qui n'est pas le cas pour les situations de communication en face à face : lors de discussions informelles, plusieurs personnes m'ont affirmé que les sites de discussion leur donnaient la possibilité de trouver un interlocuteur à toute heure. Il en est de même pour le jeu vidéo. Durant mon enquête, j'ai pu participer à des parties de jeu, quel que soit le moment de la journée ou de la nuit¹⁸⁹. Les dispositifs sont révélateurs des valeurs propagées dans notre monde actuel : « Chaque individu se doit d'être flexible, souple, disponible 24 h/24 et les TIC sont là pour le permettre »¹⁹⁰. Le cadre de l'expérience est donc marqué par la conception de l'activité et de la communication qu'en a l'institution ayant conçu le dispositif, mais également par la conscience d'utiliser un dispositif médiatique qui, par son conditionnement des interactions et de l'activité, rend l'expérience facilement distinguable des situations de communication en face à face. Un sujet, par sa démarche, caractérise le cadre primaire et conscientise le fait que ce dernier s'établit sur un support médiatique accessible à distance, permettant une interaction pouvant se faire à n'importe quel moment. Étudions à présent les éléments du dispositif médiatisé permettant d'interpréter le cadre primaire de l'activité.

1.2 DÉFINIR LE CADRE PRIMAIRE D'UNE ACTIVITÉ MÉDIATISÉE

Les sujets prenant part à une interaction quotidienne sont en mesure d'interpréter leur environnement afin d'anticiper la structure de leur expérience à partir de la définition du cadre primaire, qui les aide à se projeter quant à la manière d'aborder la situation. Ils sont aptes à comprendre les signaux et parenthèses normés qui indiquent un passage temporaire à un cadre secondaire. Quel que soit le type de cadre, les éléments pouvant être décryptés sont profondément liés aux lieux de l'interaction et aux corps des participants, étant donné que ce modèle est pensé pour l'analyse des interactions quotidiennes en face à face. Dans le cas des interactions médiatisées, tout se joue à l'écran, et les corps des participants à l'échange sont

¹⁸⁸ De nombreuses personnes ne comprennent pas par exemple le fait qu'il est difficile pour un sujet de s'absenter au milieu d'une partie (*LoL*), d'un raid (*WoW*) ou de ne pas revenir consulter un échange où l'on a posé une question (*Confé*). Certes, cela est physiquement possible, mais aura des conséquences sur l'expérience vécue avec les autres sujets pouvant entraîner en réponse un comportement de rejet du groupe.

¹⁸⁹ La journée, le jeu est souvent fréquenté par des personnes n'ayant pas d'activité professionnelle, ne travaillant pas la journée ou étant au repos/en vacances. La nuit, le jeu est fréquenté par des personnes ayant fini leur journée de travail, ou bien évoluant dans une zone géographique ayant un décalage horaire (par exemple, jouer la nuit permet de rencontrer des joueurs canadiens).

¹⁹⁰ Després-Lonnet Marie, Gentes Annie, Moreau Émilie et al., « Chapitre III. Le couple dispositif/pratique dans les échanges interpersonnes », dans Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.), *op. cit.*, p217.

masqués, rendant inexistantes les marqueurs physiques et tangibles. On peut se demander comment s'effectue le processus permettant de définir le cadre primaire de *LoL* et de *Confi*. Déconstruisons le en deux étapes : la première s'appuie sur les représentations issues de la mémoire sociale, et peut être enrichie par une phase où l'on observe un tiers engagé dans la pratique ou les traces d'autres usagers. La deuxième consiste à se confronter soi-même au dispositif grâce à des éléments intangibles, mais matérialisés à l'écran. Généralement, les premiers indices qui se donnent à voir à l'utilisateur en devenant relèvent du discours des institutions, porteur d'une vision de l'activité. Ils jouent le rôle de substituts, permettant aux sujets de définir le cadre primaire de l'activité médiatisée dans laquelle ils s'apprêtent à s'engager.

1.2.1 Une phase préliminaire : de la représentation à l'observation

Avant même le choix du dispositif, les sujets se placent dans une posture où ils mobilisent un certain nombre de représentations liées à la projection de l'activité à laquelle ils aimeraient prendre part. Ainsi, des attentes se construisent à partir de l'idée qu'ils ont de ce qu'est un jeu vidéo en ligne multijoueur ou un site de discussion. J'emploie la définition donnée par Yves Jeanneret pour qualifier le terme « attente » : c'est « le préconstruit social et historique susceptible d'être mobilisé dans une situation de communication particulière, explicitement ou insensiblement »¹⁹¹. Ainsi les sujets s'attendent à communiquer d'une manière particulière en fonction du cadre de l'activité. Ces attentes vont s'enrichir et acquérir une dimension plus « personnelle », c'est-à-dire liée à l'aspiration du sujet. Elles motivent le choix d'un dispositif plutôt qu'un autre offrant pourtant des possibilités proches. Avant de s'y inscrire par une véritable implication, il est possible de se faire une idée plus précise de ce qui se trame dans un espace en ligne en observant les traces résultant de l'inscription des autres usagers, sans pour autant participer soi-même. En effet, une des particularités de l'usage des médias informatisés, liée à la médiatisation par le biais d'un dispositif technique est de permettre une pratique reposant sur la volonté du sujet à y prendre part. Contrairement à une situation en face à face où une personne interpellée par une autre est soumise à la nécessité de répondre à la sollicitation sous peine de ressentir une gêne, dans le cadre des deux terrains étudiés, le sujet a la possibilité d'être spectateur de certaines activités se déroulant à l'écran, sans pour autant que des indices de sa « présence » ne soient communiqués aux participants. Il est effectivement possible de lire des discussions écrites dans l'espace des forums de *Confidentielles* sans être obligé d'y prendre part, hormis en tant que simple observateur, ou bien de regarder une partie de *League of Legends*

¹⁹¹ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2014, p72.

sans être soi-même joueur et sans avoir installé le logiciel de jeu¹⁹². Durant la phase d'observation participante, plusieurs sujets m'ont expliqué qu'ils étaient passés par une période d'observation préalable à la pratique dans la perspective de définir si l'activité proposée par le dispositif et le type d'interactions avec les usagers pouvaient leur convenir. C'est par exemple le cas d'une des utilisatrices de *Confi*, C4, qui souhaitait parler de ses problèmes de couple sur le site : « *pour commencer, je n'ai pas été exposer mon problème directement. J'avais un peu peur qu'on juge trop facilement ma situation. C'était la première fois que je cherchais à me confier et trouver des solutions sur Internet. J'ai donc été lire des personnes qui posaient des questions ressemblant à mes interrogations* »¹⁹³. La lecture des traces discursives lui a permis de comprendre quelles étaient les modalités des échanges, et comment ils étaient perçus, et de définir si elle pouvait espérer obtenir une réponse à ses interrogations. Sur *LoL*, plusieurs joueurs m'ont expliqué avoir expérimenté eux-mêmes l'activité seulement après avoir passé de nombreuses heures à contempler leurs amis ou un de leurs proches engagé dans la pratique. J'ai fréquemment constaté que lorsqu'un membre de la famille joue, d'autres ne tardent pas à le rejoindre pour pratiquer ensemble. La joueuse J3 commenta d'ailleurs ce phénomène en suggérant que cette période d'observation donnait des indications précises sur le cadre de l'activité : c'est en regardant son frère prendre part à plusieurs reprises à des parties de jeu, qu'elle comprit que le jeu pouvait lui plaire, tant graphiquement que stratégiquement : elle était véritablement séduite par le fait que les concepteurs aient pensé à mettre à disposition des buissons dans lesquels les joueurs pouvaient cacher leurs personnages pour tendre des pièges à leurs ennemis, et par le fait qu'ils soient « *aussi bien faits et bougent comme s'il y avait une légère brise* »¹⁹⁴. Être simple observateur — par l'intermédiaire de l'écran d'un autre joueur ou par son propre écran sur le site de discussion — aide à préciser sa vision de l'expérience. Cette période permet d'estimer les possibilités d'action et de communication et de se représenter de manière plus précise l'attitude que la pratique implique d'avoir.

On note d'ailleurs que certains sujets ne passent jamais à la phase de participation, trouvant leur satisfaction dans la lecture. Considéré dans l'imaginaire social comme du voyeurisme, ce statut-là fut qualifié de *lurkers*¹⁹⁵, qui correspond au verbe « *To lurk* » signifiant « se tapir ». De

¹⁹² Il est ici possible de regarder une partie diffusée en direct ou en différé sur Internet, sans avoir à installer le logiciel *League of Legends*. Il est aussi possible de regarder sur l'écran d'une personne, si un joueur se trouve dans notre entourage.

¹⁹³ Cf. annexe 26.2.4, tome 2.

¹⁹⁴ Cf. annexe 27.2.3, tome 2.

¹⁹⁵ Il semblerait que ce terme soit utilisé en informatique dès les années 1980. Kurtz Jean-Paul, *Dictionnaire étymologique des Anglicismes et des Américanisms, Volume 2*, Book On Demand, 2013, p772 de la version numérique.

manière générale, il est difficile de cerner qui sont les observateurs, pendant combien de temps et dans quelle mesure ils le restent. Mon étude portant sur les sujets engagés dans la pratique, je retiendrai de ce constat que chaque sujet a la possibilité d'être un spectateur des espaces de sociabilités étudiés, c'est-à-dire que rien ne les oblige à participer à l'activité médiatisée. Cette phase incite à la pratique et permet une amorce de la définition du cadre de l'activité avant même l'inscription dans le dispositif. Les sujets semblent se placer dans une posture attentive, propice à l'interprétation des éléments s'inscrivant à l'écran afin de comprendre qu'est ce qui se joue dans les situations de communication médiatisée. Des attentes se construisent et vont s'enrichir en se saisissant du dispositif, afin de déterminer la promesse de l'institution vis-à-vis de l'activité et de la situation de communication.

1.2.2 Une confirmation du cadre par l'appréhension de l'image de l'activité véhiculée par les discours de l'institution

L'expérience proposée par un dispositif médiatisé est régie par le scénario de la pratique, par les possibilités d'action et de communication et par les différentes règles en vigueur. Bien qu'offrant des contextes peu comparables, les deux terrains présentent des similarités quant aux éléments permettant d'appréhender le cadre primaire de l'activité. Dans le Focus 6, le cadre de *LoL* est défini à partir d'une analyse du site internet officiel, passage obligatoire pour tout joueur qui souhaite télécharger le logiciel de jeu. Le Focus 7 présente la définition de celui de *Confî* à travers l'analyse des discours présents sur le site, des propos de l'institution et de la panoplie d'outils mis à disposition des usagers. Ces éléments ont été pensés en amont par les concepteurs. Ce sont eux qui dressent l'ensemble des possibilités d'action et qui fixent les différents objectifs de la pratique. Ainsi, une attention particulière est accordée à la manière dont l'activité est présentée par l'institution, *via* les discours mis en scène par l'architecte, et la conception même de ce dernier. En s'inscrivant dans un dispositif, les sujets accèdent à un espace de rencontre « par le biais d'écritures médiatiques, entre les représentations de la communication anticipées par les concepteurs et les ressources interprétatives des usagers (Després-Lonnet, 2004 ; 2006 ; Després-Lonnet et Cotte, 2005) »¹⁹⁶. Chacun est alors en mesure d'appréhender la promesse¹⁹⁷ d'action et de communication formulée par les concepteurs dans un espace identifié comme promouvant des propos institutionnels, espace différencié de celui où les joueurs s'engagent dans la pratique. Les différents discours sont accessibles, au sein même de *Confidentielles* et

¹⁹⁶ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p138.

¹⁹⁷ « La promesse désignera donc ici la façon dont les acteurs de la communication interviennent pour expliciter le sens et les finalités du processus de communication lui-même et déclarer leur propre façon de s'y engager ». Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2014, p66-67.

sur le site officiel de *League of Legends* dans des parties appelées « FAQ », « À propos », ou encore « Qui sommes-nous ? ». Ces textes définissent l'activité et ses objectifs, la manière dont doit être utilisé l'architexte, dressant ainsi les contours précis de ce que peut être l'expérience.

FOCUS 6 : UN CADRE DE PERFORMANCE LUDIQUE COLLABORATIVE

Le cadre primaire de *League of Legends* ne se donne pas simplement à voir à travers le logiciel de jeu et son utilisation. Il est aussi perceptible dans l'espace de métacommunication que représente le site internet officiel du jeu <<http://euw.leagueoflegends.com/fr>>. Ce site est d'ailleurs le premier espace où est dressé un portrait de l'activité¹⁹⁸, car c'est là qu'il faut se rendre pour télécharger le logiciel donnant l'accès au jeu. C'est ici que se trouvent les discours de l'institution présentant sa vision de la conception de l'activité et de la communication. Parcourons brièvement quelques éléments permettant de définir le cadre primaire comme un cadre de performance ludique collaborative.

Caractéristiques du cadre primaire	Éléments affichés
Ludique	Un champ lexical du « jeu » Des nouveautés régulières pour éviter l'ennui (mises à jour constantes, nouveautés, etc.) Un accès gratuit pour chacun Une accessibilité pour tous (présence sur le site de nombreuses explications pour les débutants non familiarisés avec les MOBA)
Performance	Un champ lexical de la « compétition » La présence d'un classement par serveur Une scène <i>eSport</i> avec des tournois retransmis Un grand nombre de personnages à maîtriser Des outils de personnalisation influant sur le style de jeu Différentes phases de jeu à maîtriser permettant de remporter une partie
Collaboration	Un champ lexical de la « communauté », de l'« interaction », et de l'« amitié » Des joueurs provenant du monde entier Une notion d'échange de stratégies dans les méta-espaces (forums du jeu par exemple) Des règles de comportements avec le Code de l'invocateur

¹⁹⁸ Afin de percevoir les éléments permettant la définition du cadre de l'activité par la pratique, se référer à la totalité des annexes dédiées à *LoL* (de 1 à 18), qui illustrent parfaitement les dimensions mises en évidence ici.

Tableau 2 : Éléments permettant de définir le cadre primaire de *League of Legends*



Figure 14 : Bandeau de navigation du site *LoL*

On observe de multiples termes se rapportant au champ lexical du jeu, à l'expérience ludique à laquelle peut participer l'utilisateur : « jeu », « jeu de combat », « bourré d'action », *etc.* Cet aspect est accentué par de nombreuses représentations visuelles des personnages (les champions), dont l'apparence et les discours les mettant en scène les désignent comme éléments permettant au joueur de prendre part à l'activité. La dimension ludique du cadre est renforcée par la présentation d'éléments fictionnels à travers des articles présentant un aperçu de la diégèse sur laquelle repose le jeu.

Les titres des articles — comme le montre la figure 15 — comportent des illustrations de combats entre les champions, et donnent accès à des scénarios développés sur ces derniers. On remarque également en consultant les dates et les informations concernant les « *patches* »¹⁹⁹ que le jeu est soumis à des mises à jour régulières, suggérant des nouveautés fréquentes, ce qui assoit la dimension divertissement par ce signe de renouvellement du contenu.



Figure 15 : Présentation d'articles sur l'histoire du jeu

¹⁹⁹ Un *patch* est une modification du code du logiciel qui permet d'apporter des correctifs ou des modifications. Les *patches* de *LoL* introduisent des ajustements dans les caractéristiques des champions, de l'interface, mais aussi des éléments modifiant parfois l'activité de jeu elle-même.

Le discours de présentation décrit le jeu comme un jeu gratuit, ce que confirme le titre du second article de la figure 16 : des personnages semblent être mis à disposition des joueurs « gratuitement cette semaine ». Cependant, le premier titre de l'article de la figure indique des « promotions » indiquant que le jeu comporte des aspects payants²⁰⁰.



Figure 16 : Articles témoignant d'un rapport économique

Il est fait mention d'un fort aspect compétitif, dont témoigne une section entière du site consacrée à la compétition. Des explications indiquent que le jeu permet le développement de *l'eSport*, c'est-à-dire un ensemble de tournois médiatisés où l'on peut voir s'affronter des professionnels ayant généralement un très bon niveau de pratique. Cet aspect concerne aussi les joueurs amateurs (ou ordinaires) qui, grâce au classement intégré au dispositif, peuvent se mesurer aux autres utilisateurs (les meilleurs pourront même au cours de certaines parties affronter ou avoir comme équipiers des joueurs professionnels). *Riot Games* définit son produit comme un jeu compétitif, porteur de valeurs sportives.

La collaboration est aussi à l'honneur à travers un texte précisant les règles en vigueur, appelé le « Code de l'invocateur ». Chaque règle met en avant les fondements de l'activité qui sont l'entraide et l'échange. Notons que la société a diffusé des statistiques signifiant que les chances de victoire sont plus grandes chez les usagers qui arrivent à s'entendre le temps d'une partie, ce qui a engendré la réalisation d'un petit spot vidéo insistant sur cette nécessaire collaboration.

En naviguant sur le site internet, le joueur comprend, avant même de télécharger le jeu, qu'il va trouver un dispositif lui permettant de s'engager dans une activité ludique gratuite, pour affronter des joueurs par l'intermédiaire de personnages qui peuvent être achetés, tout en collaborant avec les autres joueurs. Le cadre primaire est marqué par le divertissement et la collaboration, mais aussi par la compétition à laquelle il pourra participer en tant qu'acteur, mais aussi en tant que spectateur par l'intermédiaire des événements impliquant des joueurs professionnels.

²⁰⁰ Cf. annexe 3, tome 2.

L'institution construit ainsi un cadre aisément identifiable pour les sujets ou du moins tente de le faire afin qu'ils perçoivent ce qu'ils doivent et peuvent faire durant la pratique. Les discours institutionnels permettent l'« ostension d'une intention communicationnelle lisible »²⁰¹. Le terme « ostension » est ici utilisé pour signifier « le fait que les configurations formelles soient aptes, dans un contexte donné, à manifester une intention communicationnelle et une proposition de métacommunication »²⁰². Les dispositifs médiatisés sont donc porteurs d'une intention de communication et de représentations de ce que doit être la communication dans le cadre de l'activité proposée. Ces textes appréhendables en amont de la pratique contribuent à la création d'attentes chez les sujets. Ceux-ci s'attendent à trouver un univers et des espaces d'échanges particuliers. Ces attentes sont par la suite confrontées à ce qui se joue réellement sur le plan des actions et des possibilités de communication durant la pratique, faisant évoluer les caractéristiques du cadre de l'activité. La promesse se vérifie alors dans l'implication des dispositifs, implication qui « résulte de la réalité des ressources et contraintes qu'un dispositif offre pour une interaction effective »²⁰³. Ainsi, le cadre primaire de l'activité se définit à plusieurs niveaux : par la perception de la promesse dans les espaces où l'institution communique sur la vision de l'activité proposée et de la communication, et par la pratique, où l'implication du sujet par le dispositif l'intègre dans une activité et une manière de communiquer particulière. Ces deux notions « se répondent. La promesse consiste à rendre publique une définition de l'acte de communication et de sa visée ; l'implication consiste à créer un dispositif d'objets et de discours qui incarne une telle prétention et surtout convoque les sujets de la communication dans une posture, une situation, un contexte d'expression »²⁰⁴. C'est ainsi que les sujets sont ensuite en mesure de vérifier si les outils d'action et d'énonciation sont cohérents avec le cadre de l'activité véhiculé par les discours, permettant d'effectuer certains réajustements quant à la vision de la situation. Si le cadre effectif ne présente pas de cohérence avec le cadre décrit, le dispositif sera probablement délaissé.

²⁰¹ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p161.

²⁰² *Ibid.*, p167.

²⁰³ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2014, p67.

²⁰⁴ *Ibid.*, p64.

FOCUS 7 : UN CADRE PRIMAIRE À PLUSIEURS DIMENSIONS

Contrairement au terrain précédent, *Confidentielles* ne possède pas d'espace métacommunicationnel, en dehors de sa présentation dans les moteurs de recherche, et d'une page *Facebook* très peu animée à l'époque de l'observation. Ainsi, la définition du cadre de l'activité se fait par l'utilisateur lorsqu'il accède au site pour la première fois. Ce dernier est présenté sur *Google* comme un site féminin permettant de retrouver des informations et des conseils. Le public visé est donc particulier et spécifié dès cette étape. À cette présentation s'ajoutent des liens correspondant à des grandes thématiques conduisant aux catégories des forums évoquant des domaines pouvant intéresser les femmes.

Caractéristiques du cadre	Éléments affichés à l'écran
Discussions en ligne	<p>Une panoplie de lieux d'échange : forum, messagerie, <i>chat</i></p> <p>Des messages toutes les semaines indiquant la présence en ligne de nouvelles participantes, incitant les anciennes à les accueillir</p> <p>La présence de notifications par défaut indiquant l'arrivée des réponses</p> <p>Des indications du nombre de messages => présence de nombreuses interlocutrices potentielles</p> <p>La possibilité de signifier un lien entre les participants (liste d'amies)</p>
Thématisé (pour les femmes)	<p>Des thématiques censées plaire aux femmes (amour, beauté, enfants, <i>etc.</i>)</p> <p>Un thème de site coloré. Présence d'images montrant des femmes</p> <p>Des produits de consommation orientés pour les femmes</p> <p>Un discours institutionnel s'adressant aux femmes</p>
Information et consommation	<p>Des articles mettant en avant des produits</p> <p>Beaucoup de publicités</p> <p>Une obligation de choisir des marques dont on est « fan »</p> <p>Des jeux-concours et des enchères permettant de faire gagner des produits de consommation</p> <p>Des échanges portant sur l'information et la consommation</p>

Tableau 3 : Éléments permettant de définir le cadre de l'activité de *Confidentielles*

L'activité dominante sur ce site semble être la discussion en ligne, avec la présence d'espaces appelés forums, permettant aux femmes de prendre contact, et de converser sur différents sujets, visibles par tous.

LE FORUM MODE ET BEAUTÉ

Lancer une discussion

+ RÉCENTES
+ VUES
TOP DISCUSSIONS
CONFIQUESTIONS
SANS RÉPONSE

1 2 3 4 5 6 ▶
Suivant ▶

	Sujet (auteur)	Vus / Rep	Derniers messages
1 21	Important : les mails pour du parrainage <small>(modérateur)</small>	16386 / 29	12/09/2012 à 13:54 <small>(vianette)</small>
	Comment êtes-vous habillé aujourd'hui ? <small>(Invité)</small>	250331 / 10781	28/11/2013 à 17:19 <small>(amitaf92)</small>
	vaseline <small>(Nad66)</small>	275 / 11	28/11/2013 à 13:27 <small>(vitamine68)</small>
	une lotion pour boucler un peu les cheveux <small>(nightangel)</small>	42 / 0	27/11/2013 à 19:16 <small>(nightangel)</small>
	double menton <small>(mamie85)</small>	284 / 5	27/11/2013 à 19:14 <small>(nightangel)</small>
	Pelade <small>(Fleurdeceriser)</small>	1223 / 26	27/11/2013 à 18:31 <small>(Fleurdeceriser)</small>
	vos derniers achats mode vetemtns ? <small>(sakura25)</small>	15892 / 640	26/11/2013 à 21:48 <small>(sakura25)</small>
	Up peux d'aide ? <small>(Searaphina)</small>	121 / 5	25/11/2013 à 21:33 <small>(isa959)</small>
	Vos derniers achats beauté? <small>(angegirl93)</small>	98855 / 4361	25/11/2013 à 19:56 <small>(amitaf92)</small>
	Les interdits de la mode <small>(RosaMartin)</small>	188 / 2	25/11/2013 à 15:49 <small>(ronron)</small>
	Eviter le nouveau lait corporel de Nivea ? <small>(kyrriah)</small>	143 / 2	25/11/2013 à 15:19 <small>(ronron)</small>

1 2 3 4 5 6 ▶
Suivant ▶

Figure 17 : Le forum mode & beauté

La figure 17 correspond au forum « mode & beauté ». Un usager distingue grâce à la structure présentée par l'architecte que différentes discussions sont en cours, chacune ayant un thème différent. Pour chacune, il est fait mention d'un titre, du pseudonyme de la personne ayant écrit le premier message, du nombre de fois où le message a été vu, du nombre de réponses, de la date et du pseudonyme de la personne ayant répondu en dernier. Ces éléments guident vers l'idée que l'on peut discuter et échanger avec d'autres. Les données chiffrées souvent élevées indiquent un certain dynamisme dans les échanges et témoignent d'une grande participation, laissant présager d'une certaine simplicité avec laquelle il est possible de communiquer avec les autres utilisatrices.

Cependant, d'autres activités agrémentent le cadre de l'activité. Si les sujets peuvent entrer en relation par écrit avec d'autres, ils ont également accès à des articles informationnels, à des occasions de gagner des jeux et à des publicités. En effet, le site met en avant, en plus des différents forums, une sélection d'articles rédigés par « la rédaction » du site. Des articles renseignent par exemple les utilisatrices sur les tendances mode et beauté du moment. Le dispositif permet ainsi une mise en relation avec des articles permettant de s'informer sur certains sujets en fréquentant ce site.



Figure 18 : Publicités et jeux

Le dispositif propose aussi de prendre part à des jeux permettant de gagner des cadeaux, à des challenges et des

quizz, et d'obtenir des gratifications, fournies par les partenaires du site, souvent des marques pouvant être appréciées par les femmes. Les utilisatrices sont insérées dans un système d'information-communication par le biais des articles présentant des conseils et promouvant des produits de marque, ainsi que des publicités et jeux permettant de gagner des produits. Les publicités varient en fonction de la section et semblent très nombreuses. Si l'on navigue sans être enregistré, il n'est d'ailleurs pas rare qu'une publicité vidéo apparaisse, se superposant au site et ne pouvant être supprimée

qu'après avoir été visionnée dans sa totalité.

Le dispositif construit un cadre primaire de discussion en ligne mettant en relation un public particulier, les femmes. Il leur donne également un accès à des informations pouvant inciter à la consommation. Ainsi un panel d'activités s'offre aux utilisatrices à travers une panoplie d'outils.

Bien qu'aisément identifiable, la définition du cadre primaire ne s'avère pas pour autant figée. En effet, elle s'affine ensuite au cours de la pratique, confirmant ou non ce qui a été perçu à travers les discours, notamment par les possibilités d'action et de communication. Il est possible que l'implication ne soit plus la même, phénomène faisant suite à la mise à jour des dispositifs. J'ai observé ainsi un phénomène particulier à savoir qu'un usager mettra fin à son utilisation du dispositif, si un décalage trop important se crée entre ses attentes (la définition de la promesse) et l'implication effective. J'ai ainsi assisté à de nombreux arrêts de la pratique de *World of Warcraft*, à la suite de la sortie de chaque nouvelle extension, chacune proposant une progression dans l'univers de jeu beaucoup plus simple que dans le jeu originel pour s'adapter à un plus grand public, entraînant une évolution de l'activité communicationnelle. En effet, la simplification limite les interactions et la collaboration, les missions pouvant alors être effectuées par un seul joueur. Des joueurs qui étaient dans l'expectative d'une difficulté croissante et d'une véritable recherche de collaboration purent accomplir aisément des activités sans avoir besoin des autres alors qu'ils évoluaient pourtant dans une activité qui promettait un aspect multijoueur. Ce décalage entraîna la résiliation de leur abonnement. De la même façon, sur *LoL*, plusieurs sujets interrogés de manière informelle m'expliquèrent qu'ils s'attendaient à pouvoir collaborer avec leur équipe durant l'activité, mais qu'ils trouvèrent une « communauté

avec un mauvais esprit, où chaque joueur n'hésite pas à insulter les autres au moindre désaccord »²⁰⁵. Cet aspect les amena à arrêter leur pratique. Des cas similaires ont été relevés sur *Confi* : l'institution promet une entraide et une facilité des échanges qui ne se retrouvent pas toujours. Ainsi, des discussions furent amorcées par des sujets à la recherche d'aide, mais n'eurent aucune réponse, amenant les énonciateurs à quitter le site pour aller interagir dans un autre site de discussion. Cela montre comment le cadre de l'activité primaire peut être perçu grâce à des éléments sémiotisés dans l'espace de l'écran. Ils se situent dans des zones dédiées aux discours de l'institution qui comportent la promesse de l'activité et de la communication, entraînant la production d'attentes face à l'expérience qui va se jouer. En s'engageant ensuite dans la pratique et en interagissant avec les autres sujets, le cadre de l'activité va se confirmer.

Pour conclure sur cette première étape du régime d'ajustement, le cadre primaire d'une activité se détermine de la même façon pour une activité médiatisée que pour une activité en présence des partenaires. Toutefois, les éléments permettant cette détermination ne sont plus diffus dans l'environnement des sujets, mais se retrouvent mis en scène dans leur écran à travers les discours de l'institution et la constitution même du dispositif et des différents outils d'action et de communication. Les représentations circulant dans l'imaginaire social ainsi qu'une observation préalable permettent à chacun de se façonner un certain nombre d'attentes vis-à-vis de ce qui va se jouer. Cette définition se poursuit lorsqu'ils se confrontent aux discours de l'institution mis en scène par l'architexte. Un cadre primaire de performance ludique collaborative a été défini pour *League of Legends* et un cadre de discussion en ligne et d'information-consommation pour *Confidentielles*. Pour définir le cadre de l'activité, les sujets développent une attention particulière aux signes affichés à l'écran, et se placent dans une posture réflexive en déterminant quels sont les nouveaux éléments informant sur la structure de l'expérience proposée. Cette définition du cadre est importante, car elle comporte des éléments indiquant quelle attitude est attendue durant la pratique, c'est-à-dire la ligne d'action que les sujets peuvent suivre, le « rôle ». À présent, il convient de cerner le rôle-modèle suggéré, et de comparer deux cas de pratiques : l'un où le rôle proposé est en partie endossé, et l'autre où il ne l'est pas.

²⁰⁵ Propos informel issu d'une discussion écrite avec un joueur, récolté le 02.03.13.

2 CHOIX DU RÔLE À ADOPTER DURANT LA PRATIQUE MÉDIATISÉE

La seconde étape qui se joue à l'amorce de l'ajustement est intimement liée à la définition du cadre de l'activité, qui induit des conduites à adopter. Si les discours et les possibilités d'action et de communication informent sur ce que doit être l'activité, ils renseignent également sur la place que prend un sujet utilisant le dispositif. Par la promesse et l'implication, l'institution effectue un geste de médiation, c'est-à-dire qu'elle tente de faciliter la compréhension de ce qu'il faut faire durant la pratique en suggérant un rôle. Cette proposition véhicule une vision d'une attitude qu'elle souhaiterait que les usagers adoptent. Premièrement, cette notion de « rôle » notamment exploitée par les travaux d'Erving Goffman sur la métaphore théâtrale est commentée, en précisant les éventuels réajustements à effectuer pour qu'elle corresponde aux interactions médiatisées. Cela permet de comprendre comment se construit cette suggestion du rôle-modèle, et comment les sujets peuvent l'investir avec leur propre expérience. Deuxièmement, est traité le cas des sujets qui endossent un rôle qui s'avère trop éloigné de la ligne d'action proposée. Ils s'exposent au risque d'être considérés comme des déviants.

2.1 LE RÔLE-MODÈLE, UN PARCOURS À PERSONNALISER

Dans le cadre de la métaphore théâtrale, Erving Goffman compare les individus à des acteurs qui jouent un « rôle » sur une scène. Cette notion est définie comme étant un « modèle d'action préétabli que l'on développe durant une représentation et que l'on peut présenter ou utiliser en d'autres occasions »²⁰⁶. Il explique que « le rôle que nous nous efforçons d'assumer » correspond au « moi que nous voudrions être ». Ainsi, « à la longue, l'idée que nous avons de notre rôle devient une seconde nature ainsi qu'une partie intégrante de notre personnalité. Nous venons au monde comme individus, nous assumons un personnage, et nous devenons des personnes »²⁰⁷. Au regard de ces caractéristiques, j'envisage le rôle comme une ligne de conduite que le sujet suit inconsciemment, cohérente avec le cadre de l'activité. Il est endossé de manière inconsciente par habitude ou parce que c'est l'attitude la plus convenable à avoir, si bien qu'aucune alternative ne se présente.

Chaque sujet ne dispose pas que d'un seul rôle. Le choix de ce dernier s'effectue en fonction du cadre de l'activité. À titre d'exemple, si l'on se rend chez le médecin pour une consultation, cadre primaire conforté par l'entrée dans le cabinet médical, puis dans la salle de consultation,

²⁰⁶ Goffman Erving, *op. cit.*, 1973, p23.

²⁰⁷ *Ibid.*, p27.

on s'attend à ce que la personne qui nous reçoit affiche un comportement particulier, lié à son rôle de « médecin ». Ce dernier suit cette ligne d'action (celle du médecin), car c'est l'attitude la plus convenable dans cette situation et la plus crédible vis-à-vis de sa profession. De manière très schématique, le rôle du médecin s'articule de la manière suivante : s'enquérir de ce qui ne va pas, ausculter, trouver le problème et prescrire des solutions *via* une ordonnance²⁰⁸. Ces éléments constituent des syntagmes (cf. figure 19). Théoriquement, le médecin doit passer par ces quatre étapes, sans quoi nous pourrions choisir un de ses confrères pour la prochaine visite. Toutefois, il a des possibilités très diverses de concrétiser ces étapes. Il existe plusieurs façons de constater l'état de santé de quelqu'un, qui seront toutes plus ou moins proches du rôle-modèle de médecin que l'on a. Ces éléments substituables sont des paradigmes.

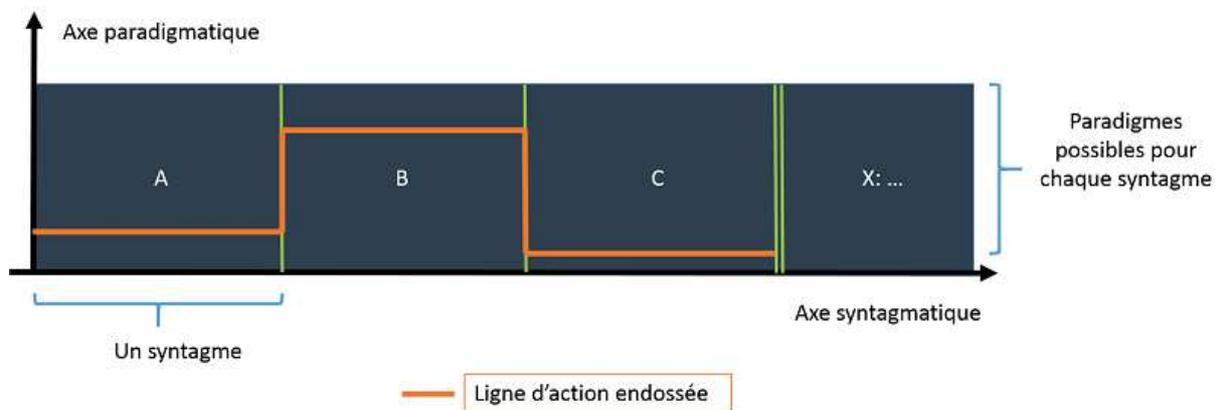


Figure 19 : Décomposition du rôle selon les axes syntagmatique et paradigmatique
(Source : personnelle)

La définition du rôle relève donc de la suggestion sociale, soit de la « communication qui découle de la mise en branle du jeu des significations implicites attachées à toute conduite sociale »²⁰⁹. C'est ainsi que chaque situation de communication implique la mobilisation d'un rôle en fonction des représentations sociales que l'on en a, ou de ce qu'on aura appris. Il y a X syntagmes à respecter et différentes manières de les investir, c'est-à-dire plusieurs paradigmes possibles. Le rôle-modèle correspond à cette succession de schèmes, sans toutefois guider explicitement vers un paradigme en particulier pour chacun de ceux-ci. Toute une gamme de possibilités apparaît donc envisageable. Le rôle-modèle n'est qu'une large ligne directrice que chacun peut personnaliser en fonction des paradigmes retenus. Appréhender les syntagmes

²⁰⁸ Chacun a ses propres attentes concernant le rôle d'un médecin et ce que cela implique. Certains pourront envisager d'autres éléments qui leur semblent indispensables. Les éléments donnés ici servent seulement à illustrer mes propos, et ne sont en aucun cas exhaustifs.

²⁰⁹ Winkin Yves, *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain*, Bruxelles : De Boeck-Westnael, 1996, p42.

« obligatoires » pour remplir un rôle résulte d'une interprétation des représentations sociales, et s'enrichit par l'expérience de vie. Pour reprendre le précédent exemple, lorsque l'on se rend chez le médecin, on se représente l'attitude que doit avoir le médecin, l'ensemble des syntagmes qu'il devra respecter, car le rôle de médecin est défini dans l'imaginaire social. Ce dernier a appris à endosser ce rôle au cours de la formation qu'il aura suivie, période au cours de laquelle il perçoit les différentes attentes et se construit sur le plan syntagmatique. Certains rôles s'apprennent dans une institution, d'autres s'expérimentent de manière autonome, et d'autres articuleront apprentissage et expérimentation. Dès lors, l'enjeu est d'arriver à mobiliser le bon rôle en fonction du cadre. Le sujet doit donc mobiliser ses compétences heuristiques pour appréhender le cadre primaire et pour y faire correspondre un rôle qu'il aura appris ou qu'il devra apprendre. En effet, si l'on se focalise sur les deux terrains étudiés, les pratiques qui en découlent sont bien intégrées dans notre société. Elles font que les individus s'imaginent avec facilité ce qui est attendu d'eux à partir des discours de l'entourage, des médias et des traces de l'inscription des autres sujets dans le dispositif. Cette simplicité est accentuée par des précisions apportées par le cadre de l'activité et les différentes indications sur ce que doit faire l'utilisateur contenues dans le discours institutionnel.

Dans les terrains investis, les sujets s'attendent à devoir endosser le rôle de « joueur » ou de « participant à des discussions en ligne ». Cependant, une sémiotique propre à chaque dispositif traduit de manière plus précise les caractéristiques du rôle attendu par l'institution. Ce processus de qualification est accessible à tous les usagers, étant donné qu'il s'affiche à l'écran. La différence est que certains disposent de moins de facilités pour comprendre ce qui est attendu. Ce rôle-modèle que l'institution propose à ses usagers se définit par la diégèse dans laquelle l'activité médiatisée s'inscrit. Qu'elle soit fictionnelle sur *League of Legends* ou non sur *Confidentielles*, la diégèse est mise en scène dans des espaces plus ou moins dédiés, identifiés de manière plus ou moins explicite. Ainsi, le rôle peut facilement être appréhendé avec les propos de l'institution appelés « guide du débutant » sur *LoL* ou « qu'est-ce qu'une femme *Confidentielles* ? » sur *Confî*, où des schèmes constitutifs de la ligne d'action à suivre peuvent être perçus aisément. Sur le jeu vidéo en ligne, on retrouve un ensemble de règles permettant de renseigner sur la conduite attendue, le « Code de l'invocateur ». Sur *Confî*, des éléments similaires sont également présents, mais ils se trouvent dans des espaces plus implicites comme la chartre ou les conditions d'utilisation. Le rôle-modèle se donne à voir dans des espaces d'énonciation institutionnelle, dans des textes fictionnels et législatifs, mais aussi par les possibilités permises par les outils impliquant les sujets. En effet, la manière dont l'implication

s'établit doit être cohérente avec le comportement que l'on attend des usagers. Le dispositif doit être porteur de fonctionnalités permettant à ses usagers d'adopter le rôle lié au cadre de l'activité. Sébastien Genvo explique cela à propos des dispositifs de jeu :

En somme, certaines situations présentent des caractéristiques qui ne permettent pas aux personnes qui y sont impliquées d'adopter une attitude ludique à leur égard, le fait de ne pas pouvoir mener une action qui ait une répercussion signifiante sur la suite des événements étant l'un de ces aspects (le joueur ne pourra faire l'exercice des possibles dans ce cas précis). « Il faut que le jeu soit joué, mais pour qu'il soit joué, il faut d'abord qu'il soit jouable ». Le rapport entre attitude ludique et structure de jeu est donc véritablement à comprendre comme un co-fonctionnement.²¹⁰

Par la lecture des différents textes institutionnels, on constate que le rôle est nommé, permettant ainsi à chaque sujet de s'intégrer dans le scénario de l'activité : le dispositif de *LoL* propose le rôle d'« invocateur » dont les caractéristiques sont décrites dans le Focus 8, et celui de *Confi* suggère le rôle de « confinaute » dont les détails sont donnés dans le Focus 9.

FOCUS 8 : ENDOSSER LE RÔLE D'INVOCATEUR

Les joueurs de *LoL* sont appelés des « invocateurs », ce qui implique plusieurs schèmes. Dans la diégèse, les « invocateurs » sont des individus puissants qui souhaitent régler des conflits de manière diplomatique. Leur puissance est telle qu'ils pourraient détruire le monde s'ils s'affrontaient directement. Ils se regroupent donc autour d'une cause et s'affrontent par équipe par le biais de combattants les représentant dans une arène. L'issue du combat permettra de régler le conflit. Ainsi, la diégèse justifie le fait que le joueur ait la possibilité de choisir différents personnages pour combattre. Il dispose d'un certain pouvoir qui l'amène à devoir maîtriser les personnages pour remporter un combat qui se déroule dans un environnement sémiotisant une arène. Si l'on se réfère au guide du débutant, chaque joueur doit développer « une pensée stratégique, des réflexes foudroyants »²¹¹ et se coordonner avec ses équipiers. Le texte explique également que les fréquentes mises à jour impliquent une pratique régulière afin de maîtriser les nouveautés. Il est attendu du joueur qu'il soutienne l'*eSport* en regardant les tournois où s'affrontent des équipes professionnelles, qu'il adopte un comportement sportif, qu'il tisse des liens avec d'autres et accepte de partager ses stratégies dans des espaces de métacommunication. On constate que ces différentes caractéristiques de l'attitude de l'invocateur concordent avec la définition du cadre de performance ludique collaborative (cf. tableau 2). Il doit développer des compétences personnelles, s'entraîner, mais aussi être apte à communiquer et à élaborer et mettre en œuvre des stratégies en équipe.

²¹⁰ Genvo Sébastien, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, H.D.R : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Jacques Walter, Université de Lorraine, 2013, p47.

²¹¹ « Qu'est-ce que *League of Legends* ? », Site officiel de *League of Legends*. [En ligne] <<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/what-is-lol/>>, dernière consultation le 12.04.15.

La diégèse et le cadre de l'activité sont donc porteurs d'indices précis sur les schèmes correspondant à un « invocateur » ou une « confinaute ». Les nombreux règles et conseils, concordant avec les possibilités d'action des outils du dispositif ou de communication dans les espaces d'énonciation, aident ainsi les sujets à comprendre quelle attitude il est recommandée d'adopter pour quiconque souhaitant prendre part à l'activité. Ils dressent aussi une conception de la manière de s'engager dans l'acte communicationnel et du rapport à entretenir à l'égard des autres usagers en proposant une liste de schèmes essentiels pour endosser le rôle.

FOCUS 9 : LE RÔLE DE LA CONFINAUTE

L'utilisatrice de *Conf* est appelée « confinaute » ou encore « la femme *Confidentielles* ». La diégèse propose des espaces de communication pour que les femmes « dialoguent librement entre elles à travers des forums de discussion, chat, blogs, mails... »²¹². Cette liberté dans les propos est cependant soumise à certaines conditions, c'est-à-dire qu'il « est interdit d'y diffuser des messages injurieux, obscènes, vulgaires, diffamatoires, menaçants, racistes, ou tout autre message qui violerait les lois applicables »²¹³. Un espace intitulé « Petit guide pour devenir une parfaite femme confidentielles » explique aux nouvelles qu'elles peuvent « échanger, dialoguer, se confier, s'abandonner ou juste passer un bon moment entre copines pour rigoler » incitant ainsi les utilisatrices à dialoguer entre elles, sur différents tons, allant de la plaisanterie aux confidences. Trois valeurs du site sont indiquées : partage, entraide et convivialité incitant les « confinautes » à faire preuve de sociocentrisme, à apporter leur aide et à partager leurs expériences avec les autres utilisatrices. La « confinaute » est ainsi toujours prête à aider les autres, mais peut également solliciter leur aide. Comme pour le terrain précédent, on constate là aussi que ces différentes caractéristiques concordent avec la définition du cadre de discussion en ligne et d'information-consommation thématique, à l'exception de la mention du rapport à la consommation. Cependant, la « confinaute » est très vite définie comme une consommatrice, ce qu'elle perçoit lors de la constitution de son profil où on lui demande de choisir ses marques préférées, étape obligatoire (cf. Chapitre Sept – 1.3.1).

L'utilisation du terme rôle dans le monde théâtral le connote de deux aspects au regard desquels je dois me positionner : sa conscientisation et son artificialité. À l'instar de l'acteur, le sujet a-t-il conscience d'endosser un rôle, ce dernier pouvant être opposé à ce à quoi il aspire ? Le processus permettant de déterminer la ligne d'action à suivre est-il conscientisé ? Supposer que l'on suit un rôle défini signifie-t-il que l'on ne peut pas agir de manière inconsciente, spontanée et non préméditée ? Ces interrogations liées aux caractéristiques de la métaphore théâtrale

²¹² Article 2 « Description du service » des informations légales, *Confidentielles*. [En ligne] <http://www.confidentielles.com/info_leg.php>, dernière consultation le 12.04.15.

²¹³ Article 6 « Règlement du forum » des Informations légales, *Ibid.*

(emploi du vocabulaire du théâtre, espace dans lequel les acteurs simulent des rôles conçus artificiellement) doivent être clarifiées.

Dans la communication médiatisée, le rôle n'est ni totalement conscient ni artificiel : si un rôle-modèle est conçu artificiellement par l'institution, le rôle effectif endossé par les sujets n'est pas exactement le même, devenant un rôle personnalisé, et plus intuitif. Cet aspect intuitif est mentionné par Ruth Amossy. Elle considère que la notion de rôle envisagée dans l'analyse des interactions quotidiennes s'éloigne de ce qui se passe au théâtre pour le rôle des acteurs : « Cela n'implique en rien que la personne soit consciente de jouer un rôle, encore moins que la présentation de soi soit un pur artifice : elle se conforme aux règles de l'interaction sociale par laquelle chacun participe à la vie en société »²¹⁴. Je rejoins ses propos et distingue le rôle-modèle pensé par l'institution, dont les contours peuvent être aisément perçus, du rôle endossé, qui n'est pas artificiel et résulte d'une adaptation interprétative de cette ligne directrice. Il existe cependant un lien entre la manière d'être d'un sujet et ce qu'il montre au cours de l'activité : « Chaque fois qu'un individu participe à une activité, nous distinguons ce qu'on appelle la personne, l'individu, celui qui participe au jeu, et le rôle, la qualité ou la fonction qu'il assume, tout en sachant qu'il existe un lien entre les deux »²¹⁵. Ainsi, bien qu'il existe une ligne directrice identifiable grâce aux signes plutôt explicites, le rôle endossé se personnalise en fonction de la personnalité de chacun, de ses expériences précédentes, dont l'usage d'un dispositif ne lui permet pas de se départir, ce qui se traduit par le choix des paradigmes permettant d'intégrer chaque schème identifié. Le rôle-modèle ne peut être endossé tel quel, car il représente seulement une ligne directrice, mais laisse toutefois un ensemble de paradigmes disponibles. Malgré la standardisation des outils et la mise en scène des mêmes éléments à l'écran, j'ai constaté que les rôles endossés sont multiples, et plus ou moins proches du rôle-modèle. Qui plus est, Erving Goffman évoque qu'on « pourrait presque dire qu'à chacun de nos rôles sociaux correspond un certain style, c'est-à-dire une certaine façon de faire qui est adaptée, dit-on, à notre âge, notre sexe, notre classe sociale, etc. »²¹⁶. La manière dont le sujet élabore sa propre ligne d'action correspond à son expérience passée, à son éducation, à ses référents sociaux. Il adopte ainsi un rôle personnalisé, qui s'éloigne du rôle de l'usager-modèle. Durant l'observation participante, des paradigmes particuliers ont été relevés. Ils ne correspondaient pas à des syntagmes du rôle-modèle, mais plutôt à leur opposé. Voyons ce que cela implique.

²¹⁴ Amossy Ruth, *La présentation de soi — Ethos et identité verbale*, Paris : Presses Universitaires de France, 2010, p28.

²¹⁵ Goffman Erving, *op. cit.*, 1991, p263.

²¹⁶ *Ibid.*, p283.

2.2 ENDOSSER UN RÔLE PROCHE DU RÔLE DE L'USAGER-MODÈLE OU DEVENIR DÉVIANT ?

La sémiose du rôle de l'utilisateur-voiture des syntagmes correspondant à une gamme d'actions et de comportements attendus par l'institution conceptrice, qu'elle souhaiterait voir adopter par chaque usager. Accepter d'endosser ce rôle, c'est remplir les attentes de l'institution en intégrant les différents syntagmes de la figure modèle.

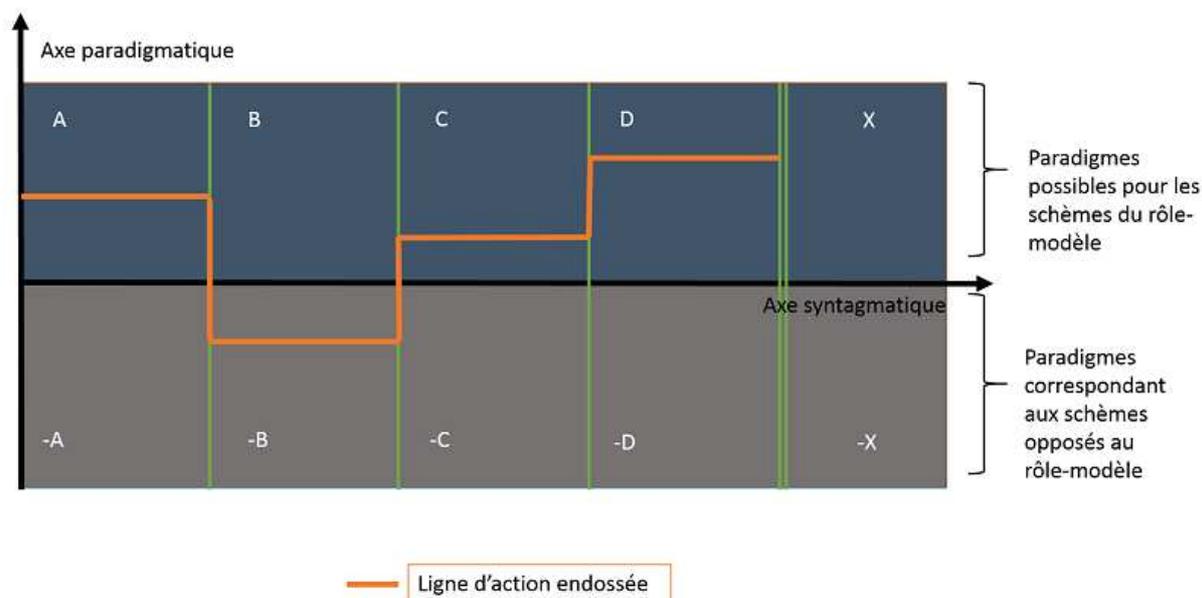


Figure 20 : Ligne d'action endossée, inscrite dans le rôle-modèle et dans son opposé
(Source : personnelle)

Sur la figure 20, on observe en gris une zone où se succèdent des syntagmes précédés du signe « - », correspondant à une gamme d'actions et de comportements en opposition avec la ligne directrice proposée. Endosser un rôle alternatif, c'est-à-dire, suivre une ligne d'action se trouvant intégralement dans la zone grise, n'empêche pas la pratique. D'évidence, le rôle n'est pas imposé, mais simplement suggéré et recommandé. On note d'ailleurs que les premières actions des sujets sont guidées par le discours d'escorte reçu par email qui fait suite à l'inscription dans le dispositif. Ce discours particulier (cf. Focus 10) fournit quelques indications sur les premières actions à effectuer, sans toutefois les rendre obligatoires.

FOCUS 10 : LE DISCOURS D'ESCORTE, OUTIL DE MÉDIATION RENSEIGNANT SUR LA MANIÈRE D'UTILISER LE DISPOSITIF

Les sujets ne sont pas laissés dans l'errance lors de leur amorce de séquence de vie médiatisée. Compte tenu de l'importance des interactions avec les autres sujets dans les deux activités analysées, une implication de l'institution a été relevée dans les premiers moments d'utilisation du dispositif. En effet, le régime d'ajustement dans lequel entre le sujet est facilité par la présence d'un discours d'escorte, dont le but est de l'aider à définir le cadre de l'activité et le rôle qu'il lui est recommandé d'endosser, par le biais de propositions de premières actions à faire. Que ce soit sur *Confidentielles*²¹⁷ ou sur *League of Legends*²¹⁸, le discours d'escorte est transmis dans un email envoyé par un énonciateur identifié comme étant l'institution conceptrice, et fait suite à la création du compte sur le dispositif. Le contenu du mail peut être appréhendé comme un guide contenant des informations à s'approprier, des espaces à expérimenter à l'aide de signes passeurs qui renvoient vers des actions semblant prioritaires pour l'institution étant donné leur mention. Ainsi, le discours d'escorte informe le sujet sur ce qu'il lui est possible de faire, et argumente dans la perspective de l'inciter à utiliser le dispositif médiatisé, à faire ses premiers pas. Comme chaque discours institutionnel, il s'avère porteur d'une intention communicationnelle :

Le dispositif technique ne peut être compris qu'en regard de la pratique médiatée par « l'interface » qui relève de la couche technosémiologique. L'appropriation passe donc par un processus de communication mis en forme par la dimension logicielle de la machine et « donné à voir » et à « manipuler » à l'utilisateur. Cette médiation projette une certaine manière d'utiliser le dispositif, une certaine idéologie de la communication.²¹⁹

C'est ainsi que, par le discours d'escorte, la société conceptrice informe sur la manière de s'inscrire dans son dispositif et conseille sur la manière d'entrer en interaction, permettant aux sujets ayant fait une erreur de cadre ou ayant mal défini le rôle à endosser, d'ajuster leur interprétation de ce qui va se jouer. Le discours d'escorte est ainsi un outil de médiation renseignant sur la manière d'utiliser le dispositif : *Riot Games* incite à lire le guide du débutant, à comparer ce jeu avec un autre, et à lire des messages inscrits dans un forum, alors que celui envoyé par l'équipe de *Confidentielles* guide les sujets dans la manière dont ils peuvent amorcer leur participation, en créant leur signature ou en remplissant leur profil et en écrivant leur premier message. Dans les deux cas, le rôle proposé et le scénario dans lequel les sujets vont être intégrés sont rappelés, grâce aux actions permises en cliquant sur les signes passeurs et aux informations auxquelles ils permettent d'accéder. Ce discours d'escorte a donc pour vocation, comme son nom l'indique, d'escorter le sujet dans ses premiers pas de la pratique, dans le début de sa séquence de vie médiatisée.

Aucune fonctionnalité synchrone et automatisée à la pratique ne permet la vérification des actes et propos des sujets, de sorte à les sanctionner ou les exclure s'ils n'adoptent pas le rôle attendu. Cependant, même si l'architecte du dispositif ne met pas en œuvre un processus de vérification,

²¹⁷ Cf. annexe 20, figure 75, tome 2.

²¹⁸ Cf. annexe 6, figure 20, tome 2.

²¹⁹ Davallon Jean, Després-Lonnet Marie, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle, Souchier Emmanuel, « Introduction », dans Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.), *op. cit.*, p35.

cette charge semble incomber aux autres sujets qui sont témoins de l'adoption d'un rôle engendrant des propos ou comportements ne « cadrant » pas avec la définition du rôle attendu pour l'activité. Ceux-ci vont alors sanctionner un sujet en ignorant ses propos écrits, en l'excluant des « conversations », en ne le considérant pas comme un participant à l'échange. Ce constat permet de mettre en évidence l'enjeu principal de l'ajustement à une situation : se faire accepter par les autres sujets comme partenaire potentiel, ce qui passe notamment par la définition du cadre de l'activité et l'adoption d'un rôle proche du rôle-modèle.

Bien que de nombreux signes soient présents afin d'inciter chaque usager à adopter ce rôle-modèle, certains prennent part à l'activité en endossant un rôle s'éloignant en partie de cette ligne directrice, pouvant parfois totalement sortir de la zone acceptable. Surprise par ce type d'attitude, j'ai interrogé à plusieurs reprises les sujets qui suivaient un rôle alternatif. Deux explications pouvant justifier cet acte ont été évoquées : l'éloignement volontaire ou l'erreur d'interprétation. Faire une erreur d'interprétation équivaut à ne pas réussir à interpréter les composantes et les limites du rôle-modèle. La correction est automatique par l'observation des réactions des autres, ou bien provoquée si ceux-ci en font la remarque, engendrant un réajustement de l'attitude pour qu'elle soit cohérente à la nouvelle interprétation du rôle. Dans les cas où endosser un rôle différent est volontaire, les sujets peuvent décider d'évoluer dans un cadre secondaire en adoptant des paradigmes qui correspondent à un schème opposé à celui indiqué dans le rôle-modèle. Ce cadre secondaire est alors connu d'eux seuls ou inclut d'autres sujets qui peuvent eux aussi endosser cet autre rôle. J'ai observé sur le site de discussion des interventions écrites d'une utilisatrice ininterprétables par les autres²²⁰, car ses énoncés n'avaient de sens que pour elle-même. Les autres ont constaté qu'elle évoluait dans un autre cadre. Ils lui demandèrent des explications, mais face à un mutisme de sa part (et parfois d'autres réponses encore plus « obscures »), ils finirent par la laisser écrire des propos qu'ils ne comprenaient pas, estimant que cela ne nuisait pas trop à leur pratique (il leur suffisait alors d'ignorer les textes dont elle était l'énonciatrice). L'utilisateur C1 commente l'attitude de cette personne : « *Ha maryvonne. Ça c'est un cas. Elle intervient toujours comme ça. Je ne suis pas sûr qu'elle maîtrise bien la langue française. Elle n'est pas méchante mais elle est difficile à cerner. Est-ce pour détendre l'atmosphère? Ou qu'elle s'exprime mal ?* »²²¹. D'autres cas

²²⁰ Un exemple d'intervention de cette personne sur la discussion « Donnez-moi du courage par vos réponses », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-134695-donnez-moi-du-courage-par-vos-reponses.htm&start=40>>, dernière consultation le 21.04.14. Alors qu'une utilisatrice expose un problème personnel, une dénommée « Maryvonne27 » inscrit un message totalement hors-sujet à propos des risques d'incendie.

²²¹ Cf. annexe 26.2.1, tome 2.

observés apparaissent comme nuisibles à la pratique des autres usagers. C'est le cas des moqueries ou des propos portant volontairement à confusion ayant pour unique but de perturber le bon déroulement des échanges. Sur le jeu vidéo en ligne, l'objectif fixé par le cadre primaire est d'obtenir une victoire, guidé par des schèmes de collaboration, de participation, *etc.* J'ai souvent participé à des parties de jeu où certains joueurs décidaient de faire autrement, certes, en participant, mais en se fermant à toute communication écrite, et en poursuivant des objectifs personnels (qui s'opposent à l'objectif collectif qui est l'obtention de la victoire). Ce type de rôle se compose de paradigmes répondant à des schèmes opposés à ceux du rôle modèle ce qui va nuire à la pratique des autres qui évoluent dans un cadre primaire

En tout état de cause, adopter des comportements correspondant à une ligne directrice en partie opposée sera reçu d'une manière particulière par les autres participants. Cela peut être considéré comme une marque d'irrespect, voire comme de la déviance. J'entends la déviance au sens de Howard Becker, c'est-à-dire que la déviance n'est pas un phénomène propre à l'individu, mais qu'elle dépend fortement de la manière dont l'acte est perçu par la société²²². Cela signifie que la déviance est perçue de manière différente, selon l'âge ou le sexe de la personne ou en fonction de son éducation. Ce mot est lourd de sens, mais m'apparaît comme particulièrement bien adapté à ce qui se passe durant la pratique des dispositifs médiatisés, à savoir que l'on observe de véritables phénomènes de rejet face à ces rôles particuliers. Certains chercheurs se sont intéressés à ces phénomènes de déviance dans l'univers de *World of Warcraft* et plus généralement les MMORPG. Les joueurs déviants sont qualifiés de « *griefplayers* » et sont considérés comme des « empêcheurs de jouer en rond », qui « manifestent des comportements perturbants, qui affectent l'expérience des autres joueurs »²²³. Dans le cadre des sites de discussion, un terme est apparu pour désigner la déviance dans ces dispositifs : les usagers déviants sont qualifiés de « *trolls* », c'est-à-dire qu'ils perturbent volontairement les échanges en inscrivant par exemple des messages qui n'ont pas lieu d'être. Ce terme est également mobilisé par les joueurs de *LoL* afin de caractériser l'attitude des autres joueurs nuisant à leur expérience de jeu, dont des exemples sont donnés dans le Focus 11. J'ai choisi de maintenir l'utilisation du terme déviance pour désigner ces phénomènes rencontrés durant l'observation participante, qui nuisent au bon déroulement des interactions et à l'atteinte du but fixé²²⁴. Ils

²²² Becker Howard, *Outsider : étude de sociologie de la déviance*, Paris : A.-M. Métailié, 1985.

²²³ Holin Lin, Sun Chuen-Tsau, « Griefplayers : les empêcheurs de jouer en rond », dans Beau Franck (dir.), *Culture d'Univers — Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP éditions, 2008, p69.

²²⁴ Les sujets identifiant ceux qui ont un autre rôle ne les nomment pas comme des « déviants », mais bien des « *trolls* », ou « personnes toxiques ». Le terme « déviant » est uniquement mobilisé pour la recherche et ne relève

correspondent à l'adoption d'un rôle opposé ou très éloigné du rôle-modèle, faisant évoluer les sujets selon une ligne d'action opposée à celle initialement prévue par les concepteurs. Lorsque cela se produit, les autres usagers réagissent souvent par écrit, s'indignant, questionnant le déviant, etc., indiquant qu'ils ont déterminé ce qui est attendu et qu'ils sont aptes à distinguer les signes de l'endossement d'un autre rôle. J'ai accordé une attention particulière à ces phénomènes suite à la lecture du texte d'Étienne Armand Amato qui relate une expérience de collaboration avec un joueur déviant, où « ces manières de faire [...] révélèrent plusieurs accords tacites qui structuraient la pratique ludique »²²⁵. La déviance permet alors de mettre en évidence des éléments de comportement implicites liés à l'activité médiatisée.

FOCUS 11 : EXEMPLES DE DÉVIANTS DANS LES ÉQUIPES DE *LEAGUE OF LEGENDS*

À plusieurs reprises, en m'engageant dans des parties en mode normal ou classé, j'ai rencontré bon nombre de joueurs ne suivant pas les règles de *LoL* de manière volontaire ou non. Si les règles du Code de l'invocateur et les normes implicites s'acquièrent petit à petit, certains joueurs décident le temps d'une partie de ne pas les respecter, pour nuire volontairement aux autres. D'autres, comme le dit la joueuse J3, font preuve de déviance pour se divertir : « *moi les quelques rares troll games que j'ai fait, que j'ai faites pardon, c'était juste pour m'amuser, pour me fendre la gueule, pour faire rager ceux d'en face* »²²⁶.

La déviance se traduit par le choix de paradigmes qui répondent à un autre rôle que celui fixé par le cadre primaire. Cela engendre des comportements qui contrastent avec ce qui est attendu par les membres d'une équipe composée aléatoirement par le dispositif de jeu *via* la fonction *matchmaking*, qui souhaitent remporter la partie. Voici quelques exemples qui peuvent être perçus comme de la déviance, car ils ne correspondent pas au rôle attendu du « joueur équipier » :

1. Le joueur « *feeder* » : pour remporter une partie, il est attendu de ne pas donner d'avantage à l'équipe adverse. Un avantage est obtenu à chaque fois qu'un joueur allié voit son personnage se faire tuer par celui d'un joueur ennemi. Certains joueurs décident parfois de faire exprès de faire tuer leur personnage, sans raison apparente. C'est ce qu'illustre l'anecdote racontée par le joueur J4 qu'il résume par : « *En gros le mec il faisait n'importe quoi, ensuite il feedait et en plus il les aidait en disant maintenant vous m'avez tué je sais plus combien de fois donc [battez] ma team* »²²⁷.

en aucun cas d'un emploi par les sujets. Il est plus large que le terme « *troll* » car il comprend aussi, dans le cas du jeu, les joueurs qui s'absentent en cours de partie (ils ne nuisent pas par leur mauvais comportement mais par leur absence). On note également que les sujets considérés comme déviants n'en ont pas toujours la volonté première. Si certains joueurs font délibérément preuve de mauvaise conduite pour nuire aux autres, d'autres peuvent engager des actions qui seront perçues comme de la déviance, alors qu'ils considèrent qu'elles sont acceptables.

²²⁵ Amato Étienne Armand, « Quelle ethnométhodologie appliquer aux jeux vidéo multijoueurs persistants ? », *Sens public*, p19, [En ligne] <http://www.sens-public.org/IMG/pdf/SensPublic_EAAmato_ethnomethodologie-jeux_videos.pdf>, dernière consultation le 26/09/14.

²²⁶ Cf. annexe 27.2.3, tome 2.

²²⁷ Cf. annexe 27.2.4, tome 2. Ici [battez] remplace un terme moins correct.

2. Le joueur insultant : si le *chat* à disposition au cours des parties permet d'échanger des stratégies, certains joueurs l'utilisent pour insulter leurs équipiers et/ou leurs ennemis. Les propos tenus sont parfois très virulents et peuvent être perturbants pour qui les lit, allant de l'insulte « *Noob* » à celle du type « *i hope your family will die in car accident* »²²⁸. On note que ces insultes fusent souvent sans raisons.
3. Le joueur pour qui la victoire n'a pas d'importance : à plusieurs reprises, j'ai rencontré des personnes qui jouaient ensemble leur dernière partie de la journée. Dans ces cas-là, les joueurs sélectionnent des personnages qui ne correspondent pas à la norme attendue, appelée la *méta* (cf. Focus 36), sachant pertinemment qu'ils ont moins de chance de gagner la partie, et qu'ils pénalisent ainsi leur équipe²²⁹. Il m'est arrivé de questionner les joueurs qui avaient une telle attitude. Ils m'expliquèrent qu'ils n'avaient pas envie de faire un effort, et qu'ils ne voulaient même pas gagner, car c'était leur dernière partie. Le fait que cela soit leur dernière partie semblait suffire à justifier le fait qu'ils avaient le droit de faire perdre la partie à leur équipe.
4. Le joueur absent : Une forme de déviance a été très fréquemment rencontrée, et consiste non pas à avoir un mauvais comportement, mais à ne pas avoir de comportement du tout. En effet, si une partie est censée durer 45 minutes environ, et que la plupart des joueurs ont conscience qu'il ne faut pas partir en cours de route, car cela met en péril les chances de victoire de leur équipe qui sera amputée d'un membre, cela n'empêche pas certains dès les premières minutes de la partie d'écrire un « *sorry* », avec le message communiqué par le dispositif : « un joueur s'est déconnecté ». Cela se traduit par le fait que le personnage du joueur en question reste sur la base, comme une marionnette inanimée. Parfois, certains s'absentent pendant quelques minutes, nuisant à la progression de leur personnage, et n'ayant plus aucune chance de battre un joueur ennemi en 1 contre 1. Dans ces cas-là, la partie risque aussi de se solder par une défaite.

Chaque sujet est en mesure de définir le rôle-modèle proposé par l'institution à partir du cadre primaire, et des différentes indications contenues dans les discours et dans les possibilités d'actions (qualification par un terme particulier, règles en vigueur, configuration des échanges, etc.). Ce rôle particulier correspond à une succession de syntagmes à investir de manière personnalisée, en choisissant des paradigmes qui correspondent à notre expérience, à notre passé. Choisir de manière délibérée ou non un paradigme qui s'inscrit dans un syntagme opposé à un de ceux proposés provoque un éloignement de la ligne d'action proposée. Si cela se répète

²²⁸ Traduction personnelle : « *J'espère que ta famille va mourir dans un accident de voiture* ». Une variante a été relevée aussi, celle qui souhaite aux autres de « *mourir d'un cancer* ». Le terme « *Noob* » signifie « débutant ». Ici il est employé de manière péjorative.

²²⁹ On note qu'il est possible de gagner avec des compositions de personnages particulières, qui ne respectent pas la *méta*, à condition d'avoir une maîtrise individuelle du champion que l'on a choisi. Or, dans les parties normales ou les parties classées de mon niveau, les joueurs qui font de telles expérimentations ont souvent des difficultés à dominer leurs adversaires. De plus, si cet exemple mentionne des cas où des joueurs effectuent leur dernière partie, j'ai été témoin d'une augmentation de ce type de choix dans les parties normales, certains joueurs se livrant à des expériences (dont l'objectif est seulement connu par eux), estimant que ce mode de jeu est fait pour se divertir et non pas pour s'entraîner sérieusement (ce qui est le cas pour le mode classé. Cf. annexe 9, tome 2). Cette différence faite par les joueurs entre les deux modes de jeu m'a semblé devenir plus perceptible au fur et à mesure de ma pratique. Elle ressort d'ailleurs dans la plupart des propos des joueurs interrogés (cf. annexe 27.1, tome 2).

pour plusieurs syntagmes, alors le sujet en cause s'expose au risque d'être considéré comme déviant. Cette déviance nuit à la pratique. En effet, quel que soit le rôle adopté, il en résulte la formation d'une image de soi, appelée éthos médiatisé, qui va conditionner les interactions.

3 CONSTRUCTION DE L'ÉTHOS MÉDIATISÉ ET ENJEUX AU REGARD DES ÉCHANGES EN LIGNE

La définition de la situation médiatisée aide à comprendre comment se comporter. Toutefois, cette étape de l'ajustement est importante au regard des autres usagers, eux-mêmes confrontés à un processus similaire. Dans la partie précédente, un point a été soulevé sur lequel il est essentiel de revenir : endosser un rôle particulier peut entraîner des réactions chez autrui, pouvant même conduire à la rupture de la communication. Ce constat s'explique par le fait que les autres sont en mesure de percevoir une image de la personne en question, de la juger, et de définir si elle est adaptée pour être considérée comme un partenaire de l'échange. Réfléchissons à la construction de l'image de soi donnée à voir à travers des éléments médiatisés. Comment oriente-t-elle l'échange en renseignant nos interlocuteurs ? J'appelle cette image perçue à l'écran par l'expression « éthos médiatisé », association du terme éthos qui provient de la rhétorique grecque et du terme médiatisé qui me permet de me dissocier de l'interaction en face à face, où le corps et la voix sont des paramètres importants.

« Pour les Grecs, l'éthos, c'est l'image de soi, le caractère, la personnalité, les traits de comportement, le choix des vies et des fins »²³⁰. Dans ce contexte, l'éthos d'un orateur se devait d'être convaincant pour faire adhérer l'auditoire à ses propos, liant ainsi profondément éthos et discours. Dans les travaux de la métaphore théâtrale d'Erving Goffman, ce dernier s'intéresse aux comportements et à l'attitude corporelle, qui participent à la présentation de soi. Ruth Amossy propose d'« assimiler totalement la notion d'éthos à celle de présentation de soi élargie au-delà des interactions réelles en face à face, à l'ensemble des échanges verbaux »²³¹. Cette proposition fait le lien entre l'image de soi dont traite Erving Goffman et l'éthos, ce à quoi j'adhère. À l'aide des travaux de ces deux auteurs, définissons la notion d'éthos médiatisé. Dans un premier temps, il s'agit de discuter de la corrélation entre le rôle endossé et l'éthos médiatisé. Les deux semblent fortement intriqués, les spécificités du rôle vont influencer sur les caractéristiques de cette image. L'éthos médiatisé sera par exemple envisagé comme non prémédité. Je propose une déconstruction arbitraire de cette notion en plusieurs facettes qui se donnent à voir à travers différents éléments et temps d'actions sémiotisés à l'écran. Cette déconstruction s'avère fondamentale pour les analyses de la Troisième Partie. Dans un second temps, la perception de l'éthos médiatisé par les autres usagers est traitée : il semble nécessaire

²³⁰ Meyer Michel, *La rhétorique*, Paris : Presses Universitaires de France, 2004, p20.

²³¹ Amossy Ruth, *op. cit.*, 2010, p42.

pour chaque sujet de présenter un éthos qui favorise sa propre expérience. Situer l'image de soi sur une échelle de valeurs présente un double enjeu dans le cadre des interactions médiatisées : d'une part, la définition de l'éthos médiatisé d'un sujet entre en compte dans le processus d'amorce d'une interaction, et peut lui être favorable ou bien lui nuire. Chacun s'attache à proposer un éthos favorable, augmentant les chances de communiquer avec d'autres sujets afin de profiter pleinement des activités proposées par les dispositifs étudiés, la participation isolée n'ayant que très peu de sens et d'intérêt. D'autre part, l'éthos médiatisé a un impact sur la manière dont le sujet ressent l'interaction. En effet, il est essentiel que l'image perçue par les autres, c'est-à-dire son éthos effectif, soit cohérent, voire identique, avec l'éthos souhaité, affectif, qui correspond à l'image qu'il espère renvoyer. Cette cohérence contribue à la préservation de la face des participants d'un échange, préservation habituellement recommandée dans les interactions en face à face, mais moins considérée dans les échanges en ligne en raison de plusieurs facteurs qui seront décrits.

3.1 LA CONSTRUCTION D'UN ÉTHOS MÉDIATISÉ INDISSOCIABLE DES TRACES RÉSULTANT DU RÔLE ENDOSSÉ

Les sujets concrétisent chaque syntagme du rôle endossé en choisissant des paradigmes qu'ils jugent adaptés, ce qui se matérialise par des inscriptions particulières dans le dispositif au cours de la participation. Les traces de cette forme de participation peuvent être perçues de manière simultanée dans le cadre d'une partie de jeu vidéo, ou bien en différé dans le cadre d'un échange écrit asynchrone sur le site de discussion. Elles représentent des éléments qui vont être perçus par les autres usagers, grâce à une mise en visibilité par les architextes. Par cette perception, ceux-ci vont être en mesure d'interpréter différentes informations, ce qui va contribuer à façonner l'éthos médiatisé d'un sujet. L'éthos médiatisé d'un sujet est ici considéré comme se construisant à travers la pratique. Envisager que toute interaction avec le dispositif génère une image de soi est un élément qui diffère de la traditionnelle définition de l'éthos donnée par la rhétorique, qui ne se construisait que devant un auditoire et qui avait définitivement une visée persuasive.

L'éthos médiatisé d'un sujet se perçoit dès qu'une des traces qu'il a laissées dans le dispositif s'affiche sur l'écran d'un autre utilisateur qui décide d'y accorder une attention. Ce lien entre l'éthos et l'intégralité de la situation est également fait par Amossy.

En effet, elle explique qu'un éthos se construit à travers chaque interaction à laquelle participe le sujet :

Un deuxième point issu de la microsociologie de Goffman entraîne une réélaboration importante de la notion traditionnelle d'éthos : c'est l'idée que dans toute interaction, même la plus quotidienne et la plus informelle, l'individu effectue une présentation de soi au service du but recherché dans l'échange [...]. Ainsi, l'éthos est une notion qui relève de tout type d'échange et participe dans toute situation à son bon fonctionnement.²³²

La construction d'un éthos sous-jacente à toute situation de communication concourt au bon déroulement de celle-ci. Ainsi, « que le sujet en ait ou non le projet, il construit une image de soi qui contribue au bon fonctionnement de l'interaction »²³³, c'est-à-dire que cette image va informer les interlocuteurs sur plusieurs aspects sur lesquels nous reviendrons.

En bref, il n'est pas nécessaire de se lancer dans une entreprise de persuasion où il faut paraître crédible pour construire un éthos : celui-ci est indissociable de l'utilisation du langage par un sujet parlant. Il en résulte, non seulement que l'éthos traverse le discours de part en part et apparaît dans les situations de communication les plus diverses, mais aussi qu'il n'est pas nécessairement conscient et programmé.²³⁴

En analysant des situations discursives, Ruth Amossy avance que la construction d'une image de soi est indissociable de toute opération d'énonciation verbale. Je propose d'étendre cela à toute opération en lien avec un sujet, que ce soit un discours ou des éléments témoignant d'un comportement. Cette idée est d'autant plus adaptée aux dispositifs médiatisés, en raison des traces qui résultent d'un enregistrement des actions par des procédures informatiques. Si certaines de ces inscriptions sont laissées volontairement comme dans le cas d'une réponse écrite, d'autres sont produites et mises en scène par les architextes, ce qui est le cas d'informations telles que la date de dernière connexion. Le fait que chaque inscription dans le dispositif puisse générer des traces très diverses, certaines étant automatisées, dissocie l'éthos médiatisé d'une visée persuasive. Le rôle étant endossé de manière plus ou moins inconsciente, dès lors que l'on participe à une activité médiatisée, l'image produite n'aura pas forcément l'objectif de convaincre un public.

Si l'éthos médiatisé n'a pas fondamentalement de visée persuasive, car certaines traces ne sont pas liées à la défense d'une posture ou à l'appui de certains arguments, mais s'avèrent au contraire liées à une simple interaction dans le cadre d'une pratique de loisir, la manière dont il sera perçu reste toutefois essentielle pour l'acte communicationnel. Il informe sur ce que fait le sujet concerné, sur la manière dont il le fait, ce qui constitue des clés interprétatives permettant

²³² *Ibid.*, p31.

²³³ *Ibid.*, p32.

²³⁴ *Ibid.*, p36-37.

d'envisager comment se déroulerait un potentiel échange avec ce dernier. Il aide donc les autres à anticiper les réactions d'un sujet – dans un espace où celles du corps ne sont pas visibles – et à comprendre quelle considération accorder à l'échange, grâce à l'interprétation des informations le concernant s'inscrivant à l'écran. Suivant l'exemple proposé par Ruth Amossy où le locuteur cherche à faire adhérer son lecteur à un certain univers de sens, on peut considérer que l'éthos médiatisé de chaque sujet permet aux autres de le situer dans la situation de communication. C'est par l'élaboration d'un ensemble de signes s'organisant à l'écran que le sujet dont on ne connaît pas l'identité sociale et dont on ne voit pas le corps physique est sémiotisé à l'écran. Il apparaît ici comme une sémiose agissant sur deux niveaux : définir l'intérêt de communiquer avec un sujet et aider à agir au cours de l'interaction médiatisée. Ainsi, la notion d'éthos n'a plus une visée persuasive dans le sens où il ne s'agit pas de faire adhérer son auditoire à des propos argumentés, mais conserve toutefois une dimension informative, voire prospective. C'est en interprétant les différents éléments de l'éthos d'un sujet que l'on peut anticiper ou imaginer ce qui se passera ultérieurement. Notons l'impossibilité d'être véritablement persuasif au cours des pratiques étudiées en raison de la facilité avec laquelle la rupture d'une situation de communication peut survenir, ce dont il est question dans le chapitre suivant. En effet, chacun choisit librement de s'engager ou non dans une interaction. Si les travaux de Ruth Amossy et d'Erving Goffman apparaissent utiles pour construire cette notion d'éthos médiatisé, je m'éloigne de leurs approches respectives sur un aspect précis. Comme Ruth Amossy le précise par la mention des limites de son travail, elle s'intéresse à la construction de l'éthos sur le plan discursif et Erving Goffman sur l'aspect comportemental.

Il faut cependant d'entrée de jeu marquer les limites de l'enquête. Elle se concentre sur la dimension langagière de la présentation de soi et non, comme l'a fait Goffman dans un ouvrage célèbre sur la présentation de soi dans la vie quotidienne (1959), sur ses aspects non verbaux (le décor, le vêtement, les éléments corporels, *etc.*). Sur la base des nombreuses études récemment consacrées à l'éthos discursif, il s'agit de faire le point sur ce qui apparaît comme l'équivalent verbal de la présentation de soi goffmanienne. L'ouvrage propose dans cette optique une réflexion de fond sur ce qu'on pourrait appeler la présentation de soi dans le discours.²³⁵

Les deux auteurs s'intéressent tous deux à un pan de la construction identitaire : la présentation de soi selon Erving Goffman concerne les éléments comportementaux et contextuels alors que Ruth Amossy développe une analyse discursive du phénomène. Ces différences façonnent finalement une des spécificités de mon travail sur l'éthos médiatisé. En effet, j'ai décidé de ne pas choisir entre ces deux perspectives, mais au contraire, de les considérer toutes les deux, focalisant ainsi mon regard à la fois sur les dimensions comportementales/contextuelles et

²³⁵ *Ibid.*, p7.

discursives de la présentation de soi. Effectivement, lors de l'inscription dans le dispositif médiatisé, l'image qui se construit peut résulter d'un comportement particulier laissant des traces dans les architextes ou bien d'un propos écrit dans les espaces d'énonciation.

L'éthos médiatisé se constitue d'éléments de natures diverses, que je décompose en plusieurs facettes, la facette discursive et la facette comportementale. Cette déconstruction arbitraire qui facilite l'appréhension du processus de construction de l'image de soi est agrémentée par deux autres dimensions : la facette préalable et la facette technique. La facette préalable correspond aux éléments résultant de l'enregistrement automatique des traces, témoignant d'une présence dans le dispositif, reposant sur des données automatisées : statistiques, dates d'une activité, *etc.* La facette technique, elle, découle des conditions techniques d'utilisation des médias informatisés. J'y rattache des traces résultant du rapport à la technique que ce soit la gestion de l'ordinateur, de ses périphériques, du dispositif, ou des éléments moins contrôlables comme la connexion internet. Si l'aspect préalable n'est pas propre aux interactions médiatisées, car chacun est en mesure de se représenter une personne avant d'entrer en relation avec elle, l'aspect technique est en revanche une caractéristique liée au média technique qui permet la mise en relation des sujets. Ces différentes dimensions de la présentation de soi résultent des traces inscrites lors de la pratique dans le dispositif, certaines étant volontaires et motivées, d'autres étant simplement liées à un enregistrement informatique, mis en scène par les architextes. La construction de l'éthos médiatisé est donc en partie contrôlée par le sujet : s'il a la possibilité de choisir les informations contenues dans ses propos écrits, ceux-ci sont conditionnés par le dispositif à travers les architextes. Corolairement, le sujet n'a aucun contrôle sur la structure des renseignements affichés à l'écran. Nous approfondirons les facettes de l'éthos médiatisé dans la troisième partie, afin de montrer comment un sujet peut se mettre en scène en tenant compte des contraintes liées au conditionnement de l'espace numérique. Retenons ici que cette déconstruction en facettes facilite l'analyse de la mise en scène des sujets, mais n'est toutefois pas effective lorsque les sujets perçoivent l'éthos médiatisé de leur interlocuteur. Ce dernier sera appréhendé dans son ensemble. Dès lors que les contours de cette notion sont dressés, il est temps de s'interroger sur l'impact que cette image va avoir sur l'échange communicationnel, entraînant des réactions plus ou moins favorables à l'égard du sujet et d'une communication avec lui.

3.2 LE MAINTIEN D'UN ÉTHOS MÉDIATISÉ « POSITIF » ET SES MULTIPLES ENJEUX

La construction de l'éthos médiatisé d'un sujet débute dès lors qu'il s'inscrit dans le dispositif. Elle est profondément orientée par la manière dont le sujet agit et communique lors de la pratique, c'est-à-dire par le rôle qu'il endosse. La perception de cette image médiatisée permet à ses interlocuteurs de savoir s'ils souhaitent s'engager dans une interaction et offre des indications quant à la manière de se comporter au cours de l'échange, en anticipant les réactions du sujet. Cette possible perception de l'éthos médiatisé possède une utilité pour l'ensemble des sujets. Si elle aide les interlocuteurs du sujet, elle renseigne également ce dernier de la même façon sur les autres participants, grâce aux informations s'affichant à l'écran. Si l'intérêt se trouve sur un plan informatif, l'éthos médiatisé perçu peut être placé sur une échelle de valeurs pouvant être favorable ou défavorable (au regard d'une interaction). Ce jugement influe sur l'acte communicationnel entre deux personnes mises en relation par le dispositif : d'une part, la valeur de l'éthos médiatisé qu'un sujet se construit par sa pratique influe sur la décision des autres participants de le considérer comme un partenaire de l'échange dans un contexte où les ruptures brutales de la communication sont facilitées. D'autre part, un sujet engagé dans un échange se sentira plus à l'aise si l'éthos médiatisé perçu par ses interlocuteurs se rapproche de l'image qu'il s'imagine envoyer. Ce phénomène entre dans le processus de préservation de la face qui se joue durant l'échange, processus essentiel à son bon déroulement.

3.2.1 Favoriser l'amorce d'un échange dans un environnement propice à la rupture de la communication

Les dispositifs étudiés se caractérisent par une nécessaire interaction avec certains usagers afin de profiter de certaines dimensions de la pratique²³⁶. Dans cette perspective, l'éthos médiatisé permet de se représenter la personne se trouvant derrière l'écran. Ainsi, lorsqu'un sujet désire entrer en interaction, il formule une demande écrite qui va apparaître sur l'écran de son interlocuteur. Sur *Confi*, cette demande peut être inscrite publiquement dans une discussion ou privée par le biais de la messagerie. Sur *LoL* elle se matérialise par un message inscrit dans l'espace d'énonciation de l'architexte de jeu ou par l'ouverture d'une fenêtre d'échange privée²³⁷. Pour bien comprendre le premier enjeu lié à la perception d'un éthos favorable,

²³⁶ L'apport du monologue dans un site de discussion est discutable tout comme la mise en œuvre d'une stratégie en solitaire sans en informer son équipe de jeu sera rarement couronnée de succès.

²³⁷ Cf. annexe 14, tome 2.

témoignant de l'endossement d'un rôle cohérent avec le cadre primaire, il est essentiel de rappeler que la réponse à une sollicitation écrite dans les médias informatisés participatifs n'est en rien une obligation. En effet, même si une tentative d'amorce s'inscrit sur notre écran, refuser d'être un partenaire de l'échange et mettre fin à celui-ci avant même qu'il n'ait commencé constitue une possibilité envisageable.

FOCUS 12 : LE NIVEAU BRONZE OU LA DIFFICULTÉ À AMORCER UNE INTERACTION

League of Legends offre un espace compétitif aux joueurs ayant atteint le niveau 30²³⁸, passage obligatoire pour acquérir des automatismes, des réflexes, et une connaissance du jeu. Cet espace compétitif consiste à prendre part à des parties classées, c'est-à-dire que leur résultat permet de gagner ou de perdre des points, contribuant ainsi à situer le joueur dans le classement qui s'effectue par ligue. Un joueur peut ainsi rejoindre une équipe constituée de manière aléatoire, mais également s'associer avec un autre joueur afin de rejoindre ce type de partie en « duo », sachant qu'il n'y a qu'un duo par équipe. Ainsi, un joueur venant d'acquérir le niveau trente se voit offrir la possibilité de faire dix matchs « de classement » permettant de l'intégrer une première fois dans le classement et de lui donner une place dans les ligues. Ces ligues vont du niveau le plus bas bronze, à argent, or, platine, diamant, challenger. Chaque ligue comporte 5 paliers. Généralement, les joueurs cherchent à changer de palier afin de se rapprocher du dernier qui comporte les très bons joueurs, dont la plupart sont des joueurs professionnels. Cela devient un objectif dans la pratique du jeu. Or, j'ai également remarqué que ce classement contribue à étoffer l'éthos du joueur, le connotant de manière plus ou moins favorable.

Prenons comme exemple la ligue bronze. C'est la ligue la plus basse, qui comporte les joueurs n'arrivant pas à gagner de matchs, ou en gagnant très peu. De nombreux joueurs sont dans cette ligue, et voient leur image entachée d'une représentation particulière : ils ne sont pas assez bons pour sortir de cette ligue. Le fait est que dans l'imaginaire des joueurs, le classement en bronze est assimilé à des joueurs qui débutent, qui n'arrivent pas à maîtriser les personnages, ou qui n'ont pas suffisamment de réflexes²³⁹. Ce phénomène est très stigmatisant et entache défavorablement l'éthos des joueurs étant dans ce classement. Pour en avoir fait l'expérience pendant une période, je me suis retrouvée dans une situation où je cherchais des partenaires pour jouer de manière régulière. Or, la plupart des recherches de groupe visaient à chercher au minimum des personnes ayant le niveau argent. À l'époque, des salons de discussions existaient, où les joueurs pouvaient indiquer qu'ils recherchaient tel ou tel profil de joueur. Les messages indiquaient tous « *recherche mate silver mini* » (ce qui signifie « *recherche équipier ayant un classement argent minimum* »), m'excluant d'office. Décidant tout de même que cela ne faisait pas de moi une mauvaise joueuse, j'ai cherché à contacter ces joueurs en leur demandant de faire une partie ensemble afin d'estimer mon niveau. Ma place en bronze ne me semblait pas si significative étant donné que je tombais sur des groupes où des gens se déconnectaient ou se réprimandaient. Or, les joueurs que je contactais avaient la possibilité de regarder mon profil sur lequel s'affichait mon classement, ce qui leur

²³⁸ Cf. annexe 9, tome 2.

²³⁹ Plusieurs joueurs n'étant pas dans cette ligue ont tenu ce type de propos : « *On a des attentes de performances variant en fonction de la ligue dans laquelle se trouve nos équipiers. Mais si on tombe avec un bronze dans son équipe, alors on attend rien, on espère juste qu'il fera le moins de bêtises possibles* ».

permettait de se construire une représentation du type de joueur que je pouvais être. La plupart du temps, les joueurs ne prenaient même pas la peine de me répondre, estimant que je ne pourrais pas convenir à leur recherche étant donné que ce critère renvoyait une mauvaise image de moi, non valable pour ce qu'ils attendaient d'un partenaire. Mon passage dans la ligue argent m'a permis d'avoir plus de réponses, et de me rendre compte à mon tour que je ne souhaitais pas jouer avec des « bronzes » si je voulais espérer continuer à gagner des parties !

Les espaces médiatisés, qui mettent en relation des sujets par le biais de leur ordinateur respectif, facilitent le refus d'interaction contrairement au cas d'une relation en face à face, où le corps de l'autre constitue une difficulté évidente dans la mesure où celui-ci nous implique par son regard et par sa possibilité d'agir sur notre corps fuyant. Par exemple, il m'est fréquemment arrivé de me faire interpellé dans la rue par des inconnus, ceux-ci me demandant mon numéro de téléphone. Dans cette situation, je tente d'estimer s'il est plus judicieux de répondre ou non. Si je décide de ne pas répondre, je sais que je m'expose au risque qu'on me poursuive, que l'on cherche à m'arrêter ou continue à me parler : il est difficile de refuser explicitement de ne pas communiquer, un refus équivalant à une forme de communication, en témoigne la célèbre formule « On ne peut pas ne pas communiquer »²⁴⁰ de Paul Watzlawick. L'injonction à la réponse s'avère d'autant plus pressante dans les cas où deux personnes ont déjà échangé une première fois, ou que le contexte fait que l'interaction en face à face devra se reproduire ultérieurement : l'interaction semble obligatoire, dans la perspective où un refus pourrait nuire au bon déroulement d'une situation ultérieure.

Dans le cas des interactions médiatisées, la rupture n'a pas la même valeur que pour une situation en face à face. Des tactiques ou des outils fournis par le dispositif permettent de se désengager d'un échange ou d'y mettre fin à tout moment, parfois avant qu'il ne débute. Les sujets disposent effectivement de plusieurs solutions pour mettre fin à un échange médiatisé de manière définitive ou temporaire, allant de l'ignorance d'un message à l'utilisation d'un outil permettant de ne plus voir s'inscrire à l'écran les messages d'un individu en particulier. Cette facilité à rompre une situation a souvent été mentionnée dans les échanges informels que j'ai eus. Une joueuse évoquait à ce propos les facilités du dispositif à gérer les ruptures. « *Sur @, tu as la facilité du bouton "supprimer" ... IRL²⁴¹, disons que c'est la prison si tu fais pareil* »²⁴². Dans les deux terrains étudiés, la conception des dispositifs laisse la possibilité aux sujets de

²⁴⁰ Watzlawick Paul, *Une logique de la communication*, Paris : Éditions du Seuil, 1979.

²⁴¹ IRL : *In Real Life* = Dans la vie réelle.

²⁴² Propos informel issu d'une discussion écrite avec une joueuse, récolté le 28.03.13.

développer des tactiques personnelles²⁴³ permettant de mettre fin à l'échange. Dès lors que les corps ne sont pas visibles, on ne peut définir avec certitude si l'interlocuteur est réellement engagé dans l'activité ou non. Des signes permettent de présupposer une présence comme l'indication « en ligne », mais rien ne garantit toutefois qu'il soit véritablement derrière son écran. Si la réponse ne vient pas après quelques jours, une interprétation plausible consiste à penser que l'interlocuteur ne souhaite ni répondre, ni poursuivre l'échange.

FOCUS 13 : UNE RUPTURE BRUTALE DE L'ÉCHANGE SUR *CONFIDENTIELLES*

Lors de mes débuts sur *Confi*, je suis tout d'abord passée par la traditionnelle présentation dans le fil de discussion dédiée aux nouvelles utilisatrices. Puis, j'ai écrit quelques messages dans des fils de discussion aux thématiques quotidiennes, comme « qu'avez-vous pris au p'ti dej ? ». J'ai ensuite été confrontée à la difficulté de ne pas savoir vers quel forum me diriger afin d'entrer en interaction avec les autres. Je me suis heurtée à la difficulté de trouver un espace où je pouvais participer sans inventer un personnage que j'aurais interprété. La plupart des thématiques s'orientaient plutôt autour des enfants, de l'amaigrissement, des problèmes de couple, et je n'avais pas vraiment de centres d'intérêt commun avec les autres utilisatrices. Je me suis alors naturellement tournée vers la thématique de santé, donnant quelques explications grâce à l'expérience acquise durant mon DUT de biologie et ma propre santé. C'est ici que j'ai pu partager des avis, donner quelques conseils, inciter certaines personnes à aller voir des spécialistes, etc.

Ayant contribué à résoudre le problème d'une utilisatrice qui avait des douleurs inexplicables, j'ai par la suite échangé quelques messages privés avec elle. Ceux-ci étaient assez réguliers, et prenaient un ton amical. Mon interlocutrice me répondait à chaque fois, et sa réponse survenait dans un temps relativement court après la réception de mon propre message. Toutefois, dès lors que je lui ai fait part de mes intentions de l'interroger dans le cadre de mon travail universitaire, je n'ai plus jamais obtenu de réponses, malgré deux messages envoyés, signalés comme ayant été lus par le dispositif. Le silence résultant de l'ignorance de mon message fut assez significatif quant au refus de répondre à mes questions. Si je ne m'attendais pas à ce qu'elle accepte, je pensais obtenir une réponse. Cet acte fut tout aussi significatif de son désir de ne pas poursuivre l'échange. Il est fort possible qu'en faisant cette demande, mon éthos ait été modifié, renvoyant une image qui ne lui convenait plus, l'amenant à se désengager de la situation de communication sans plus attendre.

Le dispositif de *League of Legends* diffère du site *Confidentielles*²⁴⁴ par le fait qu'il propose un outil pour rompre immédiatement une situation de communication avec un interlocuteur : la

²⁴³ J'emprunte ici le terme « tactique » à Michel De Certeau, qui distingue stratégie et tactique. Les stratégies étant des choses prévues par la société conceptrice et les tactiques étant des choses que les sujets font qui ne sont pas prévues par les fonctionnalités initiales. De Certeau Michel, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Saint-Armand : Gallimard, 2010 [1990].

²⁴⁴ Cette différence est liée au fait que sur *Confi*, le principe même est de communiquer et de s'entraider. Ignorer par un outil une personne serait un non-sens. Cette fonctionnalité prend tout son sens dans une activité

totalité des messages d'un autre peut être bloquée en utilisant la fonctionnalité « ignorer un usager » (ce qui ne l'empêchera pas de continuer à nous écrire, mais nous n'en saurons rien). Cette fonctionnalité est très souvent utilisée lors des parties de jeu qui se déroulent mal. En effet, la perspective de perdre la partie a tendance à provoquer des tensions dans l'équipe constituée aléatoirement et des réactions parfois très agressives de la part de certains partenaires surviennent. Les ignorer permet de continuer à jouer sans être dérangé jusqu'à la fin de la partie, où la situation de communication sera automatiquement terminée. Cet outil sert notamment à se protéger des sujets tenant des propos déviants.

J'ai également constaté que refuser de communiquer *via* un dispositif médiatisé n'apparaît pas comme quelque chose d'explicite. Un doute persiste généralement : la personne refuse-t-elle d'échanger ? N'est-elle pas devant son écran ? Fait-elle quelque chose qui l'empêche de voir le message qui lui a été adressé ? Si une personne prétexte de manière récurrente ne pas avoir le temps ou ne pas être devant l'écran, alors l'interlocuteur ne pourra se positionner de manière évidente quant à son attitude : la personne est-elle réellement occupée ? Cherche-t-elle un moyen subtil pour se désengager ? Sur *LoL*, des joueurs m'ont souvent confié qu'ils faisaient semblant de ne pas être devant l'écran ou de prétexter de ne pas être la personne habituelle – se faisant passer pour le petit frère ou la petite sœur, justifiant l'activité sur le compte de jeu — afin de ne pas poursuivre un échange. La joueuse J2 expliqua lors de l'entretien qu'il lui arrivait fréquemment de prétexter devoir aller se coucher afin de mettre fin à l'échange²⁴⁵. Ne pas avoir le temps, devoir remplir un rôle du quotidien devient ainsi une technique de désengagement. D'autres façons significatives pour clore l'échange ont aussi été mises en évidence, tel que l'augmentation du temps de réponse ou la diminution du nombre de caractères de la réponse. En effet, un temps long avant la réponse ou une réponse brève peut être considéré comme un manque d'intérêt pour la question ou de manière plus générale pour l'échange, voire même pour l'interlocuteur. Ces techniques s'apparentent à des techniques de préservation et de défense et sont mises en œuvre par un sujet qui ne souhaite pas prolonger un échange ou qui le trouve sans intérêt²⁴⁶. Rompre une situation de communication apparaît comme un processus relativement simple, surtout dans le cadre du jeu (grâce à l'outil permettant d'ignorer un interlocuteur). Sans la présence du corps de ses interlocuteurs, la rupture de la communication ne semble plus

principalement ludique où l'idée de divertissement est liée à celle de ne pas être confronté à des interactions trop contraignantes ou non désirées. De plus, le nombre d'utilisateurs sur *Conf* est bien plus restreint que sur *LoL*.

²⁴⁵ Cf. annexe 27.2.2, tome 2.

²⁴⁶ Cette remarque s'appuie directement sur le postulat posé en introduction. En effet, un sujet prenant part volontairement à la pratique ne souhaite pas avoir de désagréments ou de contraintes, ce qui l'amène à souhaiter choisir ses interlocuteurs, ainsi que le moment où il leur parle.

risquée, n'engendrant pas de désagréments physiques visibles sur le sujet en cause, l'écran représentant une barrière protégeant son corps et sa vie sociale.

Face au grand nombre de personnes mises en présence et à la facilité pour rompre les échanges, chacun est confronté à l'enjeu suivant : trouver des interlocuteurs potentiels dont l'éthos médiatisé s'avère suffisamment intéressant/positif/digne pour les considérer comme des partenaires à l'activité. Il s'agit ensuite de signifier à ces derniers son désir d'échange, qui ne sera considéré que dans le cas où ils jugeraient en retour l'éthos de la personne qui les sollicite comme acceptable. J'estime que les sujets construisent inconsciemment leur éthos de la manière la plus favorable possible²⁴⁷, en présentant notamment une facette préalable avenante augmentant ainsi leurs chances d'amorcer une interaction. Une fois que cette dernière est amorcée, l'enjeu persiste : il est nécessaire de soigner son éthos tout au long de l'échange, de continuer à correspondre aux attentes des interlocuteurs, afin de ne pas les amener à rompre l'échange et de les inciter à réitérer l'interaction à un moment ultérieur. Pour cela, chacun peut tenter d'influer sur les différentes facettes de son éthos (cf. Troisième Partie). Abordons à présent le second enjeu à présenter un éthos médiatisé positif, celui de la préservation de la face.

3.2.2 Cohérence entre éthos effectif et éthos affectif pour évoluer sereinement

Présenter un éthos médiatisé favorable améliore les chances d'interaction lors d'une pratique où la participation est un élément central. Toutefois, un autre enjeu lié à l'appréhension de l'éthos se distingue, et se situe au niveau du déroulement de l'échange et de son maintien. Chacun a une image qu'il espère renvoyer, qu'il perçoit à travers ses propres traces s'inscrivant sur son écran. Généralement, cette image est liée à la manière dont il s'investit dans la pratique, au rôle qu'il s'attache à suivre. Elle peut être considérée comme favorable, c'est-à-dire se rapprochant d'une image appréciée ou estimée valable pour la situation en cours. Par l'inscription des traces de son propre passage à l'écran, le sujet est en mesure d'anticiper l'image qu'il renvoie et d'imaginer la manière dont il est perçu au cours d'une interaction médiatisée par ses interlocuteurs. Distinguons un éthos affectif, pour l'image qu'une personne espère renvoyer à travers ses interactions et actions, et un éthos médiatisé effectif, c'est-à-dire l'image que les autres vont effectivement percevoir. C'est dans le rapport entre ces deux formes

²⁴⁷ Là encore, si je postule qu'un sujet ordinaire est désireux d'entrer en interaction, il fera inconsciemment des actions qui concourront à signifier son désir d'échange. Bien entendu, des cas d'individus désireux de participer pour nuire aux autres (attitude déviante) effectueront des actions et tiendront des propos qui contribueront à façonner une image médiatisée défavorable.

que se situe le second enjeu : un déséquilibre entre ces éthos peut faire évoluer favorablement l'échange, et dans le pire des cas, défavorablement, conduisant à la rupture de l'échange. Pour expliciter cela, une notion introduite par Erving Goffman est mobilisée : la préservation de la face. Il explique en effet que lors d'une interaction, « chaque personne revendique [une valeur sociale positive] à travers la ligne d'action que les autres supposent qu'elle a adoptée au cours d'un contact particulier »²⁴⁸. Cette valeur sociale positive de l'image définie à partir des actions et propos tenus en suivant le rôle est appelée « face ». À partir de cette définition, je considère la face comme le rapport neutre ou positif entre éthos affectif et effectif. Ainsi, un sujet peut inconsciemment attendre que son éthos médiatisé perçu par ses interlocuteurs se rapproche de l'éthos affectif. Maintenir sa face au cours d'une interaction, c'est-à-dire renvoyer une image de soi qui s'avère positive pour lui ou bien du moins traduisant ses intentions de représentation – en effet, certains désirent montrer un mauvais comportement, et affectionnent cela — est important pour le sujet. Réussir le maintien de la face ou non provoque un certain ressenti émotionnel :

L'individu a généralement une réponse émotionnelle immédiate à la face que lui fait porter un contact avec les autres : il la soigne ; il s'y « attache ». Si la rencontre confirme une image de lui-même qu'il tient pour assurée, cela le laisse indifférent. Si les événements lui font porter une face plus favorable qu'il ne l'espérait, il « se sent bien ». Si ses vœux habituels ne sont pas comblés, on s'attend à ce qu'il se sente « mal » ou « blessé ».²⁴⁹

FOCUS 14 : FAIRE UNE MAUVAISE PERFORMANCE DEVANT DES PARTENAIRES CONNUS

Lors de mes débuts sur le jeu, une joueuse a tenté de m'initier en jouant avec moi quelques parties. Toutefois, son niveau était trop élevé, si bien qu'elle a rapidement décidé de jouer de son côté, me laissant continuer mon apprentissage. Quelques mois plus tard, alors que je jouais avec un partenaire de jeu, expérimentant différentes compositions de champions, elle me demanda si je désirais faire une partie avec elle. Je lui répondis positivement, lui expliquant que j'avais véritablement progressé (ce dont j'étais persuadée), et que j'allais le lui prouver. Durant la partie, je fis quelques actions intéressantes, et j'eus l'impression de contribuer un peu à la victoire. À la fin de cette partie, j'avais la sensation que mon niveau se rapprochait du sien. Or, elle m'expliqua que si j'avais fait quelques bonnes actions, je n'avais pas encore la maîtrise des codes, car je ne respectais pas la « méta » (cf. Focus 36). En effet, j'avais recours à des champions qui n'étaient pas forcément destinés au poste que je devais avoir dans l'équipe. Même si cela fonctionnait à mes yeux, cela était perçu de manière défavorable chez elle, continuant de percevoir chez moi un éthos de débutante. Cet écart entre l'éthos que je pensais renvoyer (par ma progression et mes statistiques positives), et celui qu'elle me dit percevoir me mit mal à l'aise, et m'amena à ne plus

²⁴⁸ Goffman Erving, *Les rites d'interaction*, Normandie : Les Éditions de Minuit, 2011 [1974], p9.

²⁴⁹ *Ibid.*, p10.

jouer avec elle. Ce malaise peut toutefois être anticipé. Ainsi le joueur J5 avec qui je jouais régulièrement, refusait parfois de s'engager dans une partie avec moi, pour tester un nouveau personnage. Il ne souhaitait pas renvoyer une mauvaise image de lui, et avait conscience que son expérimentation allait le conduire à faire de nombreuses erreurs, qui pourraient entacher l'image de bon joueur qu'il souhaitait que l'on ait de lui. L'ayant interrogé, il a eu ce commentaire : « *je commençais à jouer Lee Sin et je voyais vraiment que je faisais n'importe quoi, et j'avoue que perdre alors que c'est de ma faute, et en le sachant, je n'ai pas trop envie d'imposer ça à mes coéquipiers, donc j'ai envie de l'entraîner bien pour ensuite pouvoir être efficace, pouvoir être utile* »²⁵⁰. Il précisa que ce qui lui importait c'étaient les parties réalisées avec ses amis : « *ça me fait du mal de voir que je ne sers à rien que je n'étais pas utile, je n'ai pas envie de leur imposer des défaites, je préfère m'entraîner un peu de mon côté, et ensuite revenir* ». S'exclure temporairement pour s'entraîner, évite ainsi à ce joueur de se mettre dans une situation où il ressentirait un malaise en raison d'un décalage entre l'éthos effectif et l'éthos affectif.

Goffman explique qu'un des enjeux au cours d'une interaction quotidienne est d'arriver à garder la face, ce qui est possible pour un sujet « lorsque la ligne d'action qu'il suit manifeste une image de lui-même constante, c'est-à-dire appuyée par les jugements et les indications venus des autres participants, et confirmée par ce que révèlent les éléments impersonnels de la situation »²⁵¹. Préserver sa face évite ainsi d'être mal à l'aise durant une interaction (cf. Focus 14).

Lorsqu'une personne fait mauvaise ou piètre figure, [...], il est fréquent que cette personne se sente honteuse et humiliée, à cause de ce qui est arrivé par sa faute à la situation et à cause de ce qui risque d'arriver à sa réputation de participant. De plus, la cause de son malaise peut être qu'elle avait compté sur la rencontre pour confirmer une image d'elle-même à laquelle elle est sentimentalement attachée, et qu'elle voit maintenant menacée. Un tel manque de confirmation peut provoquer de la surprise, de la confusion et une incapacité momentanée en tant qu'interactant.²⁵²

Pour un sujet, ne pas réussir à garder la face peut générer des émotions négatives qui nuisent au bon déroulement de la situation de communication, dans la mesure où ses actes et ses propos mis en œuvre de manière plus ou moins inconsciente ne traduisent pas ce qu'il espérait renvoyer. Toutefois, préserver sa propre face n'est pas la seule condition au maintien d'un échange. Dans un souci de réciprocité, se soucier aussi de la face de ses interlocuteurs est un facteur essentiel, pour éviter de les soumettre à un malaise. Si une face n'est pas respectée, cela entraînera un malaise pouvant rendre intolérable pour l'ensemble des participants la poursuite de l'échange, conduisant ainsi à une rupture. L'enjeu dans le cadre des dispositifs médiatisés reste le même, dans la mesure où j'ai postulé en introduction que chacun participe à l'activité

²⁵⁰ Cf. annexe 27.2.5, tome 2.

²⁵¹ *Ibid.*, p10.

²⁵² *Ibid.*, p12.

de son plein gré, évitant les complications et les nuisances, et donc par extension, d'être mal à l'aise au cours de la pratique (que ce soit sa propre face ou non qui est blessée). Chaque sujet essaiera alors de contrôler son éthos médiatisé, ce qui s'avère complexe étant donné qu'il dépend en partie de la mise en scène par l'architecte et des capacités interprétatives des autres participants. Nous verrons dans la Troisième Partie que les sujets peuvent tout de même tenter de comprendre comment cela fonctionne afin d'influer sur leur éthos en agissant sur les différentes facettes pour qu'il tende vers l'éthos affectif.

Des études portant sur la conception de dispositifs médiatisés montrent que ce processus de préservation des faces est métaphorisé dans certains outils de gestion des interactions. C'est ce qu'expliquent des chercheurs dans une enquête portant sur la notion d'« amis » sur le réseau social Facebook. Ils mettent en évidence que « comme dans la vie quotidienne hors-ligne, les normes sociales d'interaction sont grandement respectées : il convient de sauvegarder la face des interactants (Coutant, Stenger, 2010 ; Kim, Yun, 2007). Les plateformes proposent par exemple d'accepter l'invitation ou de l'ignorer mais pas de la refuser »²⁵³. La personne effectuant la demande ne verra d'ailleurs pas de message indiquant que sa demande a été refusée, cette dernière étant simplement indiquée comme en attente *via* le message « invitation envoyée ». Par ce processus de gestion des interactions, le sujet qui doit faire un choix ne se trouve pas dans une posture montrant sa non-considération pour les autres. Implicitement, l'outil préserve la face des usagers. Dans les dispositifs étudiés, cette préservation de la face n'est pas aussi manifeste : sur *LoL*, il est possible de refuser une invitation à participer à une partie ou de ne pas accepter une demande d'ajout à la liste d'amis. Toutefois, si le dispositif indique que la personne a refusé de s'engager dans une partie, il n'indique pas le refus du lien social. Un doute persistera toujours : le refus de l'invitation est-il volontaire ou bien lié à une impossibilité d'agir sur le dispositif ? Sur *Confi*, il est possible pour une utilisatrice de suggérer à une autre de l'ajouter dans sa liste d'amies. Les conséquences d'un refus ou d'une non-réponse sont les mêmes : la personne ayant fait la demande ne verra pas son pseudonyme apparaître dans la liste d'amies de son interlocutrice, laissant planer le même doute que pour le jeu vidéo.

Avant de conclure sur les enjeux de l'éthos, il est bon de signaler un dernier élément : le non-respect de la face d'un sujet peut s'avérer une tactique permettant de conduire à la rupture de communication. En effet, j'ai constaté que certains sujets utilisaient la non-préservation de la

²⁵³ Stenger Thomas, Coutant Alexandre, « Un monde d'amis ? Une ébauche de typologie socionumériques » dans Proulx Serge (dir.), Klein Annabelle, *Connexions — Communication numérique et lien social*, Namur (Belgique) : Presses universitaires de Namur, 2012, p228.

face de manière assez subtile, prétextant donner un avis, ou ne pas se rendre compte de l'aspect blessant afin de signifier un désir de ne plus réitérer l'interaction. Blessé, l'interlocuteur mettra fin de lui-même à l'échange. Les sujets tacticiens évitent ainsi de devoir rompre eux-mêmes la situation de communication (ce qui pourrait conduire à des demandes de justifications gênantes de la part de leur interlocuteur).

L'éthos médiatisé du sujet résulte du rôle endossé, c'est-à-dire de différentes traces laissées dans le dispositif. Bien que le corps ne soit pas visible, des éléments sémiotisés à l'écran renvoient des informations concourant à la production d'une image de soi. Différentes facettes sont mises en évidence afin de proposer une analyse plus aisée de ces processus.

L'appréhension de l'éthos médiatisé d'un sujet permet de renseigner ses interlocuteurs sur ses potentielles réactions au cours de l'interaction (ce qui est valable dans l'autre sens aussi : il sait comment se comporter en définissant leur éthos). On distingue d'autres fonctions plus subjectives : l'éthos permet de déterminer si l'on désire s'engager dans une interaction, si l'on souhaite la prolonger ou la réitérer, ou bien mettre fin à la situation de communication. L'enjeu pour chacun est, d'une part, de se construire un éthos favorable pour encourager les amorces et le maintien des interactions, et d'autre part, de réduire l'écart entre l'éthos affectif et effectif afin de se sentir bien durant l'interaction. Cela nécessite d'apprendre à décoder les différentes connotations des facettes de l'éthos, qui sont approfondies dans la Troisième Partie.

Conclusion du Chapitre Quatre

Définir la situation de communication médiatisée

J'ai montré qu'un sujet s'engage dans un régime d'ajustement à partir du moment où il choisit d'investir un média informatisé. Le fait que cet investissement se fasse de manière volontaire explique qu'il ne cherche pas une pratique contraignante et ne souhaite pas s'exposer à des complications (s'il le fait, c'est qu'il en ressent une satisfaction). Le sujet se représente ce qu'est l'activité lorsqu'il décide d'y prendre part, engendrant la production d'un certain nombre d'attentes. Elles sont enrichies par la promesse de l'activité et de la communication contenue dans les différents discours de l'institution créatrice. Couplées aux éléments présentés lors de l'observation du dispositif le sujet peut alors définir le cadre de l'activité en décryptant les informations mises en scène à l'écran. Par une opération réflexive, il trouve des éléments, les interprète au regard de ses représentations et de ses attentes, ce qui lui permet de comprendre de manière assez précise ce qui se joue dans l'activité.

Par la promesse, l'ostension de l'intention communicationnelle, et les différentes règles régissant l'espace médiatisé, l'institution créatrice du dispositif suggère un rôle-modèle à ses usagers, que ces derniers décideront de suivre ou non. Ainsi, chacun endosse un rôle qui se rapproche de celui sémiotisé dans le dispositif, sans toutefois être parfaitement similaire : le rôle de chacun se personnalise en fonction des paradigmes choisis qui dépendent des expériences passées, des capacités d'interprétations, *etc.*

En évoquant le cas des déviants, l'enjeu pour chacun de suivre un rôle qui se rapproche de la ligne d'action encouragée par le dispositif a été mis en évidence. Suivre ce rôle et évoluer dans le même cadre d'activité que les autres permet d'être accepté comme potentiel participant à l'acte communicationnel, et d'éviter de se voir exclure des échanges. Ainsi, le régime d'ajustement implique non seulement le dispositif et le sujet, mais également les autres usagers, qui ont une importance certaine au regard de l'activité proposée par les médias informatisés étudiés.

L'ajustement permet de distinguer un enjeu important : pour prendre part à l'activité et y évoluer, il devient essentiel de tisser un certain nombre de liens avec les autres. Cette première mention de l'importance des liens développés entre les sujets explique pourquoi je m'intéresse à l'éthos médiatisé des sujets. J'ai en effet montré que bien que les sujets ne puissent pas se voir, ils ont tout de même la possibilité de se représenter, de se fantasmer à partir des éléments

inscrits dans le dispositif. Se construit ainsi un éthos médiatisé lié à la manière de s'engager dans l'activité, résultant des traces laissées dans le dispositif. Celui-ci est déterminant quant au type, au nombre et au bon déroulement des échanges médiatisés qui auront lieu au cours de la pratique.

Dans la perspective de mieux cerner les processus de la communication médiatisée, il est essentiel de prendre en compte les conditions d'usage et de communication d'un média informatisé, qui apparaissent comme des facteurs pouvant complexifier l'enjeu perçu au cours de l'amorce de l'ajustement.

CHAPITRE CINQ. Conditions d'usage d'un média informatisé : vers un état de polytopie synchronique

Lors de l'amorce du régime d'ajustement, la définition de la situation de communication facilite la prise en compte d'un paramètre important : la présence des autres, avec qui interagir au cours de la pratique est possible. Des opérations réflexives permettent de constater l'importance des autres, et d'entrevoir l'impact qu'ils auront sur l'expérience vécue dans les médias informatisés étudiés. Une autre étape de l'ajustement consiste à percevoir les conditions spatio-temporelles de l'accès à la pratique comme concourant elles aussi à conditionner la pratique, oscillant entre liberté et contraintes. Par le biais de la réflexivité, les sujets sont amenés à s'interroger sur les différences entre les situations médiatisées et les situations en face à face sur les plans de l'accès, de la place du corps, de la temporalité, et des possibilités d'action. Cette phase permet de prendre conscience d'un second enjeu : arriver à conserver un éthos stable grâce au rôle endossé, malgré les difficultés liées aux conditions d'usage du média informatisé.

Diachroniquement, un bon nombre d'études²⁵⁴ connote ce type de dispositif d'un imaginaire particulier, oscillant entre libertés, affranchissement du corps, ubiquité, *etc.*, ensemble de représentations dans les discours scientifiques et médiatiques pointant les limites de la communication en face à face et prônant des possibilités décuplées grâce aux technologies reliées à Internet. Sans remettre en cause les éléments médiatisés pouvant sembler procurer des avantages, et qui engendrent cet imaginaire favorable, on peut se demander s'ils ne peuvent pas être facteurs de difficultés et de contraintes auxquels les sujets devront faire face. Ainsi, si le dispositif médiatisé permet la découverte d'un nouvel univers, n'oriente-t-il pas le voyage ? Ne sommes-nous pas contraints à ce que l'on veut nous montrer ? Si les corps des sujets engagés dans un échange ne sont pas exposés à la nécessité de devoir soutenir le regard de l'autre, cette non-visibilité n'est-elle pas un frein pour l'échange ou pour attirer l'attention d'une personne ? Si certains jeux mettent à disposition des corps numériques aux possibilités décuplées, la pratique n'est-elle pas limitée par la fatigue du corps physique ? Lorsqu'elles sont découvertes, ces ambivalences s'accompagnent d'une certaine tension, d'une incompréhension impliquant des opérations réflexives afin de tenter de comprendre comment gérer l'activité médiatisée.

²⁵⁴ Quelques références non exhaustives : Milon Alain, *La réalité virtuelle : Avec ou sans le corps*, Éditions Autrement, 2005. Breton Philippe, *Le culte de l'Internet, Une menace pour le lien social ?* Cher : La Découverte, 2001.

Les conditions d'usage doivent être déconstruites dans la mesure où elles vont avoir un impact sur la réflexivité des sujets, confrontés lors de la pratique à cette ambivalence des éléments, projetés ainsi dans la nécessaire déconstruction de cette utopie imaginaire liée à la communication médiatisée. Dans cette perspective, je décompose le contexte d'usage d'un dispositif médiatisé informatisé, en trois étapes. La première porte sur la question du corps, ce dernier revêtant un aspect central dans le questionnement autour de la pratique. Sa place lors de l'usage d'un média informatisé, l'évolution de sa fonction dans l'acte communicationnel et sa représentation dans les espaces numériques sont analysés. La seconde étape amène une réflexion sur le contexte spatial et temporel de l'activité qui place le sujet dans une situation particulière liée à une dichotomie entre l'attention et le corps, où se superposent des scènes d'interaction : le sujet est à la fois « dans » l'espace médiatisé tout en restant dans le lieu de pratique. J'appelle cela « état de polytopie synchronique ». Cet état provoque le déroulement de deux séquences de vie, une médiatisée, l'autre du quotidien, dans une même temporalité. Dans la dernière étape, les conséquences de l'état de polytopie synchronique sont traitées. En effet, les propriétés du média informatisé font que le sujet a la possibilité d'expérimenter des présentations de soi, présentant aux autres des éléments d'une identité qualifiée de « métamorphotique » (terme expliqué par la suite). La tentation d'être un autre ponctuellement se présente, ainsi que la nécessaire gestion d'un public mouvant, à la fois nouveau et ancien. Le sujet compose avec ces deux paramètres pour réussir à présenter un éthos cohérent et constant. Il doit ensuite satisfaire les attentes de ses partenaires de la communication en étant suffisamment engagé pour présenter un intérêt, ce qui m'amène à faire un point sur la notion d'engagement. En effet, l'état de polytopie synchronique provoque chez les sujets un engagement limité dans l'activité, ce qui impacte sur le bon déroulement de l'échange, introduisant chez les interlocuteurs des doutes quant au maintien et au désir de poursuivre l'interaction.

1 UNE ABSENCE DU CORPS FANTASMÉE ET UN CORPS « ABSENT »

FANTASMÉ : ÉVOLUTION DE LA FONCTION ET REPRÉSENTATIONS

DANS L'ESPACE MÉDIATISÉ

La place du corps constitue une différence fondamentale entre la communication en face à face et la communication médiatisée. En effet, si les corps permettent de faire un face à face, ils ne sont plus apparents dans le cas de la pratique médiatisée. Alors que le corps physique est le siège d'un ensemble de processus signifiants (réactions, caractéristiques physiques et sociales, *etc.*), le fait qu'il ne soit pas visible lors d'une activité médiatisée évoque de nouvelles possibilités d'actions que chacun peut être amené à expérimenter dès ses débuts dans l'espace numérique : être quelqu'un d'autre (en oubliant les marqueurs sociaux véhiculés par le corps), être libre de faire ou de dire ce que l'on veut sans risquer d'impact sur sa vie sociale, ne pas craindre que le corps trahisse ou nuise à la communication, donnant une sensation d'une plus grande liberté. Ce corps physique signifiant malgré lui apparaît alors comme un poids, en raison des informations qu'il véhicule.

En simulant à l'écran la mise en présence de sujets par l'intermédiaire de procédures logicielles comme le logiciel de jeu ou le site internet accessible par un ordinateur, la communication médiatisée dissimule les corps, chacun étant ainsi « invisible » aux yeux de l'autre, « protégé » par son écran durant la pratique. La caractéristique du masquage du corps a ainsi doté la communication médiatisée d'un aspect fantasmagorique que l'on retrouve dans une part de la littérature scientifique datant des années suivant l'arrivée du *World Wide Web*²⁵⁵ : l'affranchissement du corps dans le processus de communication. Ce corps, dont les possibilités semblent réduites par ses incapacités physiques, apparaît comme encombrant. Cet aspect apparaissait clairement dans les discours des joueurs interrogés pour ma recherche précédente menée sur *World of Warcraft*. L'un d'eux expliquait que les dispositifs de jeu donnaient l'occasion aux joueurs d'entrer en relation pour dialoguer, pour passer du temps, pour prendre part à l'activité ludique ensemble, sans les confronter aux désagréments des corps comme la perception des odeurs, la gestion des distances²⁵⁶, *etc.* Il illustra ses propos par une mise en parallèle entre la pratique du jeu et la discussion dans un bar bondé, où les gens fument et

²⁵⁵ Le *World Wide Web* est un ensemble d'hypertextes permettant aux usagers d'accéder à un site par l'intermédiaire d'un architexte. Inventé par Tim Berners-Lee en 1990, il s'est petit à petit répandu dans les foyers.

²⁵⁶ La gestion des distances, également appelée « proxémie » dans les travaux d'Edward T Hall, est abordée dans le Chapitre Six.

transparent. Le jeu lui fournissait un espace où les corps n'étaient pas serrés les uns contre les autres, où le corps n'était pas une gêne. Si par le biais d'un dispositif médiatisé, la mise en présence affranchie de certaines « nuisances » amène à fantasmer l'absence du corps, d'autres sujets m'ont fait part, au contraire, de leurs difficultés à nouer des relations avec des interlocuteurs dont les éléments visuels renseignant sur l'âge, le genre, *etc.*, manquaient. Le corps fait obstacle à la communication, non plus par sa présence, mais par son absence, rendant inaccessible une partie des informations pouvant renseigner sur l'identité sociale et sur les réactions au cours de l'échange. Le corps présente donc un paradoxe : assimilé à un poids dont il est souhaitable de se libérer, il renseigne sur les interlocuteurs²⁵⁷, amenant ainsi au cours des interactions médiatisées, à fantasmer le corps de l'autre. Il s'agit de montrer à partir d'une réflexion sur la place du corps dans la communication médiatisée et le paradoxe qu'il présente, qu'une sémiotisation du corps dans les dispositifs s'avère nécessaire.

Dans un premier temps, le rôle du corps et sa fonction dans la pratique sont interrogés. L'idée qu'il puisse changer de fonction est avancée : de vecteur significatif au cours de l'acte communicationnel en face à face, il devient vecteur d'activité permettant cet acte dans les espaces médiatisés. Dans un second temps, sont analysées les représentations du corps physique, éléments sémiotisés à l'écran, qui permettent de le fantasmer. Ce jeu autour du corps apparaît indispensable dans la mesure où il facilite les échanges entre les sujets.

1.1 LE CORPS, DE VECTEUR DE COMMUNICATION À VECTEUR D'ACTIVITÉ

Je conteste l'idée qui a profondément marqué les premières recherches sur les espaces numériques, incitant à penser que le corps est absent de la pratique. Si le corps n'est pas visible, protégé par « son écran », résidant dans ce que l'on appelle le « lieu pratiqué », s'il ne permet plus de donner des indications au cours de l'interaction, il reste un élément nécessaire à l'acte communicationnel médiatisé par son action sur les périphériques de l'ordinateur exploitée par les procédures logicielles. L'entrée de caractères et d'opérations par le clavier et la souris, entraîne la matérialisation à l'écran de traces, non pas du corps en tant qu'entité, mais de ses actions. Il perd sa capacité à signifier pendant l'acte communicationnel à cause de son invisibilité, mais conserve ses capacités d'action. S'il ne place plus visuellement le sujet en

²⁵⁷ J'ai montré l'importance de la construction de l'éthos qui permet de se situer au cours de l'échange. Dans les interactions en face à face, le corps joue un grand rôle, par ses attitudes, sa posture, ou le fait qu'il se glisse dans des vêtements (concrets ou symboliques si le rôle dépend d'une fonction particulière). Le corps véhicule des marqueurs sociaux et comportementaux, et s'oppose même parfois aux discours. Ne pas le voir donne la sensation d'être privé d'une partie des informations, et même, de sa dimension humaine.

relation avec l'environnement et les autres utilisateurs, il reste toutefois un élément central opératoire de la communication médiatisée. Dans les interactions en face à face, le langage du corps, même au repos, constitue déjà une forme de communication²⁵⁸, à l'instar des activités médiatisées où un corps n'agissant pas empêche l'inscription dans le dispositif et donc l'existence médiatisée (nous l'avons vu, plus qu'un refus, l'absence de traces d'activité introduit surtout un doute sur la présence derrière l'écran). Cette action du corps est donc indispensable pour s'inscrire dans le dispositif.

En utilisant un ordinateur pour s'engager dans une médiation sociale, le corps du sujet qui était alors un « vecteur de communication »²⁵⁹ devient plutôt vecteur d'activité permettant la communication. La sollicitation du corps est par ailleurs aisément perceptible dans les jeux vidéo, type de dispositif dont l'usage demande généralement aux joueurs de faire preuve d'une grande coordination. Lorsqu'un joueur s'engage dans la pratique, son corps devient le socle de ses compétences et de sa performance : il doit le maîtriser (ses gestes, son regard, *etc.*) et le faire agir sur les fonctionnalités du dispositif accessibles par des actions sur les périphériques de l'ordinateur, en faisant par exemple preuve de réactivité en reproduisant rapidement une combinaison de touches du clavier afin de diriger et contrôler son personnage. Cette implication du corps dans la pratique vidéoludique est mise en évidence sur le plan physique par Mélanie Roustan et Jean-Baptiste Clais. En observant des joueurs à la suite d'une session de plusieurs heures de jeu, ils constatent « la présence de séquelles touchant le corps (surtout les yeux et les mains) »²⁶⁰. J'ai moi-même été confrontée à ce phénomène durant ma recherche, « Maux de tête, de dos, problèmes oculaires, courbatures [...] constitue[nt] autant de conséquences directes d'une session »²⁶¹ de jeu, liées à la sollicitation répétée du corps pour reproduire les mêmes actions.

²⁵⁸ Watzlawick Paul, *op. cit.*

²⁵⁹ Lukasiewicz Claude, *Territoire virtuel, identité réelle : la plasticité identitaire sur Internet*, Th. Doct. : Information et communication, sous la direction de Véronique Richard : Université Paris IV-Sorbonne, 2009, p187.

²⁶⁰ Clais Jean-Baptiste et Roustan Mélanie, « “Les jeux vidéo, c'est physique”, Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique » dans Roustan Mélanie, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, Paris : L'Harmattan, 2003, p36.

²⁶¹ *Ibid.*, p37.

FOCUS 15 : LES ACTIONS AUTOMATISÉES PAR LE CORPS SUR *LoL*

Les architectes de *LoL* possèdent un grand nombre de signes passeurs dont l'emplacement est fixe. Lorsque j'ai commencé à jouer, si j'ai rapidement compris où se trouvaient les boutons permettant d'aller voir mon profil ou les champions que je possédais dans l'architexte de gestion²⁶², j'ai plus difficilement réussi à appréhender les signes passeurs à activer dans l'architexte de jeu. Cela est dû notamment à la dynamique de jeu, où il faut parfois faire une combinaison de touches associée à un clic de la souris dans un sens particulier, afin de ne pas aboutir à la mort de son personnage²⁶³, créant une tension et souvent une désorientation dans le temps de l'action.

Il existe en effet quelques mécaniques à apprendre sur *League of Legends*, qui relèvent de la connaissance des signes passeurs (savoir ce qu'ils déclenchent, où ils se trouvent et quand il est judicieux de les utiliser), mais aussi du développement de réflexes, c'est-à-dire que certaines actions doivent être effectuées très rapidement, ce qui n'est pas toujours aisé.

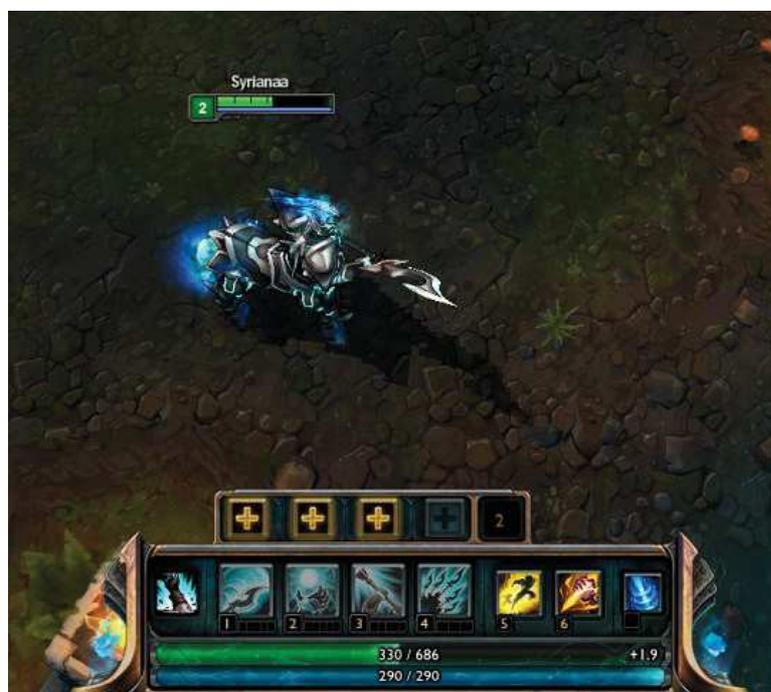


Figure 21 : Des signes passeurs à maîtriser

Un exemple de signes passeurs à maîtriser concerne l'activation des compétences des personnages. Chaque champion en possède quatre qui lui sont propres, que l'on active grâce aux touches du clavier (sur l'image, cela correspond aux touches 1 à 4). On remarque à côté, deux autres « sorts » que le joueur choisit en fonction de la voie à laquelle il se destine durant la partie. Chaque fois que le champion prend un niveau, le joueur dispose d'un point de

compétence qu'il doit attribuer, ce qui est signifié par l'apparition d'un bouton sur lequel est visible un « + », évoquant ici l'action d'ajout. Au début du jeu, aucune compétence n'est disponible, celles-ci se débloquent au fur et à mesure, impliquant pour les joueurs de définir lesquelles prendre en premier. Il reste ensuite à comprendre comment les activer. Si cliquer sur un bouton du clavier enclenche le signe passeur « compétence 1 » par exemple, il faut encore penser à orienter sa souris dans le bon sens et réactiver par un clic afin de pouvoir orienter le sort. Chaque personnage ayant des compétences différentes qui s'activent de manière différente, il faut les connaître et avoir une estimation de leur portée. En effet, lancer une compétence permettant d'attraper un ennemi n'aura aucun effet si celui-ci est trop loin (elle ne l'atteindra pas).

²⁶² Cf. annexe 2, tome 2.

²⁶³ Cf. annexe 5, tome 2.



Figure 22 : Des compétences représentées graphiquement

Le curseur de la compétence qui permet de donner une direction, implique de cliquer sur une zone autour de soi ou sur un personnage (ou un Sbire). Ce type de mouvement est représenté à l'écran afin d'aider le joueur à définir la zone d'action de la compétence. Cela lui permet de voir si la compétence peut fonctionner ou non : à la visualisation à l'écran s'ajoute une validation de la part du joueur qui doit cliquer avec sa souris pour lancer l'action. Une fois que le joueur a intégré la portée de l'attaque ou du sort, il peut décider de se passer de cette validation et activer une fonctionnalité appelée *smartcast*. Celle-ci active la compétence sans afficher à l'écran sa forme et la portée (c'est-à-dire que les informations fléchées de la figure 22 disparaissent). Généralement, un nouveau joueur effectuera la progression de son compte de jeu sans utiliser le *smartcast* et finira par l'utiliser après des mois de pratique une fois qu'il aura compris ce que provoque la fonctionnalité et que son corps aura assimilé les zones d'action des compétences.

La répétition des gestes est par ailleurs indispensable à la pratique, soumettant le corps à un apprentissage d'actions qui finiront par être effectuées automatiquement/inconsciemment (cf. Focus 15). Le sujet est libéré d'une charge cognitive : n'ayant plus besoin de se concentrer sur l'emplacement des touches de son clavier ou sur le choix d'une action lorsqu'une situation connue se présente, il porte alors son attention sur le déroulement de la partie ou sur les échanges avec ses équipiers.

L'apprentissage auquel est soumis le corps, est certes intense dans le cadre de la pratique des jeux vidéo, mais ne leur est pas pour autant exclusif. Le site de discussion soumet le corps à des

mécanismes similaires. Si l'action apparaît moins dynamique étant donné l'absence de contraintes temporelles pour rédiger ou lire un message, il faut toutefois identifier comment agir et se déplacer dans le dispositif à l'aide du regard, c'est-à-dire comprendre où se situent les différents signes passeurs et repérer les espaces d'inscription et leurs outils. Cela constitue également un apprentissage : les sujets sont amenés à automatiser le repérage des signes, qu'ils doivent au début chercher et parfois même en découvrir l'existence, en témoigne mon expérience sur *Confidentielles* (cf. Focus 16).

FOCUS 16 : LOCALISER LES SOUS-CATÉGORIES DES FORUMS

À la suite de mon inscription sur *Confi*, je me suis aperçue de l'existence de sous-catégories qui structuraient les différents forums, en constatant l'affichage d'un « chemin de fer » indiquant différents degrés de catégories, sans toutefois réussir à identifier les signes passeurs qui me donneraient un accès direct à ces sous-thématiques.



Figure 23 : Représentation textuelle de la navigation entre les catégories



Figure 24 : Zoom sur le signe passeur

Je finis par envoyer un message écrit à une autre utilisatrice²⁶⁴ lui demandant s'il existait vraiment un signe particulier pour naviguer plus facilement et si oui, où il se trouvait. Elle me répondit que ce signe avait la forme d'une flèche de petite taille, se trouvant à côté du nom de la sous-catégorie. Elle me rassura en ajoutant que ses dimensions le rendaient difficilement repérable, provoquant fréquemment ce type d'interrogation de la part des nouveaux venus. Une fois l'information

²⁶⁴ Au profil de cette utilisatrice était attaché un pictogramme particulier indiquant qu'elle acceptait de guider les plus « novices » dans la découverte des fonctionnalités du site de discussion, ce qui m'a amenée à la contacter.

obtenue, mon corps, par le biais du regard intégra l'emplacement de ce signe passeur afin d'optimiser mes « déplacements » sur le site. L'identification des différents signes passeurs implique parfois un véritable effort, et ne s'avère pas toujours aisée, même lorsque l'on a l'habitude d'utiliser toutes sortes de médias informatisés.

Dans les deux activités médiatisées, des combinaisons de touches du clavier constituent des raccourcis, que certains peuvent apprendre s'ils souhaitent activer une fonctionnalité sans recourir aux clics et mouvements de la souris. Dès lors, ces automatismes se heurtent parfois à des défaillances dans le lien homme-machine, phénomène qui influera sur la facette technique de l'éthos médiatisé (cf. Chapitre Sept-3). Le corps connaît donc une évolution de sa fonction : de facteur de reconnaissance ou d'identification durant l'interaction, il devient un élément moteur de l'acte médiatisé. Ses actions sont indispensables pour l'inscription et pour la participation aux échanges en ligne. Certaines actions s'automatisent durant la pratique, le corps apprenant grâce à de fréquentes opérations de répétition. Traitons à présent de sa représentation dans l'espace médiatisé, de ces traces du corps réintroduites dans la perspective de faciliter les interactions.

1.2 UNE SÉMIOTISATION DU CORPS POUR AIDER À L'INTERACTION

Afin que l'acte communicationnel se déroule au mieux, les participants cherchent des informations leur permettant de s'ajuster à l'interaction, le corps donnant des éléments heuristiques permettant de se positionner au cours de l'échange, d'impliquer les partenaires. Être en mesure de voir un interlocuteur facilite l'assimilation de ses propos, d'une part en renseignant sur son identité sociale grâce aux caractéristiques du corps physique et, d'autre part en obligeant par sa présence à une certaine considération et en montrant ses réactions au cours d'un échange. Eliseo Verón met en évidence cette importance du corps et notamment du regard à travers l'analyse du dispositif d'énonciation propre au journal télévisé²⁶⁵. Il définit la présence de « l'axe Y-Y » qui s'établit entre le spectateur du journal et le présentateur. Ce dernier semble regarder le sujet dans les yeux, impliquant une sensation particulière, « il est là, je le vois, il me parle », qui fait que le sujet se sent concerné. Se sentir concerné par l'autre s'avère ainsi implicite lorsque celui-ci se trouve face à nous. Dès lors, la réintroduction d'éléments

²⁶⁵ Verón Eliseo, « Il est là, je le vois, il me parle », *Communications*, 38, 1983. Énonciation et cinéma. p98 à 120. [En ligne] <http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1983_num_38_1_1570>, dernière consultation le 14.03.14.

sémiotisant la présence de l'autre dans l'espace de l'écran peut permettre une certaine implication.

La confrontation au dispositif par l'analyse sémio-pragmatique et l'observation participante, m'a permis de constater que les espaces médiatisés étudiés étaient conçus de façon à simuler cette mise en présence des sujets. Lors de l'enquête sur la pratique de *World of Warcraft*, cette présence du sujet sémiotisée à l'écran se matérialisait par l'avatar. Initialement, le terme « avatar » était utilisé dans la religion indienne pour désigner les différentes images prises par les divinités en venant sur terre, enveloppes animées par la volonté d'une divinité, dont les propriétés charnelles leur permettaient d'avoir une présence sur Terre et d'y évoluer. Dans l'univers des jeux vidéo, ce terme a été repris pour désigner l'élément numérique représentant le sujet. L'avatar est alors un ensemble de pixels formant un corps numérique, une enveloppe ayant des propriétés préconçues et définies liées aux spécificités de l'univers dans lequel il se matérialise²⁶⁶. Claudie Voisenat explique que c'est « un “véhicule d'action” selon l'heureuse formule d'Olivier Caïra (2007) [qui] est créé par le joueur pour que celui-ci puisse parvenir à ses fins dans l'univers précis pour lequel il a été conçu »²⁶⁷. L'avatar devient l'élément indispensable au joueur pour agir sur l'environnement de jeu. Il est donc métaphoriquement assimilable à l'enveloppe d'une divinité. Il représente le sujet qui le contrôle et qui choisit les actions à lui faire faire.

FOCUS 17 : LE CHAMPION, CORPS NUMÉRIQUE PERMETTANT DE COMBATTRE

LoL a la particularité de proposer différents personnages, déjà conçus, appelés champions²⁶⁸, par l'intermédiaire desquels les sujets peuvent prendre part au combat dans une arène de jeu. Il en existe plus d'une centaine, qui ont une apparence et des caractéristiques différentes, des compétences variées modifiant la manière de jouer au cours d'une partie. Si les personnages sont proposés par l'éditeur, les dotant de certaines prédispositions pour accomplir certaines tâches durant la partie (faire des dégâts, aider l'équipe, encaisser les coups, etc.), les joueurs peuvent décider de les détourner de leur fonction initiale.

²⁶⁶ Au cours de ma pratique des différents jeux vidéo, deux types d'avatars ont été rencontrés : les premiers sont « créés » par le sujet avec des degrés de personnalisation plus ou moins importants, alors que les seconds sont simplement empruntés le temps d'une partie. Je distingue ainsi le cas des jeux comme *World of Warcraft* où l'avatar est un personnage que le sujet personnalise à partir de modèles définis et fait progresser durant toute la période de jeu (cf. mon avatar Sonea — Rollandin Marion, *op. cit.*, 2011, p67.) et celui des jeux comme *League of Legends* où les personnages sont des avatars que le sujet emprunte le temps d'une partie, c'est-à-dire que chacun d'eux existe à l'intérieur du dispositif numérique, possède un nom, une histoire et des compétences bien définies (cf. focus 17). Certaines de leurs caractéristiques évoluent au cours de la partie, évolutions déterminées par les choix que fera le sujet, mais réinitialisées à chaque nouvelle partie.

²⁶⁷ Voisenat Claudie, *op. cit.*, p128.

²⁶⁸ Cf. annexe 8, tome 2.

Le mouvement d'un champion au cours d'une partie signifie qu'un joueur le contrôle, que celui-ci se trouve derrière son écran, occupé à effectuer une combinaison de touches sur le clavier et de mouvements de la souris. C'est ainsi qu'un champion qui ne bouge pas introduit un doute : le joueur est-il toujours là ? Il m'est arrivé à plusieurs reprises de constater des mouvements de personnages non contrôlés ou des arrêts incontrôlés, deux types de problèmes conduisant à se demander si l'autre est bien là.

Les représentations du corps ne sont pas exclusives aux univers en trois dimensions. Dans les sites de discussion, le sujet est identifié par un avatar qui prend une autre forme. Comme le montrent les travaux d'Étienne Pereny et Étienne Armand Amato, le terme « avatar » ne désigne plus simplement un élément représentant un corps à l'aspect humain, mais peut qualifier un ensemble de caractéristiques écrites. Les propriétés de l'avatar du jeu peuvent alors être comparées à d'autres formes comme le profil des usagers ou l'association d'un pseudonyme à une image, ensemble d'éléments qui deviennent aussi « supports d'identification »²⁶⁹. C'est à partir de ces avatars textuels particuliers, représentant et identifiant les utilisateurs, que chacun peut imaginer, anticiper et fantasmer le corps de l'autre.

L'avatar peut être à l'image du sujet ou du moins présenter certaines de ses caractéristiques. Pour les avatars des jeux vidéo en ligne²⁷⁰, ceux-ci peuvent parfois ressembler aux utilisateurs, comme si ces derniers avaient cherché à indiquer à quoi ils ressemblaient, alors qu'ils symbolisent parfois ce à quoi ils aspirent, recréant ainsi un corps rêvé. Cette sémiotisation de la représentation du corps conduit les sujets à fantasmer, à imaginer le corps physique qui se trouve derrière l'écran, en train d'agir. Ce corps sémiotisé élaboré à l'aide des outils du dispositif, qui participe à la perception d'un éthos médiatisé, est chargé d'intentions à décrypter. On observe ainsi des intentions différentes traduisant des rapports différents à ces représentations du corps. Certains privilégient l'image qu'ils renvoient en se considérant comme le premier spectateur alors que d'autres favorisent l'identification et la transmission d'un éthos affectif. Ainsi, l'avatar représente plus ou moins fidèlement le corps du sujet, ou bien s'en éloigne, devenant plutôt un objet de fantasme ou de plaisir esthétique. C'est ce que

²⁶⁹ Pereny Étienne, Amato Étienne Armand, « L'heuristique de l'avatar : polarités et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias », dans *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, vol.11- n°1/2010, pp87-115, p101. [En ligne] <[http://europia.org/RIHM/V11N1/RIHM11\(1-4\)—Pereny-Amato.pdf](http://europia.org/RIHM/V11N1/RIHM11(1-4)—Pereny-Amato.pdf)>, dernière consultation le 20.01.14.

²⁷⁰ Pour accéder à quelques comparaisons entre le joueur et son avatar, on peut se reporter au travail du photographe Robbie Cooper. Pendant 3 ans, celui-ci a voyagé dans le monde pour photographier des joueurs et leur avatar. Cooper Robbie, *Alter Ego : Avatars and Their Creators*, Chris Boot, 2007. Des exemples se trouvent en ligne : Popova Maria, « Aler Ego : Portrait of Gamers Next to Their Avatar », *Site brainpickings*. [En ligne] <<http://www.brainpickings.org/2011/12/14/alter-ego-robbie-cooper/>>, dernière consultation le 22.05.15.

soulignent certains joueurs de *WoW* qui choisissent des avatars féminins, considérant que « *quitte à passer du temps à regarder le dos d'un avatar, autant que celui-ci ait des courbes agréables à regarder !* ». Ces propos tenus de nombreuses fois sous différentes formulations indiquent que l'avatar n'est pas considéré comme un simple outil d'interaction, mais qu'il est également une source de contemplation, évoquant un élément appréciable, que les usagers s'identifient physiquement à lui ou non. Dans l'univers de *LoL*, les personnages féminins sont particulièrement appréciés pour leur physique (cf. Focus 47). Pour certains, et notamment pour certaines, l'identification et la cohérence avec l'apparence physique du sujet permettent de se sentir à l'aise dans les échanges. Plusieurs joueuses *WoW* m'ont expliqué jouer exclusivement des avatars féminins pour éviter un malaise lors de l'inscription de discours dont la syntaxe nécessite l'emploi du féminin : « *j'ai essayé de jouer un personnage masculin, mais ça me gêne trop d'être représentée par un énorme Tauren²⁷¹ avec des muscles partout ou un Nain avec une moustache, surtout quand je dois parler sur Skype et que les autres entendent ma petite voix* »²⁷². Cette recherche de cohérence peut éventuellement être perçue sur *LoL* où l'on associe le type du personnage à son genre : les personnages permettant d'encaisser les dégâts sont plutôt masculins et ceux faisant des dégâts à distance sont plutôt féminins. La recherche de cette cohérence indique que la représentation du corps ne se fait pas que pour les interlocuteurs, mais s'effectue aussi pour soi. En effet, chacun voit son propre avatar, qu'il soit en trois dimensions ou un ensemble de caractéristiques textuelles, et doit l'assumer dans la mesure où cet élément le représente et participe à l'élaboration de l'éthos médiatisé.

Dans les univers où l'avatar est textualisé comme pour *Confi*, la réintroduction de traces du corps facilite l'appréhension des intentions de l'énonciateur, suscitant ainsi l'imagination quant à l'activité engagée par le corps, ou l'abord psychologique du propos. Ces traces sont inscrites à l'écran par le biais de l'écrit qui n'est plus « une simple trace matérielle, mais [est] regardé comme capable d'évoquer autre chose que lui »²⁷³. En effet, l'écrit véhicule des caractéristiques et compétences du sujet permettant de se représenter le corps, les corps. L'écriture médiatisée n'est donc pas un frein au fantasme du corps de la personne, qui se fait par le biais d'une interprétation du choix des mots, du ton des phrases, *etc.* Ce fantasme de l'image corporelle est également présent par la mobilisation d'une écriture symbolique et iconique telle que les

²⁷¹ Un Tauren est une race de personnage disponible sur *WoW*. Ce sont des humanoïdes ayant des caractéristiques de taureau (notamment la pilosité, les cornes, le museau, *etc.*). Les personnages masculins sont vraiment très imposants.

²⁷² Propos recueillis lors d'un échange écrit informel lors de l'enquête menée sur *WoW*.

²⁷³ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p144.

smileys et les émoticônes. L'écriture mobilise un imaginaire de la charge émotionnelle ou des actions à travers cette représentation stéréotypique du corps. Ces outils appuient les propos par leur signifié qui connote des intentions ou un état d'esprit à travers le signifiant²⁷⁴ qui représente de manière schématique des éléments d'une expression de visage. Ils « semblent fonctionner comme des masques, qui tout à la fois, représentent l'internaute et l'intègrent dans la même "famille" que les autres internautes qui disposent des mêmes outils graphiques »²⁷⁵. Si les sujets ont bien recours aux mêmes outils graphiques, leur interprétation peut fluctuer. En effet, ils ont recours à des *smileys* sans parfois en connaître l'exacte signification. On constate ainsi des écarts ou des incompréhensions quant à l'utilisation de certains de ces signes.

Le corps se voit toutefois réintégré, que ce soit sous forme iconique ou textuelle, dans les espaces de communication médiatisée. La représentation du corps a une importance symbolique, comme l'explique Olivier Zerbib dans son analyse des sites de rencontre : « Ce qui compte, c'est de pouvoir engager rapidement la discussion en se constituant un profil avenant »²⁷⁶. La constitution d'un profil contribue à enrichir l'éthos médiatisé d'un sujet, pouvant ainsi faciliter l'amorce de l'échange, et ce, pas uniquement dans le cas des sites de rencontre. Ce constat vaut pour la plupart des dispositifs (cf. Troisième Partie). On note que la présence de l'image du corps sécurise et permet de fantasmer le physique de son interlocuteur. Il est ainsi plus facile d'imaginer son attitude et d'y rattacher ses discours. Le choix des photographies, des poses du corps représenté « n'est pas anodin et révèle la volonté de mettre en place un éthos particulier »²⁷⁷. Il véhicule une certaine image qui conditionne notamment le désir ou l'acceptation d'entrer en interaction avec un sujet. Si le corps n'est pas tangible à travers l'interaction médiatisée, il est mobilisé, sollicité et s'immisce dans les discours écrits, conservant une place fondamentale dans l'acte communicationnel.

Ne pas voir les corps de ses interlocuteurs peut certes représenter une forme de protection étant donné que leur regard n'est pas à soutenir. Toutefois, cela introduit un flottement dans l'interprétation de la situation, dans la mesure où nous sommes habitués à interpréter des éléments du corps et ses déplacements au cours des interactions en face à face. Le dispositif pallie ce manque par la réintroduction des traces du corps en action et par sa possible

²⁷⁴ Cf. note 28.

²⁷⁵ Després-Lonnet Marie, Gentes Annie, Moreau Émilie et al., « Chapitre III. Le couple dispositif/pratique dans les échanges interpersonnes », dans Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.), *op. cit.*, p225..

²⁷⁶ Zerbib Olivier, *op. cit.*, p155.

²⁷⁷ Yasri-Labrique Éléonore (dir.), *op. cit.*, p151.

représentation dans les espaces d'énonciation grâce à l'écriture. Ce retour sur le paradoxe lié au corps, dont l'absence est fantasmée, tout en permettant à son tour le fantasme, s'avère primordial pour comprendre comment les sujets perçoivent la mise en présence dans les espaces médiatisés. Dès lors qu'ils ont l'habitude de se reposer sur l'interprétation des mouvements du corps, pour se positionner au cours d'un échange et comprendre comment celui-ci évolue, ils vont être amenés à développer une attention aigüe aux traces du corps réintroduites. Le corps étant toutefois le socle de la participation aux espaces médiatisés, nous allons voir que sa place dans l'espace crée des situations complexes que la réflexivité permet de comprendre.

2 SUPERPOSITION DES SCÈNES D'INTERACTION : L'ÉTAT DE POLYTOPIE SYNCHRONIQUE

Si le corps lors d'une interaction médiatisée est invisible pour les partenaires de l'échange, il ne se dématérialise pas lors de la pratique et reste visible dans le « lieu pratiqué »²⁷⁸. Quel impact ce rapport de visibilité peut-il avoir sur la gestion des différents échanges ? La présence des corps lors d'une situation en face à face où nul tiers ne conditionne le déroulement de l'échange permet à chaque participant de voir son interlocuteur et de s'assurer que celui-ci se consacre à une seule et unique situation de communication²⁷⁹. Le parallèle avec l'échange médiatisé montre que cette vérification est impossible, l'interaction n'étant pas directe et l'usage du dispositif complexifiant l'interprétation du contexte. Les sujets ne sont pas en mesure de se voir et accèdent seulement à des traces inscrites à l'écran, qui présupposent la présence des autres. L'écran devient l'espace où les traces de l'activité des usagers sont sémiotisées, laissant les corps physiques dans l'obscurité, libres d'entrer dans une autre interaction ou d'évoluer dans un autre cadre d'activité en parallèle. Lors de mon enquête sur *WoW*, je m'étais aperçue que les autres joueurs – et moi-même – effectuaient fréquemment des actions en parallèle à l'activité du jeu, non pas parce que la pratique ne leur plaisait pas, mais plutôt car elle s'inscrivait dans une temporalité du quotidien où le corps est ancré. Cette particularité complexifiait le bon déroulement de la pratique médiatisée.

Un phénomène digne d'être questionné et analysé se trame assurément autour de ce corps visible et invisible. De prime abord, analysons l'impact de l'ancrage du corps à l'extérieur de l'espace médiatisé en mobilisant les notions de régions proposées par Erving Goffman dans la métaphore théâtrale. Je qualifie cet état particulier dans lequel se trouve chaque sujet prenant part à une activité *via* un dispositif médiatisé par l'expression « état de polytopie synchronique ». De surcroît, cet état résulte d'une configuration spatio-temporelle particulière de l'expérience de vie médiatisée : chaque sujet évolue dans une « vie médiatisée » qui se déroule dans la même temporalité que sa « vie quotidienne ». Par le parallèle entre ces deux séquences, une prédilection à l'apprentissage suscité par la comparaison entre les deux types de

²⁷⁸ Le « lieu pratiqué » correspond à l'endroit d'où se lance la pratique médiatisée, définie par l'ancrage du corps.

²⁷⁹ En effet, on favorise l'unicité de situation de communication, qui permet de se consacrer entièrement à son ou ses interlocuteurs. Si une situation de communication autre venait se superposer, comme c'est le cas lorsqu'une personne engagée dans un face à face doit répondre au téléphone, cela se solde généralement par une opération de justification et de réparation entraînant une phase d'excuses. La bienséance veut que l'on respecte son interlocuteur en évitant de s'engager dans une autre interaction en même temps.

situations est mise en évidence, ce qui permet d'introduire la nécessité d'appréhender les difficultés liées à cet état qui sont abordées dans la suite de ce chapitre.

2.1 DÉFINITION DE L'ÉTAT DE POLYTOPIE SYNCHRONIQUE

Erving Goffman décompose les régions de la rencontre en face à face et les compare à la structure d'un théâtre où évoluent des acteurs. La région est pour lui « tout lieu borné par des obstacles à la perception, ceux-ci pouvant être de différentes natures »²⁸⁰ et peut être assimilée à une scène d'interaction. Il en distingue deux : la région antérieure « pour désigner le lieu où se déroule la représentation »²⁸¹, espace où le comportement se veut « mesuré » et doit respecter les normes de bienséance²⁸². Le vocabulaire par exemple ne doit pas être vulgaire, contrairement à l'autre région. Celle-ci, appelée région postérieure ou encore « coulisse » est considérée « comme un lieu, en rapport avec la représentation donnée, où l'on a toute latitude de contredire sciemment l'impression produite par la représentation »²⁸³. Elle correspond à l'endroit où « l'acteur peut se détendre, [où il] peut abandonner sa façade, cesser de réciter un rôle, et dépouiller son personnage »²⁸⁴. Cette zone est interdite au public de la représentation, autrement dit aux interlocuteurs du sujet, et permet de dissimuler des éléments, comme l'énervement, la vulgarité, ou tout ce qui nuit à la présentation de soi. Pour résumer, la région antérieure est celle où le sujet endosse un rôle particulier et la région postérieure, celle où il peut l'abandonner²⁸⁵. Goffman applique cette décomposition aux espaces de la maison : « La frontière séparant région antérieure et postérieure existe partout dans notre société. [...] la salle de bain et la chambre à coucher [...] sont des endroits d'où l'on peut exclure le public que l'on admet dans le "living room" »²⁸⁶. L'exclusion du public de la zone postérieure offre la possibilité pour le sujet d'abandonner le rôle endossé dans la zone antérieure. Cette équivalence peut se faire aussi au travail ou dans les espaces sportifs par exemple, où des salles comme les vestiaires ou les sanitaires peuvent être considérées comme des coulisses²⁸⁷. J'ai montré précédemment que les lieux pouvaient être des espaces structurants pour interpréter le cadre de

²⁸⁰ Goffman Erving, *op. cit.*, 1973, p105.

²⁸¹ *Ibid.*, p106.

²⁸² *Ibid.*, p105.

²⁸³ *Ibid.*, p110.

²⁸⁴ *Ibid.*, p111.

²⁸⁵ Si la région postérieure permet l'abandon d'un rôle, j'estime que le sujet suit tout de même une ligne d'action qu'il pense en adéquation avec sa façon d'être. Il ne se retrouve pas sans rôle, mais va endosser celui qu'il a quand il se trouve seul, confronté à lui-même, que l'on pourrait considérer comme un rôle « profond », inconscient, lié au « moi ». Cette appréhension de la coulisse permet ainsi de l'envisager aussi comme une scène d'interaction où le sujet se retrouve avec lui-même.

²⁸⁶ Goffman Erving, *op. cit.*, 1973, p120.

²⁸⁷ Évidemment, si le sujet se retrouve face à un public ayant des attentes particulières, il endossera un autre rôle.

l'activité et donc le rôle. Il apparaît alors cohérent ici que la région matérialisée par des lieux physiques constitue un guide dans le rôle à endosser²⁸⁸ : l'espace dans lequel se déroule l'échange ainsi que la présence et l'identité du public aide à définir le cadre de l'activité, ce qui influe sur la ligne d'action à suivre. Ainsi, le déplacement du corps d'une région à une autre permet d'identifier un changement de cadre de l'activité. On passe par exemple d'un cadre primaire conversationnel en présence d'un public dans une salle de travail, à un cadre primaire d'entre-deux lorsque l'on se retrouve seul dans le couloir. Ce changement de cadre marqué par un déplacement d'un lieu à un autre est signifiant quant à la nécessité de changer de rôle. Cela est d'autant plus simple dans le cas du théâtre ou dans la plupart des interactions en face à face, car les lieux physiques sont clairement distincts.

Si l'on applique le principe des régions en plaçant le corps physique au centre étant donné qu'il est le vecteur de l'interaction comme montré précédemment, on s'aperçoit que le sujet se trouve dans un état complexe. Les configurations de l'activité médiatisée font que les régions ne sont plus marquées sur le plan physique, mais symbolique : l'espace de l'écran est la région antérieure et le lieu de pratique constitue la coulisse. Par l'ancrage de son corps dans le lieu pratiqué et son action sur le dispositif, le sujet est placé dans deux régions simultanément. En effet, le sujet est mis en présence d'autres sujets lors d'interactions médiatisées au sein du dispositif, mais reste dans tout lieu d'où il se connecte à Internet, entraînant une délimitation des régions symboliques. Le sujet se trouve à la fois « sur scène », engagé dans une interaction médiatisée à travers le dispositif, mais aussi « en coulisse », à son bureau par exemple, espace où il peut se détendre. Cette situation induit la possibilité d'endosser son rôle médiatisé, tout en l'abandonnant ce qui lui permet d'effectuer des actions ou d'adopter un comportement différent de ce qu'il présente au cours de l'interaction médiatisée dans laquelle il est engagé (cf. Focus 18). Un processus synchronique est à l'œuvre : chacun peut abandonner son rôle médiatisé²⁸⁹ tout en le maintenant au cours de son inscription à l'écran.

²⁸⁸ Dans un souci de rigueur, j'estime qu'il faut recourir à un intermédiaire : le cadre de l'activité, qui est définissable grâce au lieu et induit ainsi un rôle. L'ouvrage portant sur les régions étant antérieur à celui sur les cadres de l'expérience, cela peut expliquer que le rapprochement n'apparaissent pas dans les travaux d'Erving Goffman.

²⁸⁹ On note ici que cela est surtout valable pour le cas du rôle d'invocateur attendu sur le jeu. En effet, le rôle de confinaute est impliqué dans une activité asynchrone ce qui laisse en termes d'attentes plus de liberté dans le maintien du rôle.

FOCUS 18 : MANGER PENDANT UNE PARTIE DE JEU

Le meilleur exemple pour illustrer la présence simultanée dans les deux régions se retrouve dans les situations de jeu (que ce soit *WoW* ou *LoL*, ou tout autre type d'activité impliquant une collaboration en temps réel). Le sujet s'engage dans une activité ludique où il doit faire preuve de certaines performances tout en collaborant avec les autres participants, endossant ainsi le rôle attendu dans le dispositif (qui est la région antérieure). Ici, tous les propos et actions sont choisis de manière cohérente avec les syntagmes constitutifs du rôle endossé. Toutefois, les conditions d'accès à l'activité médiatisée font que le corps du sujet n'est pas visible, offrant la possibilité de faire d'autres choses en même temps qui n'ont rien à voir avec le rôle maintenu dans l'espace de l'écran. Un des cas les plus fréquents d'activités parallèles est la réponse à certains besoins physiologiques comme la satisfaction de la faim, de la soif ou de l'élimination. Alors qu'une collaboration avec d'autres est en cours, nécessitant de répondre à certaines interactions ou de contrôler son personnage de manière régulière, les joueurs mangent souvent en même temps ou s'éloignent même pendant quelques secondes de leur ordinateur pour se rendre dans une autre pièce. Ces activités hors du cadre médiatisé ne sont pas perçues par les autres participants à l'interaction, sauf dans le cas où le joueur n'arrive pas à tenir son rôle (en ne répondant pas à une question ou en ne déplaçant pas son personnage pendant plusieurs minutes).

Ne pas avoir conscience de ce que peuvent faire ses partenaires en même temps que la pratique du jeu est fréquent. Il est fort possible qu'un bon nombre d'activités parallèles ne me soient pas apparues. Durant les phases de mon observation, j'ai moi-même été amenée à manger devant l'ordinateur, m'absentant temporairement pour chercher une boisson, sans que mes équipiers ne s'en aperçoivent. J'ai toutefois pu assister à un cas similaire en tant qu'observatrice extérieure lors de mon enquête menée sur *WoW*, renforçant cette impression qu'on ne se rend pas du tout compte du nombre de choses qui se déroulent simultanément à la pratique. Cherchant un logement dans une ville où j'étais en déplacement, j'ai été invitée à venir passer la nuit dans la famille du maître de la guilde²⁹⁰ que je fréquentais à l'époque. Ce dernier était présent à chaque organisation de *raids*²⁹¹, gérant les groupes, supervisant les stratégies en amont de la soirée organisée, ce qui demandait un certain investissement en amont du départ en *raid* prévu à 20 h 30. Il était convenu avec les joueurs de se rendre disponibles à 20 h afin de constituer les groupes et de planifier la suite de la soirée. J'ai découvert en me rendant chez cette personne que la phase de préparation dans laquelle il tenait parfaitement son rôle de maître de guilde, était également une phase pendant laquelle il dînait avec sa famille. L'ordinateur était placé dans la salle à manger, à côté de la place qu'il occupait pour dîner, ce qui lui permettait de maintenir son rôle dans l'espace du jeu, mais aussi dans l'espace familial. Les conditions d'usage d'un média informatisé plaçaient le sujet dans un état où il pouvait non seulement être amené à abandonner son rôle temporairement, mais aussi à devoir endosser simultanément un autre rôle en raison de sa présence sur une autre scène où il devait interagir.

²⁹⁰ Le maître de guilde sur *WoW* équivaut au chef d'un regroupement de plusieurs joueurs qui se liquent afin de découvrir le jeu ensemble.

²⁹¹ Les *raids* sont des combats de groupe organisés dans une zone remplie de monstres contrôlés par l'intelligence artificielle. Ces groupes peuvent être de 10 ou de 25. Dans la situation décrite, il s'agit d'un groupe de 25 joueurs.

On constate que le sujet est impliqué dans un vaste ensemble de possibilités d'interactions en raison d'une superposition des scènes d'interaction (cf. figure 25 et Focus 18). Par l'ancrage du corps dans le lieu pratiqué qui est déjà une coulisse et un endroit de transition permettant la mise en scène à l'écran, le sujet s'avère disponible pour une autre situation de communication médiatisée ou non. Ce dernier se retrouve alors placé au cœur d'une superposition de scènes d'interaction, faisant face à plusieurs activités, état que je nomme « état de polytopie synchronique ».

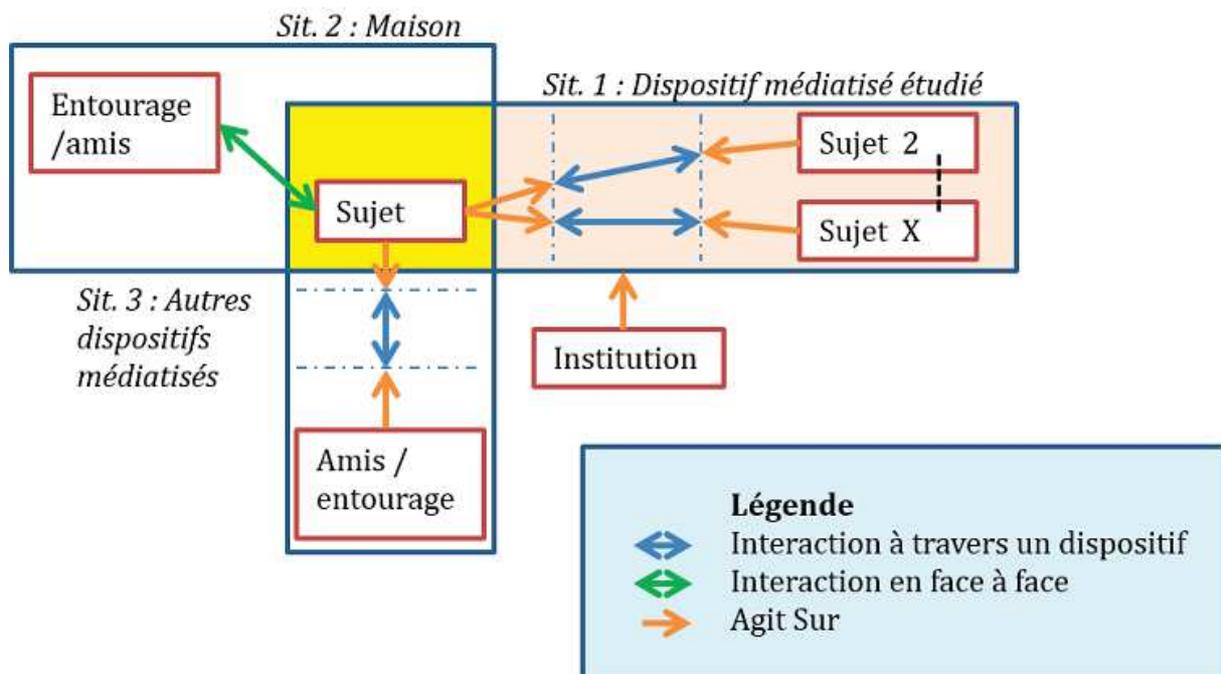


Figure 25 : Représentation d'un sujet engagé dans des situations de communication

(Source : personnelle) Sit. signifie « situation ».

Pour mieux comprendre ce que signifie cet état et ses enjeux, intéressons-nous à la figure 25. Elle représente le sujet engagé dans une première scène d'interaction, la situation 1 qui correspond à l'activité médiatisée dans laquelle il endosse un rôle cohérent avec le cadre primaire et échange s'il le souhaite avec d'autres usagers à travers le dispositif médiatisé. La non-visibilité de son corps et l'ancrage dans le lieu pratiqué lui laissent la possibilité de faire des activités en coulisse, l'inscrivant dans un réseau d'autres interactions, médiatisées ou non, représentées par les situations 2 et 3. La situation 2 est marquée par le lieu où il se trouve qui devient une région antérieure pour une activité du quotidien, l'obligeant à mobiliser un autre rôle adapté à l'interaction en face à face avec des personnes de son entourage. On note que ses potentiels interlocuteurs ne prêtent pas attention au fait qu'il puisse déjà être engagé dans une

activité médiatisée. Ces sollicitations issues du lieu où est ancré le corps sont parfois réalisées de manière consciente par ses interlocuteurs, ces derniers pouvant estimer que leur demande est prioritaire, le corps du sujet étant devant eux²⁹². La situation 3 témoigne des nombreuses autres possibilités d'interactions médiatisées que peut avoir le sujet à travers d'autres médias (informatisés ou mobiles), impliquant là aussi de recourir à un autre rôle. Cette schématisation traduit le fait que le sujet se trouve, par l'ancrage de son corps dans une région à la fois antérieure et postérieure, au cœur d'un carrefour d'activités, l'impliquant dans une superposition de scènes d'interaction. Cet état de polytopie synchronique requiert du sujet de jongler entre les différents rôles attendus. Pour plus de simplicité, cette figure représente trois scènes d'interaction différentes. Dans les faits, cette superposition prend parfois plus d'ampleur, venant accentuer la difficulté à gérer des rôles et le maintien de celui attendu pour l'activité médiatisée dans laquelle le sujet s'est volontairement engagé.

Avant de poursuivre cette réflexion sur le rapport entre la pratique et le quotidien, revenons sur le choix de l'expression « polytopie synchronique », qui désigne dans la suite de ce travail, l'état de superposition de scènes d'interaction dans laquelle se trouve un sujet qui utilise un dispositif médiatisé informatisé. Initialement, j'envisageais que les situations de communication médiatisée plaçaient le sujet dans un état ubiquitaire. Or, cette expression ne traduit pas suffisamment la complexité de l'état dans lequel se trouve le sujet. La définition du terme « ubiquité » recouvre effectivement trois acceptions différentes : une appartenant au domaine théologique évoquant « la faculté divine d'être présent partout en même temps »²⁹³, ce qui connote les possibilités d'actions permises par l'utilisation des médias informatisés d'un aspect divin inapproprié. J'estime que le sujet n'a pas la faculté d'être présent partout, mais qu'il est plutôt soumis à l'obligation de se trouver à plusieurs « endroits » à la fois, physique et symbolique. Ce n'est pas un « pouvoir », mais plutôt une contrainte qu'il doit apprendre à maîtriser. La seconde acception indique la « faculté d'être présent physiquement en plusieurs lieux à la fois » ou « le fait de donner l'impression d'être partout à la fois » et la troisième acception désignant un « caractère de ce qui existe partout ». L'aspect omniscient évoqué ici m'apparaît toutefois incohérent au regard de la situation analysée. Comme nous le verrons dans la section suivante, le sujet ne peut être réellement omniscient, car son attention ne sera ni

²⁹² J'ai précédemment expliqué que l'utilisation d'un dispositif médiatisé donnait lieu à l'instauration d'un cadre primaire. Toutefois, pour une personne extérieure, il est possible qu'elle considère cela comme un cadre secondaire, ne percevant pas les enjeux de l'activité, ou encore estimant que c'est un cadre primaire moins important que celui du quotidien, s'imposant alors comme partenaire de la communication prioritaire, considération difficilement discutable sans prendre le risque de blesser sa face.

²⁹³ Définition du terme « ubiquité », *Trésor de la Langue Française informatisée, Ibid.*

constante ni équivalente pour chaque situation dans laquelle il est impliqué. Le terme « ubiquité », par ses connotations divine et omnisciente, ne rend finalement pas compte de ce qui se trame. Qualifier cet état d'état de polytopie synchronique traduit une présence dans plusieurs lieux tant physique que symbolique par le terme « polytopie » et la simultanéité de la présence par celui de « synchronique ». Cette synchronicité de l'activité médiatisée et du quotidien m'amène à distinguer deux séquences de vie distinctes dont résulte cet état de polytopie synchronique, qui stimule les processus réflexifs de chacun.

2.2 DEUX SÉQUENCES DE VIE POUR UNE MÊME TEMPORALITÉ

S'engager dans une activité médiatisée n'extrait pas pour autant le sujet du cours de sa vie quotidienne, le corps continuant à respirer dans le lieu pratiqué. La pratique s'ancre pleinement dans la temporalité quotidienne, provoquant un va-et-vient entre les interactions en face à face et celles médiatisées. Cet aller-retour contribue à développer la réflexivité des sujets, qui sont en mesure d'effectuer une comparaison permanente entre les deux types de situations.

Je distingue deux types de séquences de vie : le premier est la séquence de vie médiatisée, qui correspond à l'expérience vécue du sujet sur un dispositif particulier. Elle s'amorce à la création d'un compte et se termine lors de la suppression de ce dernier ou bien lorsque le sujet ne se connectera plus jamais au dispositif. Cette séquence évolue activement d'une part lorsque le sujet se connecte et s'inscrit dans les différents architextes, et passivement d'autre part lorsqu'il est déconnecté, car les autres participants à l'activité médiatisée ont accès à des traces témoignant de son existence, créant une représentation de ce dernier même absent. Ainsi, la séquence de vie médiatisée se constitue de l'intégralité des sessions de la pratique, dans lesquelles le sujet prend garde à endosser un rôle cohérent au cadre de l'activité. Plusieurs séquences de vie médiatisée coexistent, une pour chaque dispositif médiatisé (qui implique un rôle particulier). Le second type de séquence est celle de la vie quotidienne. Celle-ci s'amorce à la naissance, intégrant le sujet à la vie sociale par un acte d'identification : l'attribution d'un prénom. Cette séquence de vie se termine à la mort de l'individu. Elle débute par un apprentissage durant l'enfance où le jeune sujet apprend à percevoir le monde, à communiquer avec les autres et à se communiquer²⁹⁴. C'est durant cette période qu'il appréhende les normes communicationnelles et détermine les attentes en fonction du cadre de l'activité et de l'identité sociale de ses interlocuteurs, et fait l'expérience de son premier rôle, celui d'enfant. Cette

²⁹⁴ J'entends par là qu'il apprend à se mettre en scène pour faire en sorte que son éthos effectif se rapproche de son éthos affectif (ce à quoi il aspire en endossant un rôle).

séquence se scinde ensuite en plusieurs sous-séquences qui s'alternent au cours de la vie du sujet, qui se distinguent par l'apprentissage de nouveaux rôles liés aux différentes activités auxquelles il prend part : ami, étudiant, professionnel, parent²⁹⁵, etc. Ces apprentissages passent notamment par l'utilisation du corps pour signifier, pour communiquer. L'alternance entre ces différentes sous-séquences de la vie quotidienne incite à maîtriser le changement de rôle en fonction du cadre de l'activité et du public rencontré. Cerner le rôle attendu, puis le mobiliser dans la situation adéquate devient un enjeu.

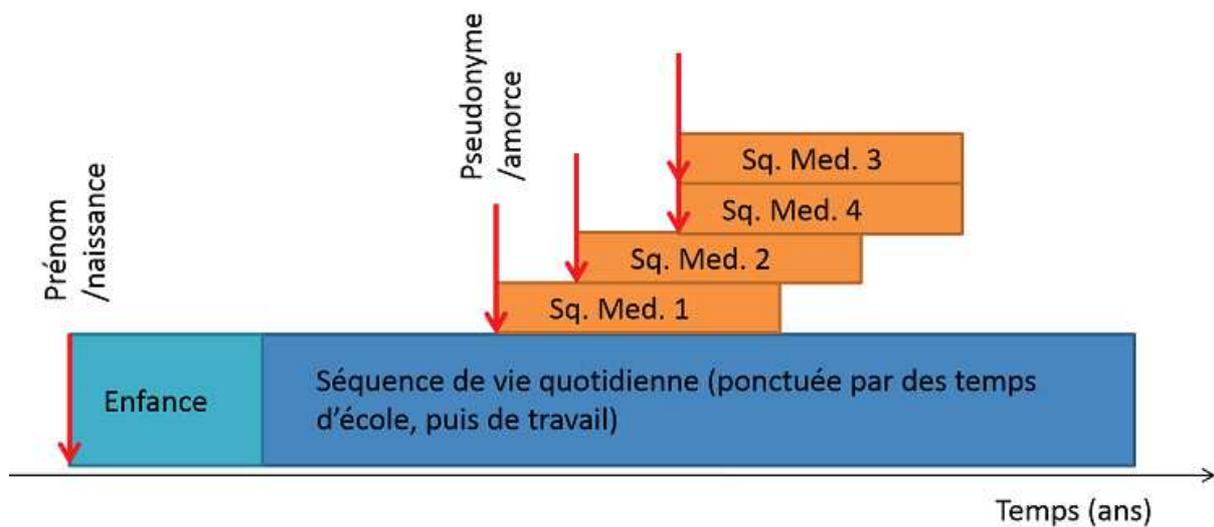


Figure 26 : Représentation de la superposition de la séquence de vie quotidienne et des séquences de vie médiatisée dans une seule et unique temporalité

(Source : personnelle)

La distinction entre séquence de vie médiatisée et séquence de vie quotidienne est marquée par l'usage du média, qui masque la part signifiante laissée au corps dans l'interprétation des différents rôles et processus communicationnels engagés. Temporellement, la séquence de vie médiatisée vient s'intégrer entre les sous-séquences de la vie quotidienne, qui ne sont pas pour autant suspendues, en raison des caractéristiques de l'état de polytopie synchronique. Sur la figure 26, on remarque que les séquences médiatisées sont plus courtes que la séquence de vie médiatisée. J'ai effectivement constaté que si certains sujets utilisent pendant plusieurs années

²⁹⁵ Ce sont des exemples génériques de rôles. Je rappelle que si chacun suit ce type de rôle, alors chacun le fait d'une manière personnelle, en fonction de sa vision du monde, de son éducation, de ses expériences passées et de ses objectifs.

un même dispositif, les séquences médiatisées dépassent rarement cette durée²⁹⁶ en raison de la non-pérennité des dispositifs.

Il convient ici, non pas de comprendre les raisons de ce constat, mais plutôt de cerner ce que cela implique sur le plan de l'apprentissage des rôles : les sujets doivent alors définir les rôles qu'ils souhaitent endosser et expérimenter dans une temporalité plus restreinte. Les séquences médiatisées ou non se superposent entre elles, ce qui engendre la nécessité de « jongler » entre plusieurs rôles. L'aller-retour entre interaction médiatisée et interaction en face à face implique de développer sur le plan de la conscience une attention aiguë à la transformation des signes (de l'espace du quotidien à l'espace médiatisé), entraînant un développement des capacités interprétatives. Ce va-et-vient permanent permet une dénaturalisation des situations en face à face et une comparaison de l'expérience médiatisée, facilitant l'interprétation des signes et l'attribution de significations, rapprochant ainsi les deux types d'expérience. L'apprentissage suscité par la fréquentation de l'espace numérique n'est toutefois pas inné. Nous l'avons vu, il faut composer avec le tiers qu'est le dispositif, qui porte une certaine conception de l'activité et de la communication. Un apprentissage de la communication médiatisée s'engage alors, à l'image de l'apprentissage entamé par le jeune enfant pour gérer les différents rôles attendus dans les sous-sections de sa séquence de vie quotidienne. Il s'amorce à chaque séquence, chaque dispositif ayant des outils et fonctionnalités différentes. Le sujet est donc soumis à chaque fois à un nouvel apprentissage, qui peut s'avérer facilité s'il s'engage sur des dispositifs similaires grâce à la prédilection sémiotique qui se développe entre les dispositifs. Ce parallèle entre les deux types de séquences permet d'ailleurs de proposer une explication quant au fait que contrairement aux idées reçues, les enfants nés alors que l'usage des technologies est un fait habituel ne s'avèrent pas aussi à l'aise avec ces outils que l'on pourrait le croire. En effet, la communication médiatisée implique pour eux aussi un apprentissage supplémentaire, à la différence que ce phénomène arrive plus tôt dans leur vie, contrairement aux personnes non natives de cette période. Apprendre à gérer la communication médiatisée alors qu'ils sont déjà en train de comprendre comment évoluer dans une interaction en face à face peut être vécu comme encore plus contraignant et complexe, dans la mesure où ils n'ont pas encore été habitués à s'approprier de nouveaux rôles. Des opérations réflexives sont à l'œuvre chez chaque

²⁹⁶ On peut se demander si cela va évoluer, en prenant pour exemple un réseau social comme *Facebook*, où un parent créerait le compte d'un enfant nouveau-né, et l'animerait jusqu'à ce qu'il soit en âge de le faire lui-même. Si le dispositif ne cesse pas d'exister, alors nous pourrions imaginer des séquences de vie médiatisée beaucoup plus longues. Pour l'instant, cela me semble complexe, notamment car, les dispositifs ne bénéficient pas d'une pérennité : ils sont soumis à une grande concurrence, amenant parfois à une baisse de fréquentation, à une nécessité de mises à jour graphiques et logicielles régulières, *etc.*

sujet afin de faciliter l'apprentissage, la mobilisation et le choix des rôles, et s'accroissent pour gérer les difficultés amenées par l'état de polytopie synchronique, enrichissant petit à petit le savoir sur la communication.

L'ajustement à une situation de communication médiatisée passe par une interprétation des configurations spatio-temporelles de l'activité. Celle-ci montre une certaine complexité traduite par l'état de polytopie synchronique. La superposition des scènes d'interaction introduit la nécessité d'apprendre à jongler entre les rôles. Le fait que la séquence de vie médiatisée s'intègre dans la séquence de vie quotidienne provoque une facilité dans la dénaturalisation des situations en face à face et dans le décryptage des signes sémiotisés à l'écran, ou du moins, déclenche des opérations réflexives pour apprendre à gérer la communication médiatisée. Voyons à présent quelles sont les conséquences de l'état de polytopie synchronique sur la gestion des interactions avec les autres usagers.

3 ENJEU DE LA MAÎTRISE DE L'ÉTAT DE POLYTOPIE SYNCHRONIQUE AU REGARD DES INTERACTIONS AVEC LES AUTRES USAGERS

Traiter de l'état de polytopie synchronique permet de dégager des spécificités de la situation de communication dans laquelle le sujet s'engage et facilite la compréhension des difficultés pouvant survenir. Je postule que le recours à la réflexivité permet de prendre la mesure des contraintes se présentant ici, et de définir quelles actions permettront de maîtriser cet état, dans la perspective de veiller au bon déroulement des interactions durant la séquence de vie médiatisée. L'état de polytopie synchronique place en effet le sujet dans une situation complexe où se superposent des scènes d'interaction. Il implique de devoir maîtriser les rôles de part et d'autre de l'écran, tout en maintenant un rôle dans le temps de l'activité médiatisée pour ne pas menacer l'éthos médiatisé amorcé. Ce dernier doit permettre les amorces d'interaction tout en retranscrivant au plus près ce à quoi le sujet aspire. Cet éthos doit être maîtrisé tout au long de la pratique afin de diminuer les ruptures de mises en relation.

Toutefois, le désir de présenter un éthos favorable peut conduire à la tentation d'introduire des informations fictives ou quasi fictives dans le dispositif. En effet, la non-visibilité du corps fait que les éléments que l'on choisit de mettre en évidence au cours de la pratique peuvent différer totalement de l'identité sociale et des indices véhiculés par l'attitude corporelle. Sans forcément mentir, on peut omettre ou travestir certaines choses, véhiculant ainsi une « identité métamorphotique », expression définie par Claude Lukaszewicz comme « une identité de surface, de circonstance et d'apparence, une identité orientée vers l'autre, une identité [que l'individu] transforme au gré des situations et des personnes qu'il rencontre, une identité qu'il modifie au gré de sa volonté, de ses besoins ou de ses désirs, ou des désirs supposés de l'autre »²⁹⁷. Ainsi, chacun a la possibilité de choisir ce qui filtre, ce qui s'inscrit dans le dispositif. Ces éléments identitaires constituent des traces dont résulte en partie l'éthos médiatisé du sujet. Cette identité métamorphotique est profondément liée aux deux séquences de vie, car elle articule des données issues de la séquence de vie quotidienne (dont le sujet ne peut totalement se départir) à des données propres à l'usage du dispositif (parfois produites à l'insu du sujet). Si la pratique des activités étudiées nécessite l'utilisation d'un pseudonyme, cela ne signifie pas que le sujet peut totalement se départir de son identité sociale : le style

²⁹⁷ Lukaszewicz Claude, *op. cit.*, p23.

d'expression, les périodes horaires auxquelles il se connecte, entre autres, découlent de sa vie sociale. L'utilisation d'un pseudonyme (Chapitre Sept-1.1) complexifie le rapprochement entre les deux séquences de vie d'un sujet, protégeant son identité sociale²⁹⁸ et diminuant les craintes de mobiliser des éléments fictifs. La séquence de vie médiatisée apparaît alors comme offrant une grande liberté où il est possible de se construire autrement, affranchi des contraintes liées à l'apparence et aux marqueurs sociaux. Dans l'imaginaire social, ces espaces représentent des lieux d'expérimentation où l'on peut être plus libre dans ses propos, soutenir des idées délicates à assumer sous un regard direct, ou encore échanger avec des usagers ne provenant pas des mêmes sphères sociales.

Analysons dès lors deux paramètres liés à l'état de polytopie synchronique qui viennent complexifier le maintien d'un éthos médiatisé perçu favorablement. Le premier paramètre est lié aux éléments identitaires mobilisés pour se mettre en scène ainsi qu'aux caractéristiques du public médiatisé. Concilier la tentation d'expérimenter des manières d'être dans la perspective de correspondre aux attentes des différents interlocuteurs tout en assumant l'éthos médiatisé engendré au cours de la pratique apparaît comme une nécessité. Ce phénomène se complexifie en raison de la présence d'un public mouvant, composé de personnes déjà rencontrées et d'inconnus auprès de qui il faut se représenter. L'enjeu pour chacun est d'atteindre un éthos effectif proche de l'éthos affectif à partir d'éléments cohérents et assumés le temps de la pratique. Le second paramètre interrogé ici porte sur le doute lié à la considération accordée à l'expérience médiatisée et à ses participants, introduit par le fait que le sujet ne soit pas uniquement dans la région antérieure durant la pratique. Son attention portée à la pratique diminue parfois en raison du maintien d'un autre rôle en parallèle, aboutissant à un engagement « limité ». Un autre enjeu est alors de trouver un équilibre dans l'engagement envers les diverses scènes d'interaction et la mise en œuvre de tactiques pour que les activités hors cadre ne soient pas perçues ou ne gênent pas l'expérience collective. Cette découverte constitue une véritable

²⁹⁸ Si dans la plupart des cas, l'utilisation d'un pseudonyme permet de ne pas lier la séquence de vie médiatisée à la séquence de vie quotidienne, il est tout de même recommandé de prendre un certain nombre de précautions. En effet, durant le temps de mon enquête, plusieurs personnes ont fini par subir les conséquences dans leur vie quotidienne de ce qu'elles avaient dit ou fait dans l'espace médiatisé. Il arrive que des rapprochements puissent être faits avec l'identité sociale d'un sujet, en raison d'une défaillance du dispositif, d'une trop grande divulgation de données de sa part permettant de l'identifier, d'une croyance aveugle en l'anonymat fourni par le dispositif. Ainsi, ont été observées dans les deux terrains des personnes gérant mal l'utilisation de leur pseudonyme, en faisant un lien explicite entre leur pseudonyme et leur compte *Facebook*, ou bien en utilisant la même adresse email qu'un blog professionnel où leur nom social est donné. En quelques clics, il est possible de « démasquer » la personne et d'obtenir de nombreuses informations sur sa vie sociale.

menace pour l'éthos médiatisé du sujet, qui ne pourrait plus être considéré comme un partenaire acceptable pour l'activité médiatisée, ce qui entraînerait son exclusion du groupe.

3.1 UN ÉTHOS COHÉRENT À ASSUMER DANS LE TEMPS FACE À UN PUBLIC MOUVANT

Au cours de mes différentes expériences dans les espaces numériques, j'ai constaté que l'identité mobilisée pour s'inscrire dans le dispositif différerait fréquemment de l'identité sociale. L'identité métamorphotique qui sert à se définir au cours de la pratique articule des éléments issus de la vie sociale et de la vie médiatisée, et peut se voir enrichie d'éléments fictionnels. Certains présentent des attitudes qui ne les caractérisent pas en temps normal (machisme, humour, désinhibition), se dotent de fausses caractéristiques (en « trichant » sur son âge ou son genre). Ainsi, les éléments identitaires participant à la construction de l'éthos médiatisé peuvent être de diverses natures, certains plus fondés (et parfois plus crédibles) que d'autres. Prétendre être quelqu'un d'autre peut aider à séduire de nombreux interlocuteurs. En fonction des personnes rencontrées dans l'espace médiatisé et de ce que l'on perçoit d'elles, on peut décider de faire varier un trait de sa personnalité ou une de ses caractéristiques. Les interlocuteurs influent donc parfois sur ce qu'on choisit de montrer. Ainsi, lorsqu'un joueur de *League of Legends* rencontre un interlocuteur féru de compétition, il abondera dans ce sens, insistant sur le fait que c'est un aspect qu'il apprécie, mais prétendra le contraire en présence d'un interlocuteur qui annonce participer seulement pour se divertir. Il peut accentuer certains traits identitaires ou en expérimenter d'autres, totalement fictifs, pour se construire une image en adéquation avec les attentes de son partenaire. De la même façon, sur *Confidentielles*, un sujet peut se montrer à la recherche d'informations sérieuses, endossant un comportement adéquat, ou bien participer pour passer le temps, en ne prenant pas au sérieux ses propos, *etc.* Chacun est ainsi libre de personnaliser son rôle en fonction de ce qu'il interprète comme étant les attentes des autres sujets, augmentant ainsi ses chances d'interagir avec des personnes ayant les mêmes objectifs, diversifiant les échanges au cours de la pratique.

Ces variations dans les éléments constituant l'éthos médiatisé ne nuisent pas aux interactions entreprises, à condition de conserver une orientation du rôle respective pour chaque interlocuteur. En effet, comme dans le cas du théâtre, « les acteurs donnent souvent l'impression que leur rôle actuel est leur seul rôle, du moins, le plus important »²⁹⁹. Erving Goffman souligne

²⁹⁹ Goffman Erving, *op. cit.*, 1973, p52.

que si l'acteur veut jouer un autre rôle, il est préférable qu'il le fasse devant un autre public³⁰⁰, ce qui signifie qu'un rôle différent peut être introduit pour un public différent. Jouer plusieurs rôles peut en toute logique introduire une certaine confusion dans ce qui est en train de se dérouler. Si l'unicité du rôle (et donc la cohérence de l'éthos) est possible pour un acteur en représentation, celle-ci se déroulant devant un public unique qui ne revient pas (en principe) voir la même pièce, elle s'avère difficile à maintenir dans le cadre d'un dispositif médiatisé. Au cours de ce type de pratique, le public est mouvant : d'une part, certains interlocuteurs sont rencontrés régulièrement tout au long de la séquence de vie médiatisée, comme c'est le cas sur *LoL* lorsque le joueur trouve des équipiers réguliers ou sur *Confi* lorsqu'une utilisatrice revient fréquemment participer à un même fil de discussion, et d'autre part, de nouveaux partenaires de l'échange apparaissent régulièrement comme dans le cas d'une partie de jeu effectuée avec des partenaires aléatoires, ou de discussions engagées avec des nouvelles inscrites sur le forum. Régulièrement, le public se compose même par une association entre des interlocuteurs connus et inconnus, conduisant les sujets à se représenter plusieurs fois ou à répéter certaines informations. Cette spécificité du public introduit selon moi un paramètre auquel toute personne souhaitant mobiliser des informations fictives finira par être confrontée, amenant à réfléchir à une technique permettant de continuer à le faire, ou à prendre conscience qu'il est plus prudent de ne pas changer de rôle en permanence. Présenter des informations différentes à chaque interaction surprendra les personnes déjà côtoyées qui se sentiront alors trahies et douteront de l'utilité de continuer à s'engager dans l'activité avec une personne à l'image douteuse (le risque étant d'être rapidement considéré comme déviant). Montrer des caractéristiques appartenant à un autre rôle contredit les attentes du public, à savoir évoluer dans une situation définie par un même cadre, endossant un rôle proche de celui endossé par les autres sujets qui ont eux aussi interprété la situation de communication.

Une autre spécificité de ce public réside dans le fait que ses attentes peuvent être facilement anticipées, car chacun est à la fois acteur et spectateur :

Ici, la scène et la salle se confondent dans l'écran qui constitue un espace de représentation et a comme unique utilisateur, l'individu qui est à la fois acteur et spectateur des autres et de lui-même. Cet espace technique sera transformé en espace vécu qui permettra à l'individu non seulement d'inscrire et d'affirmer sa présence réelle dans le monde virtuel, mais aussi d'être le chorégraphe de son imaginaire et l'architecte de ses propres illusions.³⁰¹

³⁰⁰ *Ibid.*, p53.

³⁰¹ Lukasiewicz Claude, *op. cit.*, p253.

Chacun se positionne comme spectateur de ses propres évolutions et de celles des autres. Ces autres forment un public, dont chaque membre est aussi acteur et évolue à travers le dispositif en laissant des traces de sa présence et de ses interactions. Cette caractéristique doit être prise en compte dans l'analyse, car elle met en évidence le fait que tous les sujets sont confrontés aux mêmes difficultés et enjeux de la communication médiatisée. Cela implique que chacun finit par conscientiser la nécessité d'une unicité de rôle pour avoir un éthos cohérent dans le temps³⁰², afin de ne pas introduire de doutes chez les autres participants. Introduire un doute s'avère problématique. « Lorsque des individus assistent à une représentation qui ne leur est pas destinée, ils peuvent par conséquent perdre leurs illusions sur cette représentation aussi bien que sur celle qui leur était destinée »³⁰³, les amenant à ne plus s'engager dans la situation de communication. Dans la mesure où l'image de leur interlocuteur apparaît cohérente, les sujets participant à une activité communicationnelle médiatisée ne s'interrogent pas sur la véracité de la présentation de soi et des propos de celui-ci. La moindre incohérence les rendra cependant suspicieux et engendrera des comportements particuliers : traquer les détails incohérents, ou rejeter l'interaction.

Dans les deux terrains, certains endossent tout de même plusieurs rôles parfois éloignés lorsqu'ils ont l'assurance de bénéficier de deux publics distincts. Cette observation concerne des sujets ayant une pratique « intensive », si bien qu'elle se déroule dans des temporalités ou des espaces où chaque public reste dans « sa zone d'utilisation ». Sur *Confî*, l'espace apparaît comme l'élément structurant³⁰⁴. Des avis fluctuants ont été relevés sur un même thème chez certaines utilisatrices en fonction de la thématique du site dans laquelle se situaient les fils de discussions. Ce phénomène n'a pas semblé choquer leur public qui se décompose en deux entités distinctes liées aux thématiques du site de discussion : les différents interlocuteurs fréquentent majoritairement les fils de discussion d'une thématique et n'ont donc pas connaissance de ces variations dans la position de leur interlocutrice. Ayant consulté les sujets de discussion dans leur ensemble pour mon travail de recherche, j'ai remarqué des éthos incohérents pour certaines participantes de *Confî*, qui reposent sur une identité

³⁰² Si certains se laissent aller à la tentation d'expérimenter de multiples rôles, ayant la sensation d'avoir un espace de possibles affichés sur leur écran, j'ai constaté que la plupart se rendaient compte des risques que cela représentait lorsque la supercherie était révélée : l'exclusion, entraînant souvent l'impossibilité de trouver d'autres partenaires de la communication (les autres ayant incité l'ensemble des usagers à se méfier), rendant alors inutile la poursuite de la séquence de vie médiatisée. Ces personnes souvent catégorisées comme déviantes reviennent en amorçant une autre séquence de vie médiatisée sous un autre pseudonyme, prenant plus de précautions ou bien essayant de se construire une image basée sur des éléments moins fictifs.

³⁰³ Goffman Erving, *op. cit.*, 1973, p132.

³⁰⁴ Les échanges restant inscrits dans les différentes sections, il n'est pas question de temporalité, car les usagers peuvent à loisir revenir sur des discussions plus anciennes.

métamorphotique paradoxale (cf. Focus 19). Toutefois, certains sujets par leur pratique intense sont aussi en mesure de repérer les incohérences qui introduisent alors un doute sur l'identité et les objectifs de la personne. Ils finissent par ne pas prêter attention à celle-ci, n'entrant plus en interaction avec elle, et incitant leurs autres contacts à faire de même. Sur *LoL*, un phénomène similaire s'observe, mais concerne non pas l'espace, mais la temporalité. Des joueurs se connectent tout au long de la journée et de la nuit, généralement quelques heures après le travail ou avant, et ce, de manière quasi-ritualisée. Or, certains restent connectés beaucoup plus longtemps ou n'ont pas d'heures précises de connexion. Ainsi, ils développent en fonction de leur moment de connexion des liens avec des équipiers distincts qui ne se croiseront jamais. Je tiens à préciser que ces possibles fluctuations de rôles liées à l'espace et à la temporalité m'ont aidée durant la phase d'observation participante. En effet, étant connectée sur une très longue période, j'ai pu évoluer dans différents groupes de jeu, ne renvoyant pas forcément la même image de moi³⁰⁵. Il est ainsi possible dans certains cas de faire différer certains éléments ou attitudes. Ces situations particulières donnent au sujet la possibilité d'endosser des rôles qui peuvent être très différents. Cela ne pose pas de problème tant que les deux publics ne se rencontrent pas et n'ont pas la possibilité de relever les incohérences.

FOCUS 19 : UN PROFIL DE *CONFIDENTIELLES* PEU COHÉRENT

Alors que mon enquête m'a amenée à fréquenter le site de discussion de manière assez intensive, notamment en lisant des fils de discussion dans diverses sections du site, un cas a fortement attiré mon attention. Au détour de mes lectures, je suis tombée sur une discussion portant sur « l'épilation intégrale », où une utilisatrice intervenait en expliquant son point de vue et mettant en avant les bienfaits que cela pouvait avoir dans ses relations de couple, mettant en avant les réactions des hommes. Cette personne portait pour pseudonyme « femme assise »³⁰⁶ et arborait un avatar représentant l'image d'une femme dans un fauteuil roulant. Elle n'était avant cela intervenue que dans la section dédiée aux nouvelles, indiquant qu'elle était paraplégique, célibataire et vivait avec sa mère. Quelques mois plus tard, elle explique ensuite sur un fil de discussion qui porte sur l'homosexualité qu'elle vient de se mettre en couple avec une femme qui est sa meilleure amie. Une internaute l'a félicitée, et la discussion s'engage à différents endroits avec différentes interlocutrices. Une personne évoqua le fait qu'il était difficile de faire reconnaître un couple homosexuel en France. Moins d'une semaine après l'annonce de sa relation (et de la lecture de la discussion sur la reconnaissance de ce type de couple), elle annonça son mariage. Elle précisa que cela était possible en Belgique, ce qui fait qu'elles pouvaient montrer leur amour en

³⁰⁵ L'après-midi je jouais souvent des personnages que je ne connaissais pas, afin de m'entraîner. La réussite était moindre, ce qui a donné l'impression que j'étais une novice, provoquant des comportements d'entraide en réaction à mes performances. Le soir, je jouais des personnages que je maîtrisais, ce qui ne provoquait pas les mêmes réactions ni les mêmes conversations.

³⁰⁶ Je me permets d'attirer la question sur ce cas, car la personne ne fréquente plus le site de discussion.

s'engageant de manière officielle. Dans les semaines qui suivent, de nombreux messages donnent des détails sur leur vie, elles sont toutes les deux naturistes et nudistes, et travaillent dans un magasin de lingerie fine tenu par sa mère. La prise en compte des messages était faite par « Élodie », puis s'est transformée en « Élodie et Marjorie », indiquant la présence permanente de sa compagne avec elle. Les choses s'enchaînent ensuite à toute vitesse : elles attendent respectivement un bébé et des jumeaux. Vient ensuite une annonce bouleversante, où elle explique qu'elle doit se faire opérer et couper les jambes. Son amie prend donc le relais par le biais du même compte. Les messages déchaînent des réactions intenses de compassion et de soutien, de demande de détails³⁰⁷... Puis, l'opération s'étant bien passée, toujours en attente de ses bébés, Élodie revient accompagnée d'une tragique nouvelle : sa compagne perd la vue, augmentant leur osmose : elle sera les yeux tandis que l'autre sera ses jambes. Vient ensuite le moment où ses interventions se tarissent, déçue par le manque de réactions des autres interlocutrices. Dans les derniers messages en lien avec son histoire, un nouveau protagoniste apparaît en la personne de sa mère qui prend le relais avec un nouveau compte afin de donner des nouvelles « des filles » pendant qu'elles sont en vacances. Là aussi, le message est signé.

La lecture des différents messages attire la suspicion. Les messages sont chaque fois signés (mais pas dans l'emplacement signature), ce qui signifie l'inscription volontaire du pseudonyme. Plusieurs protagonistes interviennent, avec un style très littéraire, sans aucune faute d'orthographe, et beaucoup de *smileys*. Les messages contiennent de nombreux éléments à connotation sexuelle, cachée par la tension amenée par le handicap et la maternité. Toutefois, ces interventions ont généralement eu beaucoup de réponses, entraînant de nombreux dialogues avec d'autres utilisatrices très investies dans certains forums du site de discussion.

Le fait d'avoir eu accès à ces nombreux messages disséminés dans différentes sections du site fait que j'ai constaté de nombreuses incohérences³⁰⁸. Celles-ci ont été aussi constatées par d'autres personnes ayant un taux de lecture des différents fils de discussion très élevé. L'utilisatrice C2 a d'ailleurs essayé d'attirer mon attention sur ce profil, souhaitant avoir mon avis, car elle le trouvait très suspect. Elle me livra son analyse : « *L'exubérance de ses messages me laisse penser à quelqu'un de très seul qui s'invente une vie. Son histoire d'handicap très important... pour attirer l'attention, la pitié, la compréhension, la tolérance, ... Elle est très agressive dans certains messages balayant d'un revers de la main toutes celles qui ne vont pas dans son sens. Bizarre quand même alors qu'elle clame l'ouverture d'esprit. Manipulatrice aussi. Et sa double signature pour se donner de l'importance et surtout ajouter de la crédibilité à son histoire. Ça ne tient pas la route. Personne ne fait ça* ». Elle ajoute : « *C'est triste pour elle. Je n'irai pas jusqu'à dire qu'elle veut nous faire tourner en bourrique. Mais plutôt qu'elle s'invente une vie idéale, celle qu'elle aimerait mener. Et elle défend ce rêve bec et ongles. D'où son agressivité. Sans entrer dans les détails, je pense que beaucoup de choses qu'elle raconte ne tiennent pas la route et ne sont pas logiques. Une fois qu'on sait de quoi certains sont capables, plus rien ne vous surprend. L'esprit humain est capable de beaucoup surtout quand il est malade* »³⁰⁹. Je suis ensuite revenue sur ce cas par message privé, demandant à l'utilisatrice C2 comment elle gérait les interactions avec cette personne. La réponse fut claire : elle s'est attachée

³⁰⁷ Il semblerait que cette personne acceptait volontairement de donner des détails exhaustifs, surtout si on lui écrivait un message privé, phénomène qu'elle essayait d'inciter par des expressions telles que : « *n'hésitez pas ma boîte à MP est ouverte* », « *je réponds à tous les détails en privé* », ou encore « *n'hésitez pas à me questionner sur mon handicap par MP* ».

³⁰⁸ J'ai essayé de contacter cette personne afin d'en savoir plus. Elle semblait m'inciter à lui demander des informations sur son handicap. Lorsque je lui ai demandé de répondre à un entretien écrit en utilisant les clubs privés comme je l'ai fait pour les autres entretiens, celle-ci s'est totalement braquée. Je n'ai pas donné suite.

³⁰⁹ Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

à éviter tout contact avec cette interlocutrice dont l'éthos médiatisé présentait des incohérences si on le prenait dans son ensemble.

En réponse à ces réflexions, on pourrait supposer que se façonner un éthos à partir d'éléments entièrement fictifs reste envisageable. Or, je considère que les sujets ont conscience pour la plupart³¹⁰ du risque que cela représente. Afin de ne pas voir son image remise en question, chacun devra prendre garde à ce que les différents éléments sur lesquels se construit la séquence de vie médiatisée ne s'opposent pas ou n'affichent pas un caractère suspect. Inclure des éléments fictifs pour se construire une identité métamorphotique implique de ne pas oublier d'y recourir à chaque interaction, quel que soit le public, et ce, sur un temps relativement long³¹¹. En effet, si la plupart des usagers engagés dans des pratiques médiatisées collaboratives où le pseudonyme est d'usage, n'accordent que très peu d'importance au premier abord à la véracité des propos, cela ne signifie pas pour autant qu'ils font preuve de naïveté. La tendance serait de considérer comme plausible tout propos, du moment que ceux-ci sont cohérents entre eux, c'est-à-dire que l'on peut constater l'adéquation entre les éléments de présentation inscrits dans le dispositif, la manière dont s'est présentée la personne et le rôle endossé tout au long de la pratique. La continuité est attendue sur plusieurs niveaux. Ainsi, « Chaque chose et chaque personne participant à une activité cadrée a donc une certaine biographie en devenir, une certaine existence (parfois résiduelle), dont on peut suivre le déroulement avant et après l'activité qui leur assure une permanence, une continuité »³¹². Si cette permanence est rompue, un doute quant à la véracité des propos et aux motivations de la personne s'insinue. Finalement, la sincérité de la personne importe peu, étant donné qu'on ne peut vérifier les informations présentées. Une attention particulière sera toutefois portée sur ce qu'elle montre dans son ensemble, son éthos médiatisé général. S'il est possible de s'inventer certaines facettes de vie, ne jamais susciter la méfiance s'avère une condition fondamentale pour poursuivre les échanges. La cohérence du rôle durant la pratique contribue donc à ne pas connoter défavorablement l'éthos médiatisé. Toutefois, un autre paramètre pouvant nuire à ce dernier mérite notre attention : malgré la nécessité de devoir parfois endosser plusieurs rôles

³¹⁰ Certains ont besoin de passer par la phase d'expérimentation pour comprendre les risques auxquels ils s'exposent, ce qui leur « servira de leçon » pour leurs autres séquences de vie médiatisée.

³¹¹ En effet, la pratique des dispositifs médiatisés étudiés implique d'une part de se connecter régulièrement (que ce soit pour progresser dans le jeu, ou bien pour suivre les échanges sur le site de discussion dans une certaine dynamique) pendant une période relativement longue et d'autre part soumet les sujets à de nombreux interlocuteurs. Le temps idéal dédié à la pratique se veut relativement important et quotidien, amenant les sujets à se présenter de nombreuses fois à chaque nouvel interlocuteur ou groupe de personnes avec qui une interaction est amorcée ou peut l'être.

³¹² Goffman Erving, *op. cit.*, 1991, p263.

simultanément à celui de la pratique, conserver un engagement suffisant dans l'activité est important.

3.2 CONSIDÉRATION ACCORDÉE À L'ACTIVITÉ MÉDIATISÉE : VERS UN ENGAGEMENT LIMITÉ

Les dispositifs médiatisés étudiés provoquent une « implication communicationnelle des sujets »³¹³ ce qui correspond à « la façon dont les dispositifs (ni immatériels ni seulement virtuels) sollicitent le corps et l'esprit des participants à un processus de communication dans un engagement communicationnel »³¹⁴. Cet engagement qui se fait sur le plan du corps et de l'esprit s'avère essentiel comme le souligne Étienne Armand Amato à propos de l'activité ludique :

Corollairement, nous avons vu comment l'engagement corporel avec la machine correspond à la mobilisation physiologique envers le dispositif technologique, donnant lieu à un corps à corps entre l'être vivant et la machine, à une confrontation du désir humain avec des limitations matérielles inéluctables, comme la conformation des périphériques, la liste limitée des combinaisons d'impulsion possibles, *etc.* L'engagement corporel d'un côté, ludique de l'autre, forment deux versants complémentaires de l'expérience vidéoludique. Le premier renvoie à la prise de l'utilisateur sur la dimension matérielle et physique, le second à l'emprise qu'ont sur lui les règles du jeu à respecter et mettre en œuvre. Pour avoir lieu, cette activité corporelle et ludique nécessite une mobilisation cognitive. Attentif, l'esprit s'absorbe à comprendre ce qui se passe dans le jeu. Il calcule, anticipe, décide en fonction des informations qui lui parviennent.³¹⁵

L'auteur évoque l'engagement corporel, mais ne désigne pas en tant que tel celui de l'esprit. L'implication et l'engagement semblent être deux notions liées, que je propose cependant de distinguer. Le terme « implication » est employé pour qualifier ce que provoque le dispositif sur le sujet, c'est-à-dire la nécessité d'utiliser le corps et l'esprit afin de s'engager dans la pratique. L'engagement correspond quant à lui à l'attention, au degré de mobilisation qu'un sujet accordera à l'activité. Ainsi, même si le dispositif l'implique en sollicitant son corps et son esprit à travers les différents outils, le degré d'engagement produit par celui-ci au regard de la pratique et des interactions avec les autres participants ne peut être garanti. Si l'engagement fluctue, alors l'implication sera entravée.

³¹³ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2014, p190.

³¹⁴ *Ibid.*

³¹⁵ Amato Étienne Armand, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation, Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, Th. Doct. : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Jean-Louis Weissberg : Université Paris 8 – Vincennes Saint-Denis, 2008, p254.

L'engagement se définit comme « un processus psychologique dans lequel le sujet finit par ignorer, au moins partiellement, où le dirigent ses sentiments et son attention cognitive »³¹⁶. C'est une « obligation socialisante »³¹⁷, ce qui signifie que les interlocuteurs d'un sujet qui s'engage dans une situation de communication (médiatisée ou non) attendent de lui qu'il fasse preuve d'une certaine concentration, d'une attention envers l'activité, condition permettant de continuer à le considérer comme digne partenaire de l'échange. Estimer le degré d'engagement médiatisé d'un interlocuteur s'avère complexe, car son corps n'est pas visible. Dans une interaction en face à face, ce sont des éléments physiques (présence du corps et du regard à soutenir) qui provoquent l'implication, engendrant une expectative d'engagement total dans l'échange. À l'inverse, malgré l'implication communicationnelle de chacun par le dispositif rien ne permet de s'assurer d'un engagement total. Avoir postulé en amont que l'usage d'un média informatisé repose sur une participation volontaire tend à laisser croire qu'un sujet qui établit une connexion au dispositif dirigera tous ses processus cognitifs vers cette activité. Mais c'est compter sans les contraintes introduites par l'état de polytopie synchronique. Comme expliqué en amont, le sujet s'engage dans une activité où un rôle unique doit être maintenu, tout en étant parfois obligé de mobiliser d'autres rôles pour répondre à des sollicitations hors cadre dans une même temporalité. Se soustraire à ces rôles du quotidien ne peut se faire sans risquer de ternir l'éthos développé dans ces activités quotidiennes. Par exemple, un joueur ou une utilisatrice du forum ayant des enfants ne peut se soustraire à son rôle de parent, si ces derniers le/la sollicitent alors qu'il/elle utilise le dispositif médiatisé, sous peine de voir son éthos de parent évoluer défavorablement. L'activité médiatisée n'extrayant pas les sujets du cours de leurs activités quotidiennes, on observe alors une certaine porosité venant de l'environnement qui menace le maintien du rôle dans l'activité³¹⁸. Cette « présence » potentielle dans des scènes d'interaction multiples s'effectuant dans une temporalité unique amène les sujets à apprendre des tactiques pour gérer habilement chaque situation et tenter de conserver un éthos favorable sur chaque scène d'interaction, ce qui constitue un des enjeux découverts durant le processus d'ajustement.

Un constat ressort de ma pratique et des échanges développés avec les usagers des dispositifs étudiés : chacun a conscience d'être soumis à des activités hors cadre pouvant nuire au bon

³¹⁶ Goffman Erving, *op. cit.*, 1991, p339.

³¹⁷ *Ibid.*

³¹⁸ Le cadre de l'activité structurant ces deux dispositifs étant de l'ordre primaire, fait que les sujets considèrent qu'il est important de maintenir un rôle constant afin de ne pas engendrer de conséquences négatives sur leurs rapports avec les autres usagers.

déroulement de la pratique. Cependant, cela ne les empêche pas de s'engager tout de même dans la pratique. C'est ainsi qu'un sujet peut être désigné comme connecté au dispositif par l'architexte sans pour autant qu'il soit en train de lire les échanges s'affichant à l'écran. Dans le site de discussion, des utilisatrices ont souvent été signalées comme étant en ligne par le dispositif, déclenchant alors des sollicitations écrites de la part des autres. Or, celles-ci étaient connectées, mais engagées dans une autre activité, détournant leur attention de l'écran, laissant les autres dans l'expectative d'une réponse qui ne viendra que quelques heures plus tard. Dans le cas du jeu vidéo, j'ai souvent côtoyé des joueurs qui faisaient d'autres activités en même temps, ou parlaient avec un proche simultanément, provoquant une interruption dans le contrôle du personnage et une diminution de la réactivité.

Certains sont parfois amenés à véritablement s'absenter. Or, « S'absenter, en apparence et dans les faits, c'est ne plus faire attention à quoi que ce soit et ne plus être conscient de ce qu'il se passe »³¹⁹. Dans ces cas-là, l'engagement est nul même si le dispositif présuppose une présence. Ce phénomène présente un risque pour le sujet qui peut se voir exclure des échanges si cela est découvert. En effet, une absence non justifiée déclenche chez les autres participants un besoin de comprendre si le sujet porte une considération suffisante à l'activité et à ses partenaires. Il se trouve que faire défaut à plusieurs reprises à ses partenaires en s'absentant, est perçu comme un manque de respect, les amenant à se questionner sur la réitération de l'échange. Pour se prémunir de cela, deux cas de figures se distinguent. La première vise à anticiper toute absence en proposant des justifications à ses partenaires avant même l'absence (cf. chapitre 7-2.3). La seconde solution consiste à faire preuve d'un degré d'engagement qui n'est pas total, et à répartir le reste de l'engagement vers les autres activités. Les sujets deviennent donc capables de moduler leur degré d'engagement dans l'activité, afin de mobiliser une partie de leur attention cognitive pour gérer des éléments survenant en marge de l'écran, tout en conservant l'autre partie tournée vers ce qui se passe à l'écran. Toutefois, notons que si un engagement zéro dans l'activité conduit à une exclusion des échanges, faire preuve d'un engagement limité dans une activité présente un risque au cas où les interlocuteurs le découvrent. Cette solution s'avère viable seulement si cette diminution du degré d'engagement ne nuit pas à l'expérience collective. En effet, un sujet se doit de ne pas montrer à son public les limites de son engagement dans l'activité. Erving Goffman souligne : « que [si] l'engagement d'un individu soit insuffisant ou excessif, il lui faudra en gérer les manifestations et minimiser les effets perturbateurs sur

³¹⁹ Goffman Erving, *op. cit.*, 1991, p202.

l'entourage »³²⁰. Une technique consiste à exploiter les différents canaux qui encadrent la situation de communication : « À côté du canal de distraction et du canal directionnel existe donc un “canal de dissimulation” comprenant tout ce qui peut se produire au-delà de la limite perceptive d'un participant »³²¹. Ce canal de dissimulation est très actif lors d'une interaction médiatisée, et se trouve souvent juxtaposé au canal de distraction. « Dans la vie quotidienne, apartés et collusions sont soigneusement minutés, dissimulés et modulés de façon à donner l'impression aux autres que rien ne vient nous distraire du foyer de leur attention »³²². Ainsi, de manière similaire aux phénomènes de la vie quotidienne, le sujet ayant un engagement limité dissimule aux autres ses distractions, avec plus de facilité grâce aux propriétés de la communication médiatisée. C'est à force de pratique, que les sujets maîtriseront de mieux en mieux les contraintes liées à l'état de polytopie synchronique, ce qui leur permettra de « jongler » entre les différentes interactions.

L'état de polytopie synchronique entraîne la nécessité pour un sujet de maintenir un éthos favorable sur les multiples scènes d'interaction en apprenant à gérer, mobiliser et endosser correctement les différents rôles à disposition. Pour cela, des tactiques doivent être mises en œuvre pour ne pas introduire de doute chez les interlocuteurs quant à son identité et quant à l'engagement au regard de l'activité et des interactions médiatisées. D'une part, les sujets sont en mesure de présenter une identité métamorphotique, tout en prenant garde à ne pas se faire rencontrer les différents publics ou en maîtrisant les éléments fictionnels mobilisés. D'autre part, les sujets font preuve d'un engagement limité dans l'activité, suffisant à la pratique, et permettant de pallier leur rôle quotidien si le besoin se fait sentir.

³²⁰ *Ibid.*, p339.

³²¹ *Ibid.*, p215.

³²² *Ibid.*, p230.

Conclusion du Chapitre Cinq

Conditions d'usage d'un média informatisé : vers un état de polytopie synchronique

On retiendra qu'une partie du processus d'ajustement consiste à comparer l'habituelle situation en face à face à celle de communication médiatisée. Cela permet de dégager des enjeux essentiels au bon déroulement de l'échange, afin de préserver l'éthos médiatisé, élément fondamental pour le bon déroulement de la pratique, qui nécessite d'entrer en interaction avec d'autres usagers. Un point essentiel concerne la non-visibilité des corps. Si ceux-ci ne sont plus porteurs d'éléments permettant d'interpréter le ressenti au cours d'une interaction, il devient fondamental de définir de nouveaux éléments pour pallier ce manque. Le dispositif réintroduit des représentations du corps de diverses façons, permettant de se représenter l'interlocuteur. Si le corps est invisible, il reste le socle de l'activité. Le processus d'ajustement conduit également à percevoir les difficultés liées à l'état de polytopie synchronique. Par l'expérimentation et un ensemble de processus réflexifs, la nécessité d'apprendre à gérer la séquence de vie médiatisée tout en continuant sa séquence de vie quotidienne se fait sentir. Un apprentissage débute alors, et amène enfin à conscientiser plusieurs choses : l'éthos médiatisé doit être perçu par chaque interlocuteur comme cohérent, ce qui implique de gérer un rôle auprès d'un même public pendant le temps de la pratique. Cela permet de se prémunir contre les ruptures de l'échange qui peuvent survenir si les sujets n'arrivent pas à maîtriser les activités hors cadre provoquant une diminution de l'engagement envers l'activité médiatisée. À force de pratique et de confrontation aux autres qui se trouvent dans des situations similaires, expérimentant eux aussi des degrés d'engagements variés, chacun développe des compétences plus ou moins complètes permettant de proposer un engagement limité qui permet de gérer convenablement la pratique et les activités du quotidien si celles-ci se manifestent. Si l'amorce de l'ajustement se concentre sur la compréhension de la situation proposée par le dispositif, et se poursuit par une conscientisation des difficultés à entretenir un éthos médiatisé favorable aux interactions, il est à présent question de voir comment le dispositif véhicule une image du vivre ensemble incitant à la sociabilité. Ce phénomène accentue l'importance donnée aux autres usagers, qui a été perçue durant le début du régime d'interaction permettant de comprendre la situation de communication qui se joue dans l'espace médiatisé.

CHAPITRE SIX. Idiorrythmie ou comment vivre ensemble

Les Chapitres Quatre et Cinq montrent que l'ajustement permet de prendre conscience de ce qui se joue au niveau du dispositif et met en évidence une première appréhension de l'importance du rapport aux autres usagers et des difficultés à le gérer. Il s'agit à présent de s'interroger sur la manière dont ce lien aux autres est représenté au sein du dispositif. Chacun participe à une expérience où la confrontation au groupe est incontournable. En effet, les dispositifs étudiés impliquent d'avoir des interactions avec les autres usagers afin de profiter de l'activité. L'interaction et la sociabilité s'affichent comme deux éléments au cœur de la pratique, pratique qui se déroule dans un espace normé et codifié, soumis à des règles et des valeurs. Il s'agit de comprendre comment le dispositif se positionne en tant que médiateur de ce que doivent être les échanges et la socialisation. Ce dernier est alors considéré comme une réalité structurante des situations de communication médiatisée, proposant aux sujets des espaces qu'il tente de rendre idiorrythmiques.

La notion d'idiorrythmie a été utilisée par Roland Barthes dans son premier cours au Collège de France titré « Comment vivre ensemble ». C'est suite à la lecture de *L'été grec*³²³ qu'il décide de reprendre ce terme :

Appartenant au vocabulaire religieux, ce mot d'« idiorrythmie » désigne une organisation monacale très particulière, caractéristique du mont Athos. Il renvoie au rythme de vie de certains moines, rattachés à un monastère, mais vivant le plus souvent seuls, en marge de la communauté. Cette institution, qui se situe à mi-chemin entre érémitisme et cénobitisme, combine l'indépendance de l'individu et l'appartenance au groupe. Au-delà de sa signification religieuse, le mot d'idiorrythmie séduit Barthes par sa capacité à donner une forme verbale au fantasme de sociabilité qui l'habite. Grâce aux vertus de la métaphore, le mot sert de fil conducteur à l'exploitation systématique d'un désir : le rêve d'une vie à la fois solitaire et collective, d'un timing heureux où s'harmonisent le rythme de l'individu et celui de la communauté.³²⁴

Selon cette citation, les espaces idiorrythmiques offrent à chacun de vivre sa propre vie tout en effectuant des actes qui l'inscrivent dans la société, sans pour autant devoir évoluer dans la même temporalité que les autres membres. Ce terme semble adéquat pour caractériser les dynamiques de groupe liées aux médias informatisés. Chacun est effectivement libre de participer, de prendre part à l'expérience commune, de poursuivre sa séquence de vie médiatisée, tout en choisissant le moment dans sa séquence de vie quotidienne où il accèdera à

³²³ Lacarrière Jean, *L'été grec : Une Grèce quotidienne de 4000 ans*, Pocket, 2001 [1975].

³²⁴ Coste Claude, « Comment vivre ensemble de Roland Barthes », *Recherches & Travaux n° 72*, 2008. [En ligne] <<http://recherchestravaux.revues.org/107>>, mis en ligne le 15.12.09, dernière consultation le 17.01.14.

cet espace. L'objet de ce chapitre est de comprendre comment le dispositif intègre le sujet dans un collectif en proposant des espaces de vivre ensemble ou du moins en permettant l'expérimentation d'une activité collective sans pour autant être connecté au même moment. Quel est l'impact du dispositif, véritable tiers à la situation de communication ? Je porte un regard sur les écarts ou divergences avec les situations en face à face, où la socialisation s'amorce traditionnellement lors de la rencontre en face à face, c'est-à-dire là où les corps entrent en présence. L'espace de vie en termes de règles, de considérations et d'investissement des sens et des émotions est considéré. L'axe de cette analyse ne porte pas sur le ressenti de chacun au cours de la pratique, mais plutôt sur les processus permettant au dispositif de se mettre en scène comme un espace idiorrythmique.

Dans un premier temps, sont déconstruits le discours de l'institution et la conception du dispositif qui repose sur l'instauration de règles dont le respect est prôné par la plupart des sujets, l'injonction à l'autosurveillance étant de rigueur. Dans un second temps, les processus mis en œuvre pour susciter la socialisation à travers la conception des espaces d'énonciation sont traités. Un individu s'inscrivant dans le dispositif évolue du statut d'usager matérialisé par ses traces de participation au statut de membre reconnu du groupe, potentiel partenaire de la communication. À cet effet, on note que la construction des architextes d'énonciation repose sur l'imaginaire de la conversation. L'injonction à la participation est suivie d'une promesse de gratification, ce qui entraîne parfois des dérives intéressantes. Dans un dernier temps, la pratique est considérée comme recréant des espaces configurant les échanges, incitant au développement d'une forme particulière de socialisation. Si un des terrains se caractérise par le développement d'une proximité symbolique concourant à « l'extimité », prônant une socialisation de confidences exhaustives, l'autre témoigne de l'établissement de liens sociaux temporaires, marqués par la nécessité de gérer une forte tension émotionnelle, induite par l'ajout d'une modalité d'échange : la communication vocale.

1 UN DISPOSITIF OFFRANT UN ESPACE D'ACTIVITÉ STRUCTURÉ ET NORMÉ POUR UN GROUPE D'UTILISATEURS

La pratique des médias informatisés étudiés inclut les sujets dans un même ensemble d'utilisateurs, confrontés à des outils, des possibilités et contraintes d'interactions similaires. Je me suis aperçue que les institutions à l'origine de ces espaces numériques exploitaient le terme « communauté » pour qualifier leur groupe d'usage. Il ne s'agit pas de discuter de la pertinence de cette notion pour qualifier les phénomènes sociaux médiatisés, car l'étude sur *WoW* avait montré que les sujets ne se sentaient pas membres de ce collectif. Les seuls liens qu'ils reconnaissaient étaient l'usage d'un même espace de pratique, dans lequel tous obéissaient aux mêmes règles. Cette idée a également été retrouvée dans les discours des sujets côtoyés sur les terrains étudiés, surtout sur le jeu. Les joueurs désignaient comme appartenant à la communauté ceux ayant adopté le comportement dominant en vigueur, s'avérant plutôt néfaste. Sur le site de discussion, certaines utilisatrices m'ont expliqué qu'elles n'interagissaient pas avec toutes les personnes, mais avec des sous-groupes dans lesquels se développaient des relations très fortes. Cette division les empêchait de penser en matière de communauté. Le recours à ce terme par les institutions permet toutefois de présenter leur dispositif comme un espace d'interaction, où les sujets répondront aux mêmes règles. Leur contribution sur ce plan est d'ailleurs attendue. D'une part, il s'agit de déconstruire les règles et les valeurs en vigueur dans les dispositifs médiatisés. Chaque espace où évolue un groupe se caractérise effectivement par des normes de conduites conditionnant les actes de communication. C'est dans ce contexte structurant que les sujets s'engagent dans des opérations de prévention mutuelle qui contribuent au bon déroulement des échanges. D'autre part, cette dissuasion se transforme en une véritable forme d'autorégulation encouragée par la société initiatrice. Voici les différentes étapes permettant de mobiliser les sujets pour maintenir l'ordre dans le groupe.

1.1 RESPECT DES RÈGLES ET VALEURS AU MOYEN DE LA PRÉVENTION MUTUELLE

Les dispositifs médiatisés offrant des espaces ouverts à de nombreuses personnes amenées à interagir, se doivent de posséder un cadre normatif strict et intelligible pour préserver le bon déroulement des échanges. À cet effet, les institutions mettent en évidence des textes dans lesquels se retrouvent des règles de conduite qu'il est recommandé de suivre et de respecter afin de ne pas nuire à l'activité collective. Contrairement aux idées reçues, on ne peut pas faire

n'importe quoi dans les espaces numériques. Les espaces étudiés regorgent de règles explicites, ainsi que d'un certain nombre de normes de comportement plus implicites, que chacun apprend au fur et à mesure de la pratique.

FOCUS 20 : LE CODE DE CONDUITE ET LE CODE DE L'INVOCATEUR SUR *LEAGUE OF LEGENDS*

Lors de la création du compte de jeu, le joueur s'engage à respecter le Code de conduite présenté dans les conditions générales d'information, qui décrit notamment un ensemble de comportements inacceptables qui pourront être sanctionnés par l'éditeur du jeu.

VI. CODE DE CONDUITE

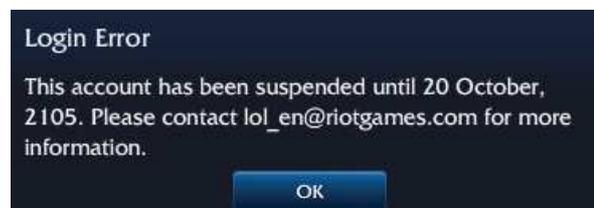
En utilisant les Propriétés, vous acceptez d'obéir à toutes les lois, toutes les règles et tous les règlements applicables. Vous acceptez également d'agir en conformité aux règles supplémentaires qui régissent votre utilisation des Propriétés (le « Code de Conduite »). Le Code de Conduite n'est en aucun cas exhaustif et Riot Games se réserve le droit de modifier à tout moment le Code de Conduite et de prendre des mesures disciplinaires appropriées, y compris mettre fin au Compte et l'effacer, pour protéger l'intégrité et l'esprit des Propriétés, même si le comportement répréhensible qui en est la cause n'est pas spécifiquement listé dans ce document. En plus de ce Code de Conduite, référez-vous au [Code de l'Invocateur](#) pour plus de renseignements concernant le comportement exemplaire à adopter dans le Jeu. Voici quelques exemples de comportements inacceptables qui provoqueront l'application de mesures disciplinaires :

- A. Usurper l'identité d'une personne physique, d'une personne morale ou d'une entité, y compris d'un employé de Riot Games, ou communiquer de telle façon que l'on puisse croire que la communication (pro)vient de Riot Games ;
- B. Publier sur le Site ou dans le Jeu des informations qui permettent d'identifier personnellement un utilisateur du Jeu, y compris vous-même ;
- C. Harceler, suivre ou menacer un autre utilisateur dans le Jeu ;
- D. Retirer, modifier ou dissimuler des droits de propriété intellectuelle, marques déposées, brevets ou autres informations légales relatives aux droits de

Figure 27 : Extrait du Code de conduite des conditions générales d'information³²⁵

De manière générale, il est interdit de nuire à la pratique des autres, en les harcelant ou en les suivant, de les escroquer, ou d'utiliser des programmes tiers automatisant une partie des actions en jeu. Est également présente une partie portant sur le choix du pseudonyme « Vous ne pouvez pas choisir un nom d'Invocateur qui sera considéré comme offensant, diffamatoire, vulgaire, obscène, sexuellement explicite, raciste, ethniquement discriminatoire ou inacceptable de quelque manière que ce soit, un nom qui viole les droits propriétaires ou non d'un tiers, ni un nom qui pourrait faire croire à un lien avec *Riot Games* ». Quitter une partie en cours est également une action pouvant être sanctionnée, et ce, de manière automatique grâce à des procédures informatiques sous-jacentes à l'activité. Les joueurs en cause s'exposent à un bannissement temporaire rendant impossible la connexion au dispositif (cf. figure 28).

Figure 28 : Message survenant lorsqu'un joueur « suspendu » essaie de se connecter³²⁶



³²⁵ Conditions générales d'information, Site officiel de *League Of Legends*, [En ligne] <<http://euw.leagueoflegends.com/fr/legal/termsfuse#requirements>>.

³²⁶ Mon compte n'ayant pas été suspendu, je n'ai pas été confrontée à ce message. J'ai trouvé dans des discussions en ligne cet exemple de message que les joueurs reçoivent lorsqu'ils essaient de se connecter. *Forums Jeux Online*. [En ligne] <<http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=1201594>>, mis en ligne le 10.11.12, dernière

Ce Code de conduite est un élément qui n'est que très rarement lu, même s'il est notamment accessible lorsque l'on se crée un compte, ce qui amène à devoir accepter les conditions d'utilisation. Or, rares sont les personnes qui lisent ces documents. Moi-même, je ne les avais pas lus, mais j'ai été amenée à le faire dans le cadre de mon travail de thèse.

Le Code de l'invocateur quant à lui est mis en avant dans le guide du débutant se trouvant sur le site officiel. Son existence est d'ailleurs mentionnée dans le Code de conduite, comme référence indiquant les conseils permettant d'avoir une attitude exemplaire. *Riot Games* valorise non pas le texte présentant les sanctions, bien que celui-ci soit accepté avec les conditions générales d'utilisation (que l'on doit valider à chaque mise à jour du dispositif de jeu, soit très régulièrement). Il prône le Code de l'invocateur et les comportements encouragés.



2

Faites des remarques constructives

"Signaler un problème, c'est déjà commencer à le résoudre." -Rudy Giuliani

Le retour des joueurs a un rôle important dans les décisions prises par Riot Games. Si vous voulez vous faire entendre, prenez le temps de nous dire ce que vous pensez du jeu est un bon départ. Essayez d'adopter une approche holistique lorsque vous faites des remarques. Si celles-ci sont uniquement négatives, les changements apportés suite à vos remarques pourraient nuire à ce qui vous plaisait jusque-là. En outre, on vous écoutera plus facilement si vous vous exprimez calmement et de manière réfléchie.

Cela dit, n'hésitez pas à nous faire part de ce qui vous tient à cœur et dites-nous pourquoi. Soyez clair, précis et essayez toujours de faire des remarques concises. Voici un petit exemple de comment procéder :

"J'aimais beaucoup jouer avec Katarina car, avec ses compétences, je pouvais être très mobile sur les voies. Depuis les dernières modifications de Lotus mortel, je n'ai plus l'impression d'être aussi utile ou viable en combat d'équipes. Je crois que je ne jouerai plus avec Kat, à moins qu'elle fasse l'objet d'un rééquilibrage."

Il est préférable d'exprimer son mécontentement ainsi plutôt que de se lancer dans une longue tirade acerbe et d'exiger que les modifications soient annulées. N'oubliez pas que nous vous écoutons et que nous faisons des changements toutes les deux semaines. Soyez patient et vous verrez que vos problèmes finiront par être réglés.

[Retour en haut](#)

Figure 29 : Règle n°2 du Code de l'invocateur³²⁷

Le Code de l'invocateur se décompose en neuf règles distinctes :

Jouez en équipe ; Faites des remarques constructives ; Soyez courtois ; Amusez-vous, mais pas aux dépens des autres ; Tissez des liens ; Soyez un vainqueur humble ou un bon perdant ; Soyez-motivé, pas indigné ; N'abandonnez pas les débutants ; Donnez l'exemple.

consultation le 11.04.15. Le message est en anglais, car le logiciel de la personne était en langue anglaise (de nombreux joueurs français utilisent le logiciel en anglais car ils apprécient mieux les voix anglaises des personnages). Traduction personnelle : « Erreur de connexion. Ce compte a été temporairement suspendu jusqu'au 20 octobre 2015. Merci de contacter lol-en@riotgames.com pour plus d'informations ».

³²⁷ Code de l'invocateur, Site officiel de *League of Legends*. [En ligne]

<<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/summoners-code/>>, dernière consultation le 11.04.15.

L'intuition que ce code n'était pas vraiment lu par les joueurs a été rapidement confirmée par les échanges informels que j'ai eus, par les discussions présentes dans le forum officiel de *LoL*, ou d'autres métaespaces discursifs portant sur le jeu, mais aussi par les propos des cinq joueurs interrogés. Si la majorité des joueurs en ont entendu parler, c'est parce que les normes de comportements explicitées dans ce code sont reprises par quelques-uns qui l'ont lu permettant ainsi de circuler et de servir de cadre normatif pour l'ensemble des joueurs. De temps à autre, lors de l'écran de chargement, des phrases types « le saviez-vous » apparaissent. L'une d'elles signale que le nombre de victoires est plus élevé chez un joueur qui respecte le Code de l'invocateur.

On notera qu'au début de mon observation participante, ce Code de l'invocateur pouvait être accepté par les joueurs sur le site officiel³²⁸. Cette action adjoignait un signe distinctif au pseudonyme des personnes l'ayant approuvé lorsqu'elles échangeaient dans les forums. Avec une mise à jour graphique du forum, cela n'est plus possible, le code étant considéré comme implicitement accepté dès lors que l'on décide de se créer un compte pour utiliser le dispositif.

Les règles explicites instaurées par l'institution se trouvent identifiées explicitement dans des espaces dédiés au discours institutionnel telles que les Informations légales sur *Confî* et les Conditions Générales d'Utilisation, notamment dans la partie VI. Code de conduite sur *LoL*. Elles listent des comportements qui peuvent être sanctionnés (cf. Focus 20 pour *LoL* et Focus 21 pour *Confî*). Deux autres types de textes véhiculent des informations sur les attitudes recommandées (cf. les mêmes Focus cités dans ce paragraphe). On les découvre dans le Petit guide de la parfaite femme Confidentielles, et dans le Code de l'invocateur de *LoL*.

³²⁸ Une discussion sur le forum officiel du jeu mettait en avant le fait qu'il était possible depuis 2010 d'accepter le Code de l'invocateur de manière volontaire, entraînant un changement de l'affichage du profil dans les espaces d'énonciation, permettant de distinguer les personnes ayant accepté ou non ce code. Les joueurs qui ont réagi à cette information ont des avis très mitigés. Discussion « Acceptez le Code de l'Invocateur », Forum de *League of Legends*. [En ligne] <<http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=83246&page=1>>, dernière consultation le 14.12.14.

FOCUS 21 : LES RÈGLES EXPLICITES ET LES NORMES IMPLICITES DE LA COMMUNICATION SUR *CONFIDENTIELLES*

Accueil Informations légales

Informations

Informations légales

Article 1 : Acceptation des conditions d'utilisation
L'utilisation du service confidentielles.com est soumise à l'acceptation pleine et entière par l'Utilisateur des présentes conditions. Dans la suite de ce document, nous désignerons par Confidentielles indifféremment le site confidentielles.com, le titulaire du site confidentielles.com (Groupe Confidentielles SARL), ou les sites partenaires du service confidentielles.com

Article 2 : Description du service
Confidentielles a pour objet de permettre aux femmes de dialoguer librement entre elles à travers des forums de discussion, chat, blogs, mails ...

Article 3 : Restriction d'accès
Confidentielles se réserve le droit de refuser à tout Utilisateur, l'accès à tout ou partie du site confidentielles ; unilatéralement et sans notification. L'accès au service est gratuit et peut demander une inscription gratuite elle aussi

Article 4 : Utilisation à des fins personnelles non commerciales
Le site Confidentielles est destiné à être utilisé à des fins personnelles et non-commerciales. L'Utilisateur n'est pas autorisé à reproduire, copier, modifier, transmettre, représenter, céder, transférer ou vendre toute information, logiciel, produit ou service obtenu à partir du site Confidentielles, ni à créer des œuvres dérivées des éléments précités, ni à transmettre son identifiant et son mot de passe à des tiers.

Article 5 : Lien vers les sites tiers et les partenaires
Les relations entre l'Utilisateur et les partenaires du site Confidentielles ou trouvés par l'intermédiaire du site Confidentielles, sont exclusivement entre l'utilisateur et le partenaire ou le site trouvé, à l'exclusion de Confidentielles. Confidentielles décline toute responsabilité à cet égard. Le site Confidentielles peut fournir des liens vers des sites WEB gérés par des tiers ou d'autres sources Internet. N'ayant aucun contrôle sur ces sites ou sources, Confidentielles décline toute responsabilité s'agissant de leur contenu et de leur utilisation et pour tout dommage y afférent. Le fait que des sites WEB gérés par des tiers ou d'autres sources Internet soient listés sur le site confidentielles n'engage en aucun cas la responsabilité de Confidentielles.

Article 6 : Règlement du forum
L'inscription à Confidentielles est entièrement GRATUITE
Il est interdit d'y diffuser des messages injurieux, obscènes, vulgaires, diffamatoires, menaçants, racistes ou tout autre message qui violeraient les lois applicables. Le faire peut conduire à être banni immédiatement de façon permanente (le fournisseur d'accès à Internet de l'Utilisateur en sera informé : l'adresse IP de chaque message est enregistrée afin d'aider à faire respecter ces conditions).
Le webmestre, l'administrateur et les modérateurs de ce forum ont le droit de supprimer, éditer, déplacer ou verrouiller n'importe quel sujet de discussion à tout moment.
Les administrateurs et modérateurs de ce forum s'efforceront de supprimer tous les messages à caractère répréhensible aussi rapidement que possible. Toutefois, il se peut que certains échappent à leur vigilance. En conséquence tous les messages postés sur ces forums expriment la vue et opinion de leurs auteurs respectifs, et non pas des administrateurs, ou modérateurs qui par conséquent ne peuvent pas être tenus pour responsables.
Le forum utilise les cookies pour stocker des informations sur votre ordinateur. Ils servent uniquement à améliorer le confort d'utilisation et ne stockent aucune information personnelle.
L'adresse e-mail est utilisée afin de confirmer les détails des enregistrements, envoyer un nouveau mot de passe dans en cas d'oubli et permettre d'utiliser les fonctionnalités d'alerting et de communication du site (ces mails pourront d'ailleurs contenir des offres des partenaires de Confidentielles).

Figure 30 : Les Informations légales³²⁹

Sur *Confidentielles*, les Informations légales indiquent ce qu'il ne faut pas faire. Si l'ensemble des textes met généralement comme interlocuteur la femme utilisatrice, ici le sujet utilisant le dispositif est appelé « Utilisateur » afin d'inclure dans ces règles-là toute personne utilisant les services du site. L'utilisateur n'a pas le droit de transmettre ses identifiants à un tiers, et ne peut vendre les informations récoltées *via* le site. « Il est interdit d'y diffuser des messages injurieux, obscènes, vulgaires, diffamatoires, menaçants, racistes ou tout autre message qui violeraient les lois applicables. Le faire peut conduire à être banni immédiatement de façon permanente (le fournisseur d'accès à Internet de l'Utilisateur en sera informé : l'adresse IP de chaque message est enregistrée afin d'aider à faire respecter ces conditions) ». Est également précisé que ces règles

³²⁹ Informations légales, *Confidentielles*. [En ligne] <http://www.confidentielles.com/info_leg.php>, dernière consultation le 01.12.13.

sont acceptées dès l'enregistrement au site. Certaines règles sont présentées sous la forme d'avertissement, comme c'est le cas pour l'anonymat des données : il est recommandé de faire attention aux informations personnelles inscrites dans les espaces publics, ceux-ci étant accessibles par tous.

Une fois connectée, l'utilisatrice peut accéder au Petit guide pour devenir une parfaite femme *Confidentielles*³³⁰. Ce guide expose les principales fonctionnalités du site de discussion, tout en donnant des conseils sur ce qu'il faut faire. Par exemple, devoir alerter le modérateur, fonctionnalité qui permet de rajouter que « le respect et la tolérance font aussi partie des valeurs d'une femme *Confidentielles* ».

Petit guide pour devenir une parfaite femme **CONFIDENTIELLES**

Bonjour,

Vous êtes nouvelle sur *Confidentielles*, bienvenue au sein de notre communauté !
Voici un petit manuel qui a pour objectif de vous présenter brièvement les fonctionnalités offertes par le site *Confidentielles*, et vous permettre de devenir ainsi une parfaite femme *Confidentielles* !

La raison d'être de *Confidentielles* :

Confidentielles.com est un espace communautaire, où les femmes peuvent échanger, dialoguer, se confier, s'abandonner, ou juste passer un bon moment entre copines pour rigoler !
Que vous ayez besoin d'un conseil, envie de papoter, partager un avis ou juste envie de plaisanter, *Confidentielles* est là pour vous.
Confidentielles se veut un lieu de partage, d'entraide et de convivialité qui sont les 3 valeurs du site.

Les fonctionnalités du site *Confidentielles* :

TOUT PLIER | TOUT DEPLIER

- 🔗 [Le forum](#) / place à l'échange
- 🔗 [SOS *Confidentielles*](#) / besoin d'aide, de soutien, ...
- 🔗 [La boîte aux lettres](#) / pour les échanges privés
- 🔗 [Les essentielles](#) / des coups de cœur à faire partager

Figure 31 : Petit guide pour devenir une « parfaite femme *Confidentielles* »

Si des règles générales se trouvent dans les Informations légales, celles dressant les lignes du comportement idéal à adopter sont plus implicites, mêlant fonctionnalités, valeurs et conseils d'action. Les utilisatrices doivent établir le rapport entre les éléments présentés et la conduite adéquate, permettant de prétendre à être une « parfaite femme *Confidentielles* ».

Un ensemble de règles s'inscrit dans des espaces particuliers et aisément accessibles, identifiés comme discours institutionnels. Des signes passeurs proposent aux nouveaux utilisateurs des dispositifs de lire ces règles, sans que cela ne soit une obligation (libre à eux de cliquer sur le lien ou non, puis de lire les règles ou non). Dans les deux dispositifs, créer un compte équivaut à accepter l'ensemble de ces règles, et comporte une attente implicite : celle de s'y conformer. Au-delà de la présentation de ce qu'il ne faut pas faire et des actions soumises à une sanction,

³³⁰ Petit guide pour devenir une parfaite femme *Confidentielles*, *Confidentielles*. [En ligne] <http://www.confidentielles.com/guide_confidentielles.php>, dernière consultation le 25.09.13. Ce lien n'existe plus depuis la réorientation du site.

ces règles guident le sujet dans ses actes d'inscription et de communication, proposant parfois des exemples de paradigmes à investir pour se rapprocher au plus près du rôle-modèle suggéré. Toutefois, lorsque les sujets s'engagent dans une activité médiatisée de manière volontaire, ils s'attendent parfois à ne pas être exposés à des contraintes trop importantes, ce qui entraîne un certain désir de liberté, renforcé par l'absence de conséquences directes sur leur séquence de vie quotidienne³³¹. Dans les deux dispositifs, plusieurs sujets me confièrent ne pas avoir lu les règles, sous prétexte que les textes étaient trop longs, préférant découvrir les bonnes pratiques au fur et à mesure de la confrontation au dispositif et aux autres participants. Certains m'indiquèrent également que la plupart des règles et conseils étaient des choses qui « allaient de soi », et qui relevaient « du bon sens ».

La plupart des nouveaux usagers ne s'intéressent ainsi pas aux règles en vigueur lorsqu'ils effectuent leurs premiers pas dans le dispositif. Ils se contentent d'adopter vis-à-vis des autres un comportement qu'ils jugent propice à la situation de communication, et attendent de voir si des remarques leur seront faites. C'est ainsi que l'apprentissage des règles explicites se fait surtout par la pratique, tout comme un bon nombre de normes plus implicites : chaque erreur ou incompréhension sera mise en évidence par les autres usagers, notamment les plus aguerris, ces derniers pouvant exercer un certain contrôle sur les nouveaux usagers. Ce comportement observé s'explique en partie par le fait que les institutions les encouragent à s'acquitter de ce contrôle, en essayant de les sensibiliser à la vie de groupe, en leur proposant la mission d'autoréguler le groupe. En effet, les autres usagers représentent une des premières instances contribuant au maintien et à la circulation des règles, en exerçant des actions de surveillance qui relèvent du contrôle social. Ce dernier « se définit comme l'ensemble des moyens mis en œuvre dans une société pour faire en sorte que ses membres se conforment aux normes et aux règles dominantes ; loin d'être le fait de seules institutions sociales, ce contrôle s'exerce plus largement à travers les rapports sociaux qu'entretient tout individu »³³². Ainsi, les participants aux situations de communication veillent à ce que les règles explicites et implicites soient respectées, afin de préserver le bon déroulement des échanges. Dans la mesure où ils sont eux aussi des utilisateurs de ces dispositifs, cette surveillance contribue à se prémunir d'un mauvais

³³¹ Si dans les Informations légales de *Confi*, un risque est de voir son fournisseur d'accès averti d'un manquement aux règles, cela ne constitue pas une grande menace. L'adresse IP (*Internet Protocol*) peut être bloquée ; toutefois, avec les évolutions technologiques accessibles par de plus en plus d'usagers, je constate que ce blocage ne refrène plus les sujets souhaitant délibérément faire preuve de déviance. Il suffit d'utiliser un proxy (intermédiaire temporaire permettant d'avoir une autre adresse IP) pour ne pas avoir une IP fixe, ce qui rendra difficile ce blocage.

³³²Carre Dominique, Panico Robert, « Du fichage subi, à l'affichage de soi — éléments pour une approche communicationnelle du contrôle social », dans Proulx Serge (dir.), Klein Annabelle, *op. cit.*, p270.

comportement d'un usager pouvant directement leur nuire. Ce contrôle s'exerce à la fois sur les règles d'usages du dispositif, mais aussi sur la communication médiatisée. Si certains usagers commettent des erreurs, cela leur sera explicitement signalé. C'est le cas du langage SMS qui doit être évité pour faciliter la compréhension de chacun. Si cela peut paraître évident, certains ont besoin de passer par une phase de test, de mise en garde et de rejet afin d'assimiler les normes communicationnelles. Il en va de même pour la politesse. L'utilisation d'un dispositif pour communiquer dans lequel les interlocuteurs ne sont pas visibles peut donner, à tort, l'impression que ces règles n'ont pas d'intérêt à être maintenues. Le respect des règles et l'acceptation de la reconnaissance du contrôle social sont des facteurs qui contribuent à la formation d'un éthos médiatisé du sujet pouvant être estimé comme celui d'un potentiel participant à la communication, voire d'un membre du groupe. Intéressons-nous à présent aux modalités d'autorégulation des conduites dans ces dispositifs, qui impliquent les usagers à des degrés divers.

1.2 UNE AUTORÉGULATION DES COMPORTEMENTS PROPOSÉE PAR LE DISPOSITIF

La plupart des usagers se sentent concernés par le maintien des règles dans les espaces numériques fréquentés, dans la mesure où l'attitude des autres influe directement sur leur propre expérience. Ils s'impliquent à divers degrés dans la gestion des comportements afin de préserver la qualité du groupe, en tentant parfois de l'épurer des personnes déviantes. En effet, dans les deux dispositifs étudiés, les sujets se mobilisent de manière plus ou moins prononcée pour participer au contrôle social. Les règles fixées par l'institution, détaillées dans la partie précédente, constituent une forme de médiation de ce qu'elle accepte et envisage comme attitude pour ses utilisateurs. Libre à ces derniers de se rapprocher du modèle qui leur est donné, vu qu'aucune sanction ne s'applique en temps réel. Si la présence de l'institution n'est pas évidente dans les opérations de régulation des comportements, celle-ci propose toutefois aux sujets de s'autoréguler à travers l'utilisation d'outils particuliers permettant de signaler des manquements aux règles (alerter un modérateur sur *Confidentielles*, ou « signaler » un mauvais comportement suite à une partie sur *League of Legends*). Il ne saurait s'agir de signifier que les institutions se désintéressent de ce qui se passe dans leur dispositif, bien au contraire. Elles n'hésitent pas à intervenir lorsque les choses deviennent incontrôlables, en supprimant des outils afin d'endiguer le problème comme ce fut le cas avec le *chat* sur *Confi* ou les salons de discussions sur *LoL*, deux espaces de discussions libres très difficiles à modérer dans lesquels

de trop nombreux débordements survenaient, ce qui constituait une menace pour l'image de l'institution³³³. En les désactivant, elles réaffirment leur pouvoir et signifient leur préoccupation du bon déroulement des interactions au sein de leur dispositif. Cette attention portée aux conduites des utilisateurs est très explicite dans le cadre du jeu *LoL*, où *Riot Games* a fondé un laboratoire dédié à l'étude des comportements, constitué d'universitaires et d'informaticiens. Ils communiquent de manière très régulière sur le site officiel du jeu à propos des changements comportementaux des joueurs. Les résultats de leurs études ont sans doute entraîné les éléments qui vont être décrits dans les paragraphes suivants.

Plusieurs niveaux d'autorégulation se distinguent : le premier consiste à avertir un sujet ayant une mauvaise conduite, ce qui peut être effectué par n'importe qui se sentant concerné et ayant le désir de faire respecter l'ordre dans le groupe. Cette mise en garde peut s'accompagner de réactions d'exclusion de la part des autres membres du groupe si le déviant ne modifie pas son attitude. Le second niveau engage les sujets dans des opérations de signalements des comportements à l'attention d'une instance supérieure. Le dernier niveau, quant à lui, requiert une implication importante de la part des usagers, que j'assimile au « bras armé » de l'institution. Ils exercent une mission de surveillance des propos, pour le bien du groupe : c'est le cas des participants au Tribunal de *LoL*, et des modératrices sur *Confî*.

1.2.1 Une prévention des mauvais comportements engagée par les sujets

Au cours de la pratique, chaque sujet se confronte aux comportements des autres. Il visualise leur manière de pratiquer, ce qui l'informe sur ce qu'est une interaction médiatisée dans le cadre du dispositif utilisé. Des différences entre les attentes qu'il s'était constituées en décryptant le cadre de l'activité et ce qu'il peut percevoir des comportements se profilent parfois. C'est par la médiatisation des traces résultant de la pratique des autres qu'il comparera les comportements

³³³ Il est très intéressant de relever que les deux espaces de discussions en direct ont été supprimés dans les deux dispositifs. Dans les deux cas, a été mentionnée une impossibilité à maintenir une ambiance saine et sécurisante pour les membres des dispositifs. Sur *Confî*, je n'ai malheureusement pas pu être témoin des débordements, mais j'ai pu comprendre que des utilisateurs d'autres forums venaient sur le *chat* afin de provoquer des conflits de manière délibérée, via l'inscription de propos homophobes et la création de multi comptes, ce qui était difficilement gérable. L'utilisatrice C2 évoque « *les dragueurs, les pervers, les sadiques et ceux qui venaient juste pour cracher leur venin pour se calmer les nerfs* » (cf. annexe 26.2.2, tome 2). Sur *LoL*, les salons de discussion ne servaient plus leur fonctionnalité initiale et constituaient un lieu idéal pour les hackers et escrocs qui diffusaient en boucle des messages commerciaux (cf. annexe 15, tome 2). Ne pas intervenir aurait entaché l'image des institutions, donnant l'impression que les règles peuvent être franchies sans qu'il y ait de sanctions. Si l'équipe de *Confidentielles* ne s'est pas prononcée sur la réintroduction de la fonctionnalité, *Riot Games* a expliqué avoir désactivé de manière temporaire les salons de discussion afin de réfléchir à une manière de les rendre plus fonctionnels et moins nuisibles. Ils ne sont toutefois plus en activité depuis mi 2014.

perçus avec ses attentes, et jugera si le rôle endossé par les autres respecte les règles du dispositif. Ainsi, il côtoiera probablement certains sujets ayant interprété différemment le cadre de l'activité ou évoluant dans un autre cadre, entraînant ainsi une conduite déviante. C'est en se heurtant à ces différences qu'un sujet décidera de réagir, considérant que cela nuit à sa propre pratique, et souhaitant sanctionner ou faire changer leurs comportements afin d'assainir les discussions. Quelle que soit la véritable motivation, chacun est en mesure d'intervenir en s'appuyant sur les règles fournies par l'institution ou sur les normes communicationnelles en vigueur dans la vie quotidienne, plus implicites comme la politesse, *etc.* Si certains sujets ne prennent pas le temps de signaler un écart à la règle, ne souhaitant pas s'engager dans un discours conflictuel, j'ai constaté qu'à force d'interactions médiatisées dérangeantes ou gênantes, certains essaient de faire changer les comportements, et mettent en œuvre des stratégies afin de faire respecter les règles. Ils s'improvisent les porte-parole de l'institution, sans avoir été désignés comme tels, et se regroupent parfois entre eux. Au cours de mon enquête, deux formes de stratégies ont été perçues.

La première consiste à tenter de discuter dans le but de provoquer un changement de conduite. Si un individu s'exprime mal ou endosse un mauvais comportement, les autres le lui feront remarquer et demanderont soit des excuses soit une modification de l'attitude. Dans le cadre de *Confidentielles*, lorsqu'une personne tient des propos dérangeants, des excuses ou des justifications sont attendues sans quoi l'interaction ne se poursuivra pas. Cela arrive quand les usagers ne respectent pas le style linguistique en vigueur ou bien qu'ils endossent un rôle opposé au modèle, ce qui nuit aux valeurs véhiculées par le forum, et notamment à l'entraide. Plusieurs cas de sujets recherchant des conseils sans prendre le temps de se préoccuper des problèmes des autres ont été repérés. Ils sont pris à parti, leurs interlocuteurs leur demandant explicitement et publiquement d'arrêter d'être égoïstes et de ne parler que d'eux. Il leur est demandé de faire un effort de compassion et d'entraide, sans quoi, ils seront ignorés. Attirer l'attention sur une conduite jugée non constructive peut constituer une tactique pour inciter l'utilisateur visé à entrer à nouveau en interaction dans de meilleures dispositions. L'interaction est suspendue tant qu'aucune réaction du concerné n'arrive. Dans le cadre de *League of Legends*, la suspension de l'acte communicationnel survient régulièrement. Or, ignorer une personne au comportement déviant (ou « toxique » selon *Riot Games*) durant une partie ne permet pas de réelle évolution. Les cas où c'est la pratique elle-même qui est interrompue s'avèrent plus efficaces : certains décident de ne plus jouer tant que l'utilisateur nuisible ne s'est pas excusé. D'autres au contraire décident de faire n'importe quoi, afin de nuire en retour au déviant. Dans

les deux cas, si le joueur en cause souhaite gagner la partie, son attitude devra changer. Si dans le cas des parties non classées³³⁴, ce type de mises en garde n'a pas toujours une grande efficacité, car une défaite n'a pas un impact fondamental, j'ai tout de même assisté à des parties durant lesquelles le joueur s'est excusé, avant qu'elles ne soient remportées. Des discussions informelles avec certains indiquèrent que ce phénomène de mise en garde était fréquent, ce qui s'est également confirmé en regardant un *stream* d'un animateur³³⁵. Celui-ci avait décidé avec un autre équipier de ne plus jouer tant qu'un de leurs partenaires ayant un comportement négatif ne s'était pas excusé. Pendant plusieurs minutes, les spectateurs ont pu voir le joueur concerné essayer de parlementer, de plaisanter, puis s'énerver avant de finir par s'excuser, demandant si les autres voulaient bien reprendre la pratique, pour éviter la défaite.

Sur *Confi*, une autre stratégie de contrôle a été relevée. Le site de discussion est un lieu d'expérimentation des comportements et conduit certains à créer de faux profils. Ces derniers discutent alors de choses variées en s'imaginant une identité, mobilisant leurs interlocuteurs autour d'histoires fictives. L'utilisatrice C2³³⁶, très active sur le site, me fit part du désarroi qui survient lorsque les personnes impliquées se rendent compte de la supercherie. Elle me conta une de ses expériences, où elle s'était investie *via* l'espace médiatique pour venir en aide à une jeune femme qui avait de graves problèmes de dépression. Or, après quelques mois, elle découvrit que celle-ci avait tout inventé. Ayant dépensé beaucoup d'énergie à son intention, elle décida de prendre quelques précautions à l'avenir, devenant à présent très méfiante. Depuis, elle m'assura ne plus avoir la même volonté de s'impliquer. Dès lors, elle tente de décrypter les cas, et développe « une sorte de sémiotique de la défiance »³³⁷ envers les autres. Comme l'explique Yves Jeanneret à propos des usagers faisant preuve de défiance à l'égard des institutions culturelles, le développement d'une défiance systématique à l'égard d'autrui a été ici constaté. Mon interlocutrice me mit en garde contre les messages inscrits dans les forums de la catégorie « sexe et amour » qui sont propices aux faux profils. On observe ici « l'existence d'un regard critique sur la façon dont le lien communicationnel peut être engagé et d'une pensée des normes en jeu dans la communication »³³⁸. Cette défiance peut devenir une expérience sémiotique qui s'éprouve en groupe. Afin de démasquer les individus ayant des faux profils,

³³⁴ Cf. annexe 9, tome 2. Les parties normales n'influent pas sur le classement. Si gagner est satisfaisant, perdre n'a pas trop d'impact, contrairement aux parties classées où le résultat fait descendre dans le classement.

³³⁵ L'animateur Tweekz, jouant une partie classée de niveau diamant, au cours d'un *stream* (diffusion en direct d'une partie de jeu à partir de la projection de son propre écran) sur la plateforme millenium.org. Les spectateurs de la chaîne ont été témoins de la situation conflictuelle.

³³⁶ Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

³³⁷ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2008, p176.

³³⁸ *Ibid.*.

certain usagers se regroupent et s'organisent. L'utilisateur C1 évoqua l'existence d'un club privé dans lequel les membres discutaient de certains profils qui attiraient la suspicion, et tentaient de découvrir si certains usagers présentaient un risque pour les autres membres ou non. Selon ses dires, plusieurs profils auraient été dévoilés, la plupart étant à l'initiative d'hommes se faisant passer pour des femmes : « *Faisant partie d'un club privé, j'avais le ressenti des copines qui restaient et supposaient les faux sur le domaine public. Elles jouaient les inspecteurs ou les policières de Confi. Et en privé venaient donner leur rapport d'avancement. Une vraie intrigue. Bon dommage, le club s'est arrêté par fatigue de rechercher le moindre indice. C'est usant. On finit par ne plus être présent pour aider les personnes qui ont des problèmes. Voir pire, suspecter un vrai pseudo avec de vrais problèmes hors du commun* »³³⁹.

Ainsi certains usagers essaient eux-mêmes de maintenir la bonne entente et l'ordre dans une société, leur société, celle dans laquelle ils évoluent quotidiennement ou presque durant leur séquence de vie médiatisée. Ils n'hésitent pas à se référer aux règles institutionnelles et à développer des tactiques pour tenter de contrer les comportements déviants. Intéressons-nous à une autre dimension de l'autorégulation des comportements, qui passe cette fois-ci non plus par l'énonciation préventive, mais par le recours à une fonctionnalité permettant de dénoncer à une instance supérieure les usagers considérés comme déviants.

1.2.2 Dénoncer les usagers ayant un mauvais comportement

Mettre en garde un usager déviant laisse une chance à ce dernier de changer de comportement. Toutefois, cela ne fonctionne pas toujours et la personne continuera parfois de manière délibérée à ne pas respecter les règles en vigueur. Les témoins sont alors invités par les institutions à dénoncer les mauvaises conduites. Sur *Confidentielles*, si une conversation dérape ou qu'un usager diffuse des propos contraires aux règles, il est possible de prévenir l'équipe *Confi* en lui écrivant un message, ou bien en attirant l'attention d'une utilisatrice ayant des droits de modération, statut sur lequel nous reviendrons. Si j'ai relevé, dans le guide des fonctionnalités, la mention d'une fonctionnalité « Alerter le modérateur »³⁴⁰, celle-ci n'était pas présente (ou plus, tout comme le *chat*), lors de mon observation. Écrire un message d'alerte à l'attention d'un usager identifié comme ayant des droits de modération est donc le seul recours, outre la possibilité d'ignorer la personne déviante. Sur *League of Legends*, les joueurs sont

³³⁹ Cf. annexe 26.2.1, tome 2.

³⁴⁰ Le modérateur en question semblait être un membre de l'équipe *Confidentielles*.

véritablement mis à contribution pour dénoncer tout écart de comportement au cours d'une partie, dès que celle-ci se termine. En effet, les traces des échanges au cours des parties ne sont pas pérennes et disparaissent une fois celles-ci terminées. Le dispositif met à disposition une fonctionnalité pour « signaler »³⁴¹ les mauvaises attitudes à la fin d'une partie (cf. Focus 22), signalements enregistrés qui serviront de base pour juger la personne par la suite *via* une instance particulière que nous analyserons ensuite.

FOCUS 22 : LES « REPORTS » DES MAUVAIS COMPORTEMENTS SUR *LoL*

Lorsqu'une partie se termine, les joueurs ont l'opportunité de signaler les réactions que l'institution désigne comme « toxiques ». Signaler un joueur se fait pour plusieurs raisons :

- Anti-jeu : Aide à l'équipe adverse
- Anti-jeu : Feeding intentionnel
- Attitude négative
- Harcèlement : acharnement verbal
- Harcèlement : langage offensant
- Joueur inexpérimenté
- Nom inapproprié
- Quitter la partie/s'absenter
- Refus de communiquer avec l'équipe
- Spam

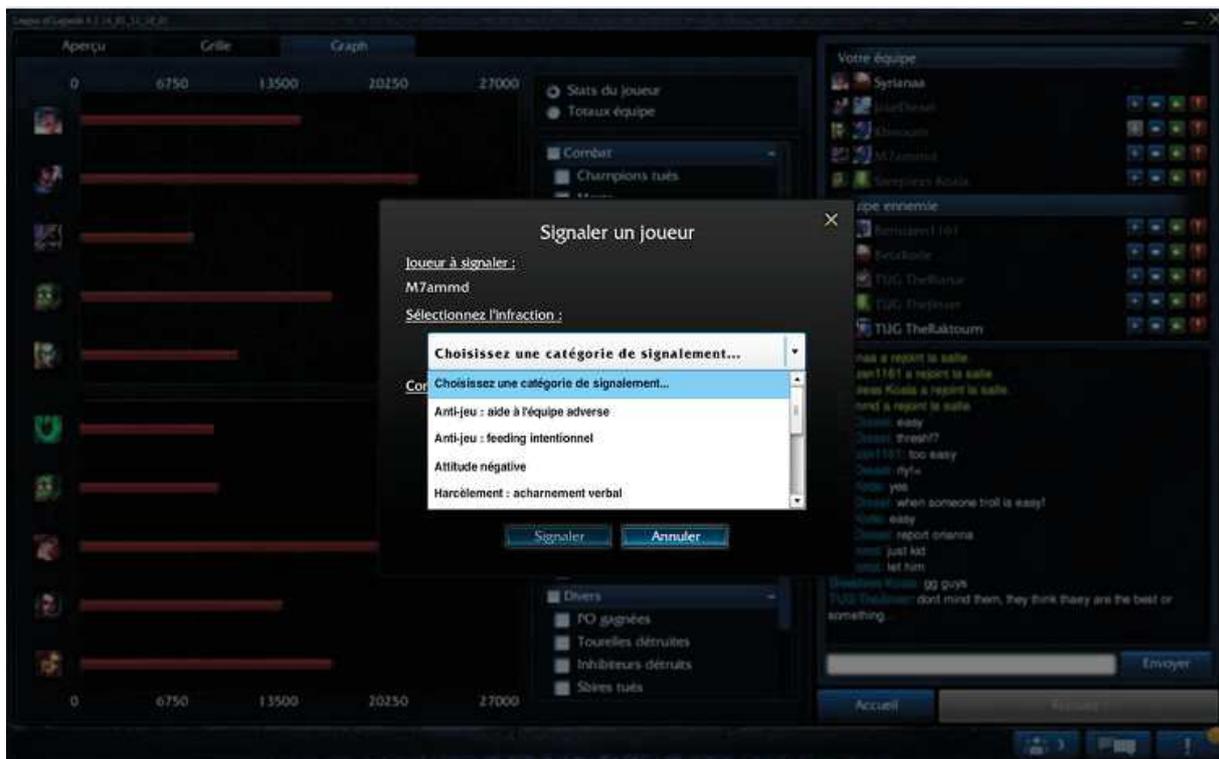


Figure 32 : Signalement des mauvais comportements à la fin d'une partie

³⁴¹ « To report » en anglais. Ce terme est employé par les joueurs français et non sa version française. Ainsi, il n'est pas rare de voir des propos tels que « je vais te report à la fin de la partie » ou « reportez X à la fin svp ». J'emploierai pour plus de clarté le terme « signalement » pour signifier cet acte de dénonciation des mauvais comportements.

Chacun est libre de signaler un mauvais comportement d'un ennemi ou d'un équipier. Ces derniers ne seront pas au courant de cela, sauf s'il en est fait mention par le joueur effectuant le signalement dans le *chat* de discussion présent sur l'écran de fin de partie, permettant de débriefer (cf. figure 32). Lorsqu'un joueur en particulier a été désagréable, s'il insulte ses équipiers et ses adversaires, alors il arrive que ceux-ci demandent à tous de signaler ce joueur, essayant de s'assurer qu'il sera neuf fois signalé.

Pour signaler un joueur déviant, il suffit de cliquer sur un signe passeur représenté par un bouton rouge sur lequel se trouve un point d'exclamation blanc. Une fenêtre s'ouvre et permet de préciser la nature du signalement. Un espace permet d'inscrire des commentaires. Ce signalement est enregistré dans une base de données. Lorsqu'un individu est signalé à plusieurs reprises par plusieurs joueurs, son cas est présenté devant une instance particulière : le Tribunal (cf. Focus 23). Toutefois, aucune garantie de sanction n'est fournie par l'éditeur. Les joueurs sont tout de même très nombreux à se servir de cette fonctionnalité, dans la perspective d'aider à améliorer la communauté, mais aussi, car cela fonctionne comme un acte libérateur. Le joueur ayant été énervant et négatif, nous ayant « *pourri la game* », mérite qu'on le signale afin qu'il y ait des chances qu'il soit puni. En réalisant cette action, le sujet ressent une sensation de relâchement, étant soulagé de contribuer à ce que le déviant soit puni, et ayant la satisfaction de savoir qu'il l'a dénoncé et qu'il va œuvrer pour le bien du groupe, en participant à éliminer les personnes nuisant au jeu collectif. Rédiger une note dans le champ texte en inscrivant en détail ce qu'il s'est passé dans la partie permet d'évacuer la pression, dans le choix des mots et dans la fréquence de tape sur le clavier. J'ai en effet souvent pu entendre, dans les cas où un équipier ou un ennemi se faisait signaler alors que je jouais avec un partenaire en présence vocale, des bruits relativement violents témoignant d'interactions entre des doigts et des touches du périphérique, indiquant que ce dernier écrivait un message explicatif et libérateur.

Ces opérations visant à dénoncer les mauvais comportements constituent des traces enregistrées dans les bases de données des serveurs. Celles-ci sont ensuite analysées et jugées par le « bras armé » de l'institution, afin d'y appliquer des sanctions.

1.2.3 Choix d'usagers incarnant le « bras armé » de l'institution

Pour maintenir un certain ordre au cours des situations de communication médiatisée, l'institution mobilise certains sujets en leur donnant des outils, des possibilités d'actions. La perspective est de maintenir un niveau d'échange de qualité, dans un milieu qu'ils côtoient tous les jours. Si dénoncer les mauvaises conduites constitue une des étapes du processus d'autorégulation, les sujets désireux de s'impliquer encore plus dans le processus de supervision des interactions intègrent des instances bénéficiant de droits de jugement et de régulation. Des entités particulières propres à chaque terrain ont été identifiées. Elles sont dotées de pouvoirs spécifiques, chargées d'une mission d'aide au contrôle des interactions les assimilant au bras armé de l'institution. Sur *LoL*, on relève la présence d'un espace de métagestion où les comportements signalés sont jugés, le Tribunal, qui est accessible *via* le site internet officiel du

jeu. Sur *Confi*, cette instance se matérialise par l'existence des modérateurs-usagers appelés les « Confisages », ayant des droits de modération.

FOCUS 23 : LE JUGEMENT DANS LE TRIBUNAL DE *LEAGUE OF LEGENDS*

Qu'est-ce que le système du Tribunal ?

Le Tribunal donne à la communauté League of Legends le pouvoir de juger quel comportement est acceptable dans le jeu et de promouvoir les principes énoncés par le Code de l'invocateur.

Comment fonctionne le système du Tribunal ?

Le Tribunal identifie les joueurs qui sont continuellement signalés par la communauté au cours de nombreuses parties et instruit une affaire les concernant devant le Tribunal. Ces affaires sont présentées à des membres aléatoires de la communauté, qui utilisent le Tribunal pour analyser le cas et rendre une décision de condamnation ou d'acquittement. Le support joueur utilise cette information pour appliquer les bonnes punitions aux joueurs qui les méritent.

Le Tribunal a été créé par *Riot Games* dans le but de juger les joueurs ayant un comportement « toxique ». Il était accessible *via* le site officiel du jeu, et avait une section qui lui était dédiée³⁴². *Riot Games* décrit cet espace et ses fonctionnalités dans la section FAQ du tribunal comme on le voit dans le cadre ci-contre³⁴³ : cet espace fait appel au jugement collectif pour attribuer une sanction. La mise à distance de la fonctionnalité de jugement permet d'attribuer un nouveau statut au joueur. Il ne sera plus invocateur, mais juré. Ce nouveau statut lui est attribué à partir du moment où il décide de prendre part au tribunal.



Figure 33 : La page d'accès au Tribunal

³⁴² Cf. annexe 16, tome 2. Le Tribunal fut désactivé en 2014. Toutefois, celui-ci ayant été en activité pendant toute la période d'observation, il semble essentiel de le mentionner. En effet, les joueurs étaient conscients qu'ils s'exposaient à un passage devant le Tribunal, s'ils endossaient de manière répétée un mauvais comportement.

³⁴³ Extrait de la Foire Aux Questions, Site officiel de *League of Legends*. [En ligne] <<http://euw.leagueoflegends.com/tribunal/fr/faq/>>, dernière consultation le 01.04.15.

Les juges sont des joueurs désireux de participer. La condition indispensable pour participer est d'avoir un compte de niveau 20 minimum, impliquant pour cela d'être passé par une phase d'apprentissage des règles et des normes de comportement par la pratique, mais aussi d'être apte à comprendre le déroulement d'une partie et le vocabulaire des joueurs.

L'image de fond présente un personnage en armure dorée évoquant le pouvoir, une grande épée pouvant être assimilée à l'épée de la justice et des ailes blanches semblables à celles des anges. Si certains joueurs ne peuvent associer ce personnage à un nom (Kayle en l'occurrence), les différentes connotations à l'univers de la justice sont accessibles. Les connotations religieuses pourraient évoquer Saint Michel contre le dragon (qui représente le mal) ou encore l'ange qui chasse Adam et Ève du Paradis terrestre. Symboliquement, les joueurs prennent conscience qu'ils vont accéder à une fonctionnalité permettant de faire appliquer la justice. Le statut de juré leur est attribué *via* le lien vers leur Carte de juré³⁴⁴ qui leur permet de visualiser les résultats des différents jugements prononcés.

Afin de procéder à l'analyse d'un cas de joueur signalé, il faut se connecter au site en utilisant ses codes d'identification d'accès au jeu. Un cas aléatoire est ensuite présenté, regroupant toutes les informations sur la partie, le nombre de signalements obtenus suite à la partie, la liste des échanges écrits entre les joueurs, *etc.* Cette instance donne l'impression d'une autogestion. En effet, *Riot Games* veut « donner à la communauté ce dont elle a besoin pour se former elle-même, et cela comprend la définition de ce qui est ou non un comportement acceptable »³⁴⁵. Lorsqu'un joueur a été signalé dans de nombreux rapports, son cas passe devant le Tribunal. Les jurés pourront choisir de voter pour une condamnation ou un acquittement. L'avis majoritaire des joueurs sera celui retenu pour attribuer ou non la sanction. Les sanctions fonctionnent par paliers : un avertissement reçu par email, un bannissement temporaire, et peuvent aller jusqu'à un bannissement permanent. Les jurés ont la possibilité de condamner ou d'acquitter sans pouvoir choisir le type de sanction. Il est possible que les joueurs condamnés une première fois soient simplement avertis ou suspendus temporairement, mais que si cela se reproduit fréquemment, ils soient alors définitivement bannis. Si les jurés disposent des propos écrits par le joueur mis en cause durant la partie, et de ses statistiques, ils disposent généralement de deux à cinq parties à analyser par cas. Une fois que le juré a prononcé son verdict, il peut analyser un autre cas. Il faudra attendre qu'un certain nombre d'autres jurés aient voté avant de voir si la majorité des votes prônent le même verdict que celui choisi. Les jurés peuvent voir par l'intermédiaire de leur carte de juré le nombre de verdicts corrects qu'ils ont fait, les joueurs « pénibles »³⁴⁶ qu'ils ont permis de sanctionner.

Jusqu'à novembre 2012, les jurés recevaient des récompenses (des Points d'Influence³⁴⁷ pouvant être utilisés pour acheter des champions). Ces récompenses ont été supprimées et remplacées par un classement et l'attribution d'une cote de justice (un pourcentage correspondant à la précision des verdicts). *Riot Games* communique de manière régulière sur les avantages du Tribunal, ses apports, *etc.* Dans une récente communication, l'éditeur de jeu explique que les joueurs n'étaient pas attirés par les récompenses. Il justifie ce constat par le fait que depuis qu'elles ont été

³⁴⁴ Cf. figure 60 de l'annexe 16, tome 2.

³⁴⁵ Extrait de la Foire Aux Questions, Site officiel de *League of Legends*. [En ligne] <<http://euw.leagueoflegends.com/tribunal/fr/faq/>>, dernière consultation le 01.04.15.

³⁴⁶ Sur la Carte du juré, il n'est plus question de joueurs « toxiques » qui est la traduction de « *toxic player* » fréquemment effectuée par la plupart des personnes traduisant les interventions anglaises de *Riot Games*, mais de joueurs « pénibles ».

³⁴⁷ Cf. annexe 3, tome 2.

supprimées, le taux de fréquentation et de justesse des verdicts a augmenté. Le joueur J4³⁴⁸ commente cette augmentation de justesse des verdicts : certains participants choisissaient un verdict aléatoirement, espérant traiter le plus de cas possibles pour avoir des chances d'obtenir des Points d'Influence. Sans cette récompense, les participants ne cherchent plus à traiter le plus de cas possibles, mais essaient plutôt de prononcer le verdict le plus approprié. Pour *Riot Games*, les joueurs qui participent aux jugements ont la volonté d'avoir une communauté qui soit la plus agréable possible. Participer permet d'écartier les joueurs déviants, qui n'arrivent pas à faire preuve d'un comportement neutre ou bon.

Les instances de jugement se caractérisent par des lieux d'action et des fonctionnalités symboliques où sont appliqués les principes fondamentaux permettant le bon fonctionnement des relations, principes issus des textes institutionnels mentionnés précédemment. Les sujets qui le souhaitent décident de s'impliquer de manière plus approfondie dans cette activité de contrôle, permettant une autorégulation des comportements et des discours. La participation peut être motivée par des raisons personnelles, cherchant à améliorer sa propre expérience de pratique, mais sert le bien de tous.

FOCUS 24 : LES « CONFISAGES » COMME POLICE DE PROXIMITÉ

Il existe sur *Confidentielles* une instance que nous pourrions qualifier de « police de proximité ». Ce sont des usagers qui ont un rôle de contrôle et de surveillance, sans pour autant avoir le pouvoir habituellement attribué aux modérateurs. Cette catégorie est nommée « Confisage », associant les termes « confi » et « sage », ce dernier s'appliquant à une personne « qui a la capacité de comprendre et de juger justement les choses »³⁴⁹. Elle regroupe des personnes capables d'aider l'équipe de *Conf*.



Une Confisage est un membre de la communauté Confidentielles qui a un statut très spécial.

Elle a certains droits sur le forum, comme celui de pouvoir verrouiller les sujets qui dérapent, et elle peut également accéder à un club privé dans lequel elle peut faire part de ses idées à la rédaction du site.

Pour être une Confisage, il faut être inscrite sur le site depuis au moins 6 mois, être active sur le forum, et ne pas avoir eu d'avertissement depuis 3 mois.

Si vous souhaitez devenir une Confisage, merci d'envoyer votre demande par message privé au pseudo [service-clients](#).

Figure 34 : Description de la « confisage »

Ce statut est décrit comme étant attribué à des membres fréquentant souvent le dispositif, étant ainsi à même de lire un grand nombre de fils de discussion. Leurs compétences acquises par cette longue fréquentation leur permettent de conseiller, d'avoir un œil plus affuté concernant l'observation des comportements, ce que m'expliquait également l'utilisatrice C4 : « *Je suis confisage depuis environ 2 ans. J'ai voulu*

le devenir, car étant membre depuis quasiment le début de la création de Confidentielles, je pense bien connaître le site et puis je n'aime pas quand des personnes viennent pour mettre le bazar ! Non

³⁴⁸ Cf. annexe 27.2.4, tome 2.

³⁴⁹ Définition du terme « sage », *Trésor de la Langue Française informatisé, Ibid.*

*pas que je me considère comme la justicière de Confidenciales, mais au moins ceux qui viennent juste pour ça, ils savent que je suis en droit de les remettre à leur place »*³⁵⁰. Ce statut s'obtient suite à une candidature. Si la demande est acceptée, alors la Confisage novice accède aux droits de cette fonction, à l'accès au club privé des Confisages, et voit son profil s'enrichir d'une icône symbolisant l'appartenance à ce groupe.

Les membres ayant ce statut exercent une action préventive en surveillant les fils de discussion et en ayant la possibilité de les verrouiller si l'échange enfreint les règles. Il leur suffit ensuite de demander aux administrateurs du site (que je n'ai pas pu identifier) de supprimer le sujet. Leur surveillance conduit parfois à l'exclusion de certaines personnes. J'ai eu l'opportunité de demander à une personne faisant partie de ce groupe particulier, quelles étaient les consignes à suivre. Elle mentionna l'existence d'un Club privé où un fil de discussion³⁵¹ contenait des informations utiles et expliquait la fonction de la Confisage. L'initiative de ce fil de discussion est une personne qui s'appelle animatrice-aurélie, la même qui propose certains sujets sur les forums publics. J'en déduis aussi qu'elle n'est pas une simple animatrice, mais qu'elle a un lien direct avec le fonctionnement du forum étant donné qu'elle est en mesure de répondre aux questions des usagers-Confisages. Dans ce fil de discussion se trouve une suite de messages où les Confisages exposent des cas sur lesquels elles ne savent pas comment statuer. L'animatrice répond en donnant des conseils ou des précisions sur ce qu'elles doivent faire. Voici la première réponse de l'animatrice : « *Tout d'abord désolée d'avoir tardé à répondre, mais j'étais absente. Pour ce qui concerne les sujets qui proposent des parrainages pour des ventes privées, ceux axés sur la voyance (gratuite ou payante), ceux qui proposent des ventes : ils sont tous à signaler lorsque vous les voyez, afin que nous les supprimions. Concernant votre question sur la personne vantant les mérites de pierres ou de plantes, merci de nous les signaler également afin que nous puissions voir s'il est nécessaire de supprimer ou pas. J'espère avoir répondu à vos questions, n'hésitez pas si vous en avez d'autres* ». Plusieurs éléments attirent l'attention dans ce message. Les confisages, que j'assimile à des modératrices ne semblent pas avoir le pouvoir de supprimer un message comme cela peut être le cas dans les forums traditionnels. Elles ont le devoir de signaler les éléments (personne ou message) perturbateurs afin qu'ensuite l'animatrice et son équipe se chargent de la suppression. Le « nous » inclusif que l'animatrice utilise laisse entendre qu'il y a une équipe derrière ce fonctionnement. Cette équipe se positionne comme un œil expert vis-à-vis de ce qui doit se trouver ou non sur dans les discussions, car elle réévalue ce qui est signalé.

Faire appel à des utilisatrices permet de surveiller les activités d'échange sur le site de discussion de manière efficace, ces dernières lisant beaucoup de fils de discussion. Dans la suite des messages, deux modératrices commentent le fait que les usagers sont très « *corrects et respectueux des principes énoncés* ». L'une d'elle souligne : « *depuis quelque temps je trouve le site un peu plus calme qu'avant certaines personnes dont je ne citerai pas les noms par respect ne sont plus présentes ou alors tout le monde à la trouillette des "sages" !!!* ». Ainsi, les Confisages apparaissent comme une instance de surveillance dont les reproches ou les remontrances incitent les usagers à faire preuve de modération dans leurs comportements et propos.

Étant habituée à fréquenter des sites de discussion, j'ai remarqué que les sujets composant les instances de modération qui avaient le pouvoir de supprimer les messages avaient souvent un éthos controversé lorsqu'ils étaient eux-mêmes des participants. En effet, de nombreux reproches leur étaient faits, même si elles ne faisaient qu'exécuter des ordres provenant des administrateurs.

³⁵⁰ Cf. annexe 26.2.4, tome 2.

³⁵¹ L'utilisatrice me transmet certains extraits de ce fil de discussion.

Je pense ici que *Confi*, en mettant en place ce système d'intermédiaire, avec des Confisages qui surveillent, mais qui n'ont pas la possibilité de supprimer des messages, les préservent et diminuent l'esprit de revanche que pourrait avoir un usager dont le message a été supprimé. Les administrateurs n'étant pas clairement identifiés et n'apparaissant pas comme des participants, les usagers ne peuvent qu'accepter la suppression, n'ayant pas d'acteurs particuliers auprès de qui se plaindre. Le fait d'être un intermédiaire pose cependant problème dans certains cas, comme l'écrit une Confisage dans le club privé qui ne peut pas supprimer un message, mais simplement le verrouiller, opération qui ne masque pas aux yeux des autres participants : « *Parce qu'en fait quand j'ai verrouillé un topic dans la rubrique sexe, le gars indiquait un numéro de portable. Tu verrouilles le topic mais il reste visible jusqu'à sa suppression. Donc je voulais savoir si en plus du verrouillage il fallait envoyer un MP à Confi pour demander la suppression immédiate* ». Par ce message, elle signale ici un inconvénient lié aux caractéristiques de la communication médiatisée. Un message que l'on pourrait considérer comme inconvenant doit être supprimé rapidement. Or, en instaurant un intermédiaire, le temps de réaction aboutissant à la suppression du message est considérablement augmenté. En réponse à ce problème, l'animatrice-aurélie précise : « *Lorsque vous verrouillez un topic, un mail est automatiquement envoyé au service client, pour que nous puissions le supprimer si besoin est* ». Cependant, même si le problème est signalé instantanément, cela ne signifie pas qu'un administrateur puisse supprimer le message instantanément. La suite de l'analyse du fil de discussion mentionne le fait qu'elles peuvent envoyer directement un message expliquant leur problème au service client afin d'accélérer la procédure. L'une d'elles l'a fait et transmet l'information aux autres modératrices considérant que cela peut également leur servir, que ce soit pour les modératrices actuelles ou ultérieurement lorsqu'une nouvelle confisage rejoindra le groupe et lira ces messages. Ces modératrices bénéficient d'un certain pouvoir. Toutefois, elles doivent rendre des comptes à l'équipe d'administration du site : même si elles peuvent verrouiller n'importe quel sujet, elles doivent se justifier lorsqu'elles effectuent l'action, ce qui permet au service de *Confidentielles* de contrôler les actions de leur instance de surveillance. Ainsi, elles ne peuvent faire n'importe quoi, sous peine d'être destituées de leur fonction.

Cette instance permet de surveiller le bon déroulement des interactions. Recourir à l'aide des utilisatrices permet à l'administration du site de ne pas avoir à surveiller constamment ce qui se passe dans les espaces d'énonciation.

Des instances de surveillance impliquées dans le jugement des comportements et des interactions ont donc la charge de vérifier que les règles sont bien respectées. Les usagers désireux de participer à ces instances, dans le but d'améliorer leur propre pratique ou celle des futurs usagers, sont intégrés dans un procédé d'autorégulation, rendant une certaine autonomie à la gestion du groupe utilisant le dispositif. Cette autogestion relève toutefois plus de l'autosurveillance, étant donné que la décision définitive concernant l'attribution des sanctions dans le cadre de *League of Legends* ou la suppression des fils de discussion dans le cadre de *Confidentielles* est l'apanage des personnes appartenant à l'institution, et se fait de manière plus ou moins automatisée, sans que les usagers aient un droit de regard.

Une des façons de comprendre les situations de communication consiste à appréhender les règles en vigueur et les normes communicationnelles, explicitées par l'institution, ou plus implicites. S'engager dans le système de l'autorégulation contribue à se sentir en sécurité dans des espaces où l'échange est au cœur de la pratique. Une part du processus d'ajustement engagé dans la durée amènera tout sujet à se confronter à des attitudes déviantes, et à s'interroger sur les manières de remédier à ce phénomène perturbant sa propre expérience de pratique. Concentrons-nous à présent sur la place donnée à autrui par le dispositif, *via* les espaces de présentation et d'énonciation, et sur le type de rapport alors suggéré.

2 DE LA MENTION DES TRACES DE PRÉSENCE À L'INJONCTION À LA SOCIALISATION

Pour profiter pleinement de la pratique, chaque participant doit prendre part à un certain nombre d'interactions, être accepté par d'autres comme un partenaire de l'activité. Rappelons-le, ne pas interagir n'a que très peu de sens dans le cadre du site de discussion, l'échange étant la base de l'activité. Contrairement, ne jamais écrire un seul message dans les espaces de communication au cours d'une partie est envisageable. Or, la dynamique du jeu fait qu'il est recommandé d'échanger par écrit à des instants propices pour augmenter les chances de victoire. Pour ce faire, chacun commence par acquérir une certaine visibilité par sa participation, puis tente de s'intégrer dans le groupe de pratique, ou du moins auprès de certains membres. Toutefois, se connecter avec le désir de s'engager dans des débats passionnés n'est en rien la garantie qu'une considération sera accordée de la part des autres participants. Afin d'évoluer dans ces espaces idiorrythmiques, la présence et la participation ne suffisent pas. Un des enjeux est d'apprendre à définir quelles actions augmentent les chances d'interaction avec des partenaires, ce qui implique aussi que ces derniers acceptent l'idée d'amorcer un dialogue.

La socialisation apparaît comme fondamentale si l'on se réfère au cadre des activités et à leurs règles. On constate que les espaces numériques sont conçus de manière à encourager la discussion, et ce par plusieurs moyens. Premièrement, des éléments mettent en évidence la présence d'un utilisateur, donnant une visibilité aux traces qu'il laisse dans le dispositif, lui permettant par la suite de prendre part à une situation de communication. Ces traces vont s'afficher à l'écran, se charger de signification, évoquant non seulement une présence, mais aussi une potentielle disponibilité à l'échange. Deuxièmement, les espaces d'énonciation semblent porteurs d'imaginaires favorisant les interactions. Ils sont construits sur le modèle de la conversation, perpétuelle incitation à la socialisation. Troisièmement, des formes d'injonction à la participation et à la discussion sont identifiables, poussant les sujets à s'inscrire dans les dispositifs, à échanger entre eux. C'est ainsi qu'il est possible d'être gratifié matériellement pour son investissement dans l'acte communicationnel, phénomène qui introduit un certain nombre de dérives.

2.1 DE L'INSCRIPTION DANS L'ARCHITEXTE À L'ACCEPTATION COMME PARTENAIRE DE L'ÉCHANGE

Intéressons-nous ici au processus qui fait de l'utilisateur un partenaire de l'échange. Le déconstruire permet de s'affranchir de l'idée préconçue selon laquelle il serait aisé de participer à tout moment dans un dispositif médiatisé. S'il s'avère effectivement possible de s'y inscrire, aucune garantie n'existe quant aux réactions des autres membres (cf. Focus 25).

FOCUS 25 : « POUR CELLES À QUI PERSONNE NE RÉPOND »³⁵²

Lors de mes premiers pas sur *Confi*, je me suis présentée dans l'espace dédié aux nouvelles arrivantes. Puis j'ai essayé de voir à quelles discussions je pouvais prendre part. Si plusieurs discussions pouvaient m'intéresser, je constatai que la plupart semblaient en cours, et je me trouvai devant la difficulté suivante : comment m'intégrer sans que cela soit intrusif et entraîne ainsi une interruption dans le dialogue ? Je décidai de demander des conseils portant sur les lisseurs à cheveux, créant une nouvelle conversation. Malgré le fait que mon message ait été vu de nombreuses fois, il resta sans réponse. J'eus l'impression qu'il allait être plus difficile que prévu de m'intégrer dans le groupe d'usage.

En explorant les différentes sections du site, je découvris un fil de discussion particulièrement éclairant, intitulé « *Pour celles à qui personne ne répond* ».



Figure 35 : Premier message de « Pour celles à qui personne ne répond »

³⁵² Discussion « Pour celles à qui personne ne répond », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-68066-pour-celles-a-qui-personne-ne-repond.htm>>, dernière consultation le 01.04.15.

La figure 35 illustre parfaitement la situation que je découvrais : contrairement aux idées reçues, il n'est pas facile de prendre part à des échanges écrits. Si le dispositif crée des espaces de mises en présence, rien n'oblige à entrer en interaction ou à accorder une attention particulière à un autre usager. L'énonciatrice constate les difficultés à s'intégrer, et à obtenir des réponses. Le fait de rejoindre une discussion sans que d'autres interlocuteurs ne réagissent peut amener à se sentir « *comme une intruse, comme celle qui s'incruste et qui dérange* ». En effet, même si la volonté des autres internautes n'est pas de dénigrer la nouvelle venue, il se trouve qu'il y a tellement de discussions auxquelles les habitués peuvent prendre part qu'il leur est difficile de commenter toutes les interventions. L'objectif de ce sujet est d'aider les femmes à valoriser leurs questions qui restent sans réponse. Par cette tactique, la nouvelle venue détient un moyen pour mettre en avant d'autres fils de discussions. Le premier message date du 26.01.09. Cinq minutes après, une utilisatrice intervient après avoir inscrit dans un des forums : « *un post³⁵³ sur lequel je me confie à propos d'une histoire difficile le thème se nomme : comme faire quand quelqu'un...* ». L'initiatrice s'empresse de lui signaler qu'elle va lui répondre. Quelques fragments textuels plus tard, elle s'explique sur les raisons de la création d'une discussion comme celle-ci, motivations qui font suite à une mauvaise expérience (cf. figure 36) et semblent avoir engendré un acte réflexif permettant d'augmenter les chances d'acceptation comme partenaire de l'échange, en donnant une visibilité aux nouvelles discussions et en établissant un climat favorable aux échanges.



Figure 36 : À l'origine de cette discussion : une mauvaise expérience

³⁵³ Un *post* est un message inscrit dans un forum d'un site de discussion. Si j'emploie le terme « message » dans le développement de cette thèse, les utilisatrices de *Confidentielles* utilisent le terme anglais « *post* ».

La suite alterne entre discussions sur des thématiques variées et liens vers d'autres posts, atteignant plus de 17 560 messages en janvier 2013.

Cet exemple témoigne du fait qu'il est difficile sur un site comme celui-ci de débiter sa séquence de vie médiatisée et de s'intégrer. En effet, même si *Confi* prétend ouvrir un espace de liberté aux femmes, rien ne peut garantir qu'un échange s'établira ni qu'il se déroulera en bonne et due forme. Des tactiques pour susciter l'adhésion et les réactions favorables doivent être pensées, ce qui peut être compris après une première déception.

Devenir un potentiel partenaire se fait en deux temps. Le premier se compose des inscriptions dans le dispositif. Ce dernier met en forme les traces du sujet à partir des premières informations communiquées avec le serveur informatique et construit entre autres, un profil. Cet agrégat n'aide pas à interagir avec d'autres, tant qu'il n'est pas visible dans les espaces d'énonciation. En effet, la participation aux activités crée des traces supplémentaires qui s'affichent sur l'écran des usagers rendant tangible la présence du nouveau participant par le lien établi avec son profil. Le deuxième temps de ce processus correspond à une étape de reconnaissance par les futurs interlocuteurs. Elle équivaut au passage d'une simple mise en visibilité à une considération comme partenaire de l'échange, et engendre ainsi des interactions écrites avec les autres membres du dispositif.

2.1.1 Des traces rendues visibles pour une mise en présence tangible

La création d'un compte pour s'identifier dans chacun des deux dispositifs étudiés entraîne l'enregistrement dans une base de données, générant une trace informatique de l'utilisation du sujet. Cependant, si ce dernier acquiert une existence technique, celle-ci n'est pas effective socialement, car ses traces ne sont pas visibles par autrui. Le sujet est le seul témoin de la confirmation de son enregistrement grâce à la réception de l'email d'accompagnement et de la création de son profil. Un échange avec autrui ne peut être déclenché par ce biais. C'est toutefois la condition indispensable à l'amorce de la pratique, et donc des interactions. L'objectif est alors d'effectuer des actions qui généreront d'autres traces permettant de mettre en visibilité la première, en s'affichant sur l'écran des futurs interlocuteurs, telle que l'inscription d'un texte dans les forums publics de *Confidentielles* ou la participation à une partie sur *League of Legends*. Cela entraîne la création de traces visibles par tous. La mise en scène de celles-ci, qui témoignent d'une activité dans l'architexte, signale aux autres la présence de l'utilisateur.

Pour donner un exemple plus précis, sur *Confi*, lorsqu'un sujet inscrit un message dans un fil de discussion, celui-ci s'affiche dans le fil en question, et son pseudonyme est présenté comme

étant l'énonciateur. Celui-ci est transformé en signe passeur donnant l'accès à son profil. On note que seules les personnes choisissant de lire cette discussion accéderont à son message. Si le fil de discussion est « populaire », il acquerra une visibilité supplémentaire sur la page d'accueil du site par l'intermédiaire d'un collage de fragments textuels. C'est par ce processus de mise en scène de l'architexte couplée à la motivation de lecture des participants que le message sera visible dans son intégralité. Le Focus 26 montre qu'un espace est prévu pour accueillir les nouveaux usagers, leur permettant d'acquérir une visibilité plus facilement, en prenant part à un rite particulier.

FOCUS 26 : SE FAIRE CONNAÎTRE EN MULTIPLIANT LES FORMES DE PRÉSENTATION DE SOI

Sur *Confidentielles*, les usagers sont invités à se présenter notamment par l'intermédiaire du discours d'escorte. Un signe passeur renvoie effectivement vers une page où s'affiche un fil de discussion dédié à la présentation des nouvelles utilisatrices, qui s'intitule « Vous êtes nouvelles sur Confidentielles ? ».

The screenshot shows a forum interface. At the top, a blue banner reads "Vous êtes nouvelle sur Confidentielles ?". Below it, a sub-header says "Vous aussi posez une question de Le café des copines". The post is initiated by "animatrice-Aurelie" and has a green button "Elire cette Discussion". Action buttons include "REPONDE", "ENVOYER A UNE AMIE", "SURVEILLER", "CONTACTER UNE EXPERTE", "TICKER", and "ALERTE MODERATEUR". Navigation shows "1, 2, 3 ... 211, 212, 213" and "Aller à la page 1". The post content, dated "11/10/2011 à 16:35", says: "Bonjour, Vous êtes nouvelle sur Confidentielles ? Ce post vous est destiné ! Afin de mieux vous accueillir, je vous propose, en quelques lignes de vous présenter à la communauté. Bienvenue parmi nous !". The author's profile shows "animatrice-Aurelie" with "5 amies".

Figure 37 : En tête du fil de discussion « Vous êtes nouvelles sur Confidentielles ? »³⁵⁴

³⁵⁴ Discussion « Vous êtes nouvelle sur Confidentielles », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-125079-vous-etes-nouvelle-sur-confidentielles--.htm>>, dernière consultation le 01.04.15

Cette discussion fut amorcée il y a plusieurs années par une animatrice du forum³⁵⁵. Il s'adresse à toutes les personnes venant de s'inscrire, afin qu'elles commencent leur séquence de vie médiatisée avec un premier contact, leur donnant une possibilité d'acquérir une première visibilité.

Le signe passeur amenant vers ce fil de discussion de présentation est essentiel. Il permet à l'utilisatrice de comprendre où se rendre pour poster son premier message. Cela contribue à une certaine désacralisation de l'outil. En effet, en tant que nouvelle, il peut être difficile de poster un message dans un fil de discussion thématique. Certaines angoisses peuvent survenir : comment écrire son message ? Que dire ? Que faire si personne ne répond ? Pour éviter cela, les nouvelles ont donc la possibilité de se rendre sur cette discussion afin d'amorcer la communication et leur séquence de vie médiatisée, en se présentant en quelques lignes. En consultant l'ensemble du fil de discussion, j'ai constaté que les utilisatrices donnaient souvent leur prénom, leur âge, mais également le prénom et l'âge de leurs enfants lorsqu'elles en ont. Certaines indiquent également la raison de leur présence sur le site, qui s'avère souvent être une lutte contre la solitude, ou un besoin de trouver un espace où échanger avec d'autres femmes. Cette présentation permet à l'utilisateur qui a inscrit son premier message de recevoir ses premières réponses de la part des utilisatrices aguerries. On constate effectivement que ces dernières visitent fréquemment le fil de discussion et souhaitent par le biais d'un message écrit la bienvenue aux nouvelles. Parfois, certaines habituées demandent des renseignements supplémentaires à une nouvelle, amorçant ainsi une discussion et établissant un premier contact direct qui pourra se poursuivre éventuellement dans un autre espace du site.

Cette présentation peut être assimilée à un rite auquel il est bienvenu de se plier pour indiquer que l'on accepte de se conformer au cadre de l'activité, pour indiquer son existence et se faire reconnaître comme usager par les autres participants. Le rite est ici envisagé comme étant « cet espace-temps caractérisant l'accomplissement de quelque chose de l'ordre du symbolique pour ses participants, et par extension pour les communautés ayant recours à lui »³⁵⁶. L'acte de présentation dans le fil de discussion dédié a une importance symbolique tant pour l'utilisateur qui se présente (il inscrit aux yeux de tous le début de sa séquence de vie médiatisée), que pour ceux qui l'accueillent (ils indiquent qu'ils ont pris connaissance de l'arrivée de ce nouvel usager). Il constitue une amorce de la communication et permet d'obtenir ses premiers échanges avec d'autres membres. Être accueilli laisse entrevoir la possibilité d'être intégré dans le groupe et incite à partager d'autres moments avec les membres.

On note qu'un second fil de discussion dédié à la présentation s'ouvre chaque semaine afin que les personnes s'étant inscrites la semaine précédente puissent venir se présenter et que les personnes plus anciennes les accueillent à nouveau. Ce fil de discussion, redondant en termes d'informations, permet cependant aux internautes d'essayer de poster un autre message dans un autre fil qui leur est dédié, avec une semaine de décalage. Cette possibilité d'interaction ne relève plus du rite, mais a une dimension phatique³⁵⁷, c'est-à-dire que l'important n'est pas le contenu du

³⁵⁵ On remarque que ce fil de discussion a été amorcé le 11.10.11. Or, le site étant plus ancien, on suppose qu'un autre fil était dédié à cette fonction. Discussion « Vous êtes nouvelles sur Confidentielles ? », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/topic-27675-vous-etes-nouvelle-sur-confidentielles-.htm&start=17160>>, dernière consultation le 01.04.15.

³⁵⁶ Lardellier Pascal, *Théorie du lien rituel*, France : L'Harmattan communication, 2003, p12.

³⁵⁷ Roman Jakobson décrit dans un schéma les différentes fonctions du langage. Il met en évidence six fonctions : la fonction expressive qui traduit les expressions des sentiments de l'énonciateur du message, la fonction conative qui agit sur l'interlocuteur, la fonction phatique qui concerne le maintien de la communication, la fonction

message (qui sera redondant pour celles qui se sont déjà présentées), mais plutôt le maintien d'un certain contact avec les autres participants. Cette possibilité est d'autant plus importante pour les sujets timides, ou qui ne savent pas dans quelle discussion interagir. En effet, il est parfois difficile de s'intégrer dans les conversations lorsque les autres utilisatrices se connaissent déjà, même si la thématique de discussion est publique (cf. Focus 25). Le risque de ne pas recevoir de réponses en tant que nouvelle est déstabilisant. Avoir des lieux où interagir afin de se faire connaître permet de se familiariser avec l'outil, son mode de fonctionnement et les autres utilisatrices, mais permet aussi de rappeler sa présence. Cette double présentation n'est nullement obligatoire, mais offre aux nouvelles une possibilité de s'intégrer dans un espace qui leur est dédié.

Accepter de se présenter, de jouer le jeu apparaît comme un rite nécessaire témoignant de la volonté de partager des informations sur soi, de saluer les autres. Cela peut être considéré comme une formule de politesse, un prélude aux futures situations de communication. Des cas ont été observés, où les usagers ne passaient pas par ces étapes et exposaient directement leur problème. On m'expliqua lors des entretiens que ces personnes donnaient l'impression d'être pressées, et qu'elles étaient probablement à la recherche d'une réponse. Une fois celle-ci obtenue, il y a de fortes chances qu'elles ne reviennent plus sur le site. Une telle conduite est sanctionnée par une froideur dans les réponses et des réticences de certaines utilisatrices à s'engager dans la situation de communication.

Les séquences de vie médiatisée s'inscrivent dans un temps long, si bien qu'il est possible de ne pas se contraindre à un unique parcours de navigation. Sur *Confi*, un usager ne lira pas qu'une seule discussion. Il dispose de plusieurs possibilités par l'usage des signes passeurs, prenant ainsi conscience de l'existence des autres interlocuteurs, les participants aux échanges. Dans le cas de *LoL*, le joueur qui s'intègre à des équipes constituées aléatoirement par le dispositif, le mettant en présence d'équipiers et d'ennemis variés, cerne l'ampleur des partenaires potentiels à l'activité. La pratique permet d'accéder aux traces laissées par les autres. Celles-ci sont disséminées dans les différents espaces de l'activité. Cependant l'ensemble (ou une grande partie) des traces d'un sujet peut être retrouvé. Il est en effet possible sur *Confi* de rechercher toutes les interventions d'une personne, présentées décontextualisées du fil d'origine, ou bien de consulter sur *LoL* l'historique des parties d'un joueur, qui renseigne sur son activité et ses performances. Là encore, la présentation des informations suit un schéma visuel fixé en amont. Elles se transforment en signes passeurs : chaque message donne accès à la discussion initiale et chaque résumé de session de jeu peut donner lieu à des statistiques détaillées si on les

référentielle qui correspond au monde extérieur au message, la fonction métalinguistique où les partenaires doivent s'assurer de bénéficier du même code pour comprendre le message et la fonction poétique qui renvoie à l'idée que la forme du message devient l'essentiel de celui-ci. Jakobson Roman, *Essai de linguistique générale*, Paris : Éditions de Minuit, 1963. Dans la situation décrite ici, le deuxième fil de discussion met l'accent sur la fonction phatique, permettant aux utilisatrices de confirmer leur présence dans le dispositif médiatisé en laissant à nouveau une trace d'elles en se présentant une nouvelle fois.

sélectionne. Les traces d'un sujet deviennent donc une entité observable, explorable et visible grâce aux architextes. À présent, intéressons-nous à l'étape suivante du processus qui consiste à se faire reconnaître par les autres comme partenaire de l'échange.

2.1.2 De la visibilité à la reconnaissance par les autres usagers

La visibilité acquise par un sujet suite à son inscription dans le média ne suffit pas pour que les autres le considèrent comme un partenaire de l'échange. Écrire un message à leur attention n'est qu'une part de la condition à l'amorce d'une activité communicationnelle. Dans les situations étudiées, des individus s'expriment, posent des questions, mais ne reçoivent parfois pas de réponses. S'il existe de nombreuses possibilités d'actions, aucune ne garantit d'obtenir une réaction des interlocuteurs. Si personne ne souhaite s'engager dans la situation de communication proposée, le sujet se retrouvera à monologuer. Aucun outil du dispositif ne force à répondre. Pour pallier cela, la nécessité de se faire admettre comme un partenaire de l'échange, d'être reconnu socialement par les membres du groupe se fait sentir. Le processus de reconnaissance est envisagé comme une suite d'étapes à franchir, liée aux éléments décrits dans les chapitres précédents.

Le sujet doit tout d'abord présenter un éthos cohérent et conforme au cadre de l'activité. Un joueur déviant ou une personne prononçant des propos qui n'ont pas lieu d'être tentera de communiquer et ses messages apparaîtront au côté de ceux des autres. Se conformer aux règles du dispositif et au cadre de l'activité, pousse les autres à être plus enclins à le considérer comme un véritable usager et donc un participant potentiel à l'échange médiatisé. La seconde étape consiste à inciter les interlocuteurs à rédiger une réponse en attirant leur attention. Susciter une adhésion³⁵⁸ à ses propos ou provoquer un point de débat dans lequel les autres acceptent d'entrer est une solution envisageable. Dans cette perspective, un sujet peut également montrer sa considération envers les membres du groupe et envers les règles en vigueur en s'engageant dans :

un acte performatif où [il] confirme à un autre des valeurs morales ou des capacités qu'il dit avoir (Honneth 2002). Il s'agit donc d'un procès par lequel des acteurs « se confirment publiquement leur valeur sociale » par des marqueurs connotés, lisibles pour les membres d'un groupe (Rueff 2010 se référant à Honneth 2002). Pour qu'une reconnaissance ait éventuellement lieu, une certaine exposition de la valeur de l'utilisateur est nécessaire.³⁵⁹

³⁵⁸ Millette Mélanie, « Tensions entre production de soi et reconnaissance en ligne : le cas des podcasters indépendants montréalais », dans Proulx Serge (dir.), Klein Annabelle, *op. cit.*, p141.

³⁵⁹ *Ibid.*

Cette reconnaissance sera d'autant plus effective si la participation du sujet présente un attrait ou un intérêt pour le groupe :

Dans la logique honnêthienne, on reconnaît la valeur et l'individualité d'une personne à l'autre par son apport à la collectivité : « L'estime porte sur les contributions des individus aux fins poursuivies par la société, de sorte que les individus sont ainsi jugés en fonction de leur aptitude à concrétiser les valeurs culturelles de la collectivité à laquelle ils appartiennent » (Garrau et LeGoff 2009 : 15).³⁶⁰

Une autre étape se distingue et s'inscrit dans une temporalité longue : entretenir cette reconnaissance. Nous l'avons vu, l'éthos médiatisé doit être maintenu dans le temps : si un sujet est accepté comme interlocuteur, la suite de ses interactions peut nuire à son image, incitant les autres à l'ignorer ou l'exclure, ce qui peut présenter des répercussions pour les relations écrites ultérieures. Une seule erreur entraîne un rejet de la part des membres du groupe, qui vont ne plus le considérer comme étant digne d'être un partenaire de l'acte communicationnel en cours et de ceux à venir, et peuvent en informer d'autres utilisateurs. De manière générale, il est donc essentiel pour chacun de s'inscrire dans les espaces d'échange, de participer pleinement à l'activité en respectant les règles. L'inscription dans ces espaces est d'ailleurs incitée par une perpétuelle signification d'un possible échange, à travers des architextes d'énonciation structurés sur le principe de la conversation

2.2 INCITATION À L'ÉCHANGE DANS DES DISPOSITIFS CONÇUS SUR LE PRINCIPE DE LA CONVERSATION

Déplaçons à présent le regard vers les architextes qui conditionnent et facilitent les échanges en recréant une sensation de présence. On distingue l'architexte d'identification qui permet au sujet de s'identifier, de pratiquer, tout en étant garant de son engagement potentiel derrière l'écran et, l'architexte d'énonciation qui rend possibles les échanges écrits. En effet, les interactions s'organisent en deux temps : la signification de l'inscription du sujet par et dans le dispositif, puis l'établissement de l'échange lui-même se matérialisant à l'écran. L'écrit est abordé comme une modalité offrant aux usagers la possibilité de laisser des traces dans le média, de sémiotiser leur présence, et de communiquer avec d'autres. Les architextes instaurent des espaces qui requièrent la participation des sujets et incitent à dialoguer en effectuant « la mise en avant systématisée de tout ce qui relève du faire avec, du relationnel »³⁶¹. En proposant

³⁶⁰ *Ibid.*, p142.

³⁶¹ De Montety Caroline, Patrin-Leclère Valérie, « La conversion à la conversation : le succès d'un succédané », *Communication & Langages*, n° 169, septembre 2011, p27.

une déconstruction de ces éléments, analysons comment ils constituent une incitation à la socialisation.

2.2.1 Des éléments sémiotisant une possible interaction

Une récurrence a été constatée sur de nombreux médias informatisés collaboratifs : la présupposition de la disponibilité des sujets pouvant potentiellement devenir des partenaires de l'échange ou de l'activité. L'indicateur de présence peut à tort signifier l'engagement du corps, agissant sur les périphériques de l'ordinateur. Lorsque l'on consulte des messages issus des fils de discussions de *Confidentielles*, l'architexte indique si chaque participant est connecté au dispositif. Présupposer la présence d'un utilisateur derrière l'écran permet d'anticiper une potentielle mise en relation. Ainsi, souhaiter échanger avec une personne « connectée » est motivé par l'induction d'attentes comme celle d'obtenir une réponse rapide ou du moins de considérer que le message sera lu par son destinataire peu de temps après qu'il ait été « envoyé ». Un procédé similaire signale les joueurs connectés à *League of Legends* par l'attribution d'un signe distinctif. Le signe connotant une session active au dispositif est le même sur les deux terrains : un rond vert. Cet élément, par sa forme et sa couleur, évoque le feu de circulation donnant aux automobilistes l'autorisation de démarrer, d'amorcer une action, contrairement au feu rouge qui stoppe toute action, tout déplacement. Par extension le rond vert est assimilé à une possibilité d'amorcer l'interaction, la personne étant identifiée comme disponible pour un échange, alors que le feu rouge traduit une impossibilité d'interaction simultanée, l'ordinateur de l'interlocuteur n'étant pas connecté au dispositif. À cela se superpose une indication textuelle explicitant le signe : « en ligne » ou « hors ligne ». Cette articulation d'éléments est doublement significative ; elle indique, d'une part, la relation entre le dispositif et le sujet et, d'autre part, elle présuppose une possibilité d'interagir avec les autres usagers durant la pratique.

L'écrit recrée donc une relation dans un espace où les corps ne sont pas en présence. C'est ce qu'évoque Olivier Fournout en prenant l'exemple du livre, qui « propose une structure relationnelle secrètement travaillée par la mise en texte »³⁶². L'auteur caractérise d'ailleurs ce processus de mise en relation comme étant l'expérimentation d'une danse communicationnelle³⁶³. Il avance l'existence d'une « matrice relationnelle » dans les dispositifs médiatisés permettant de construire une sensation de mise en relation inspirée de l'imaginaire

³⁶² Fournout Olivier, *Théorie de la communication et éthique relationnelle*, Cachan : Éditions Lavoisier, 2012, p19.

³⁶³ *Ibid.*, p21.

de la conversation : « J'appelle matrice relationnelle cette structure à quatre termes — l'écart, le rapprochement, la prise de lieu, le fond commun — susceptible de décrire la relation entre les entités, que ces entités soient des individus, des groupes, des concepts, des mots, des images, des objets »³⁶⁴. Cette matrice pallie l'absence des traditionnelles caractéristiques de la communication en face à face en réintroduisant des signes attestant de la mise en présence des usagers, indiquant que la relation peut être amorcée dans l'architexte d'énonciation. Dans cet espace, les traces des échanges entre les autres usagers prennent la forme d'une succession de fragments de textes qu'Olivier Fournout nomme « diatexte », « forme spatiale relevant d'un collage d'au moins deux entités hétérogènes »³⁶⁵. À l'écran s'affichent donc des situations de communication impliquant un ou plusieurs interlocuteurs, auxquelles le sujet accède *via* les diatextes se succédant, fragments standardisés dont les rapprochements entre eux permettent de recréer l'impression d'un échange. Cette uniformisation construit un lien visuel entre les usagers ayant inscrit des propos dans le dispositif, eux-mêmes définis et représentés par leur avatar. « Le collage de fragments englobe les figures diatextuelles, contribuant à une représentation des relations dans l'espace »³⁶⁶, les corps et leurs relations pouvant se faire par projection avec le corps de l'écrit. Suivre le fil d'une discussion sans la confondre avec les autres éléments textuels s'affichant sur le même écran est envisageable grâce aux distances entre les différents diatextes. Ces collages construisent des relations dans l'espace, et par extension créent des rapprochements entre les partenaires d'un échange. Ils permettent aussi une mise en forme standardisée et contrôlée par l'architexte qui contribue à suggérer un échange en apparence égalitaire, auquel il est possible de prendre part à tout moment. Cette apparente égalité concourt à la création de liens entre les usagers, à la sensation d'une mise en présence, d'une relation, voire d'une conversation. En effet, « la définition de "relation" fait écho à celle de "conversation" »³⁶⁷.

2.2.2 Des dispositifs médiatisés construits sur le principe de la conversation

L'apparente présence des sujets et la mise en évidence d'une relation dans l'espace indiquant qu'ils utilisent le même dispositif donnent la possibilité d'engager un échange avec un autre sujet. Cela m'amène à questionner la construction de ces espaces et leurs imaginaires. À l'issue

³⁶⁴ *Ibid.*, p24.

³⁶⁵ *Ibid.*, p31.

³⁶⁶ *Ibid.*, p32.

³⁶⁷ Drouet Maxime, « De la "communication" à la "conversation : vers un nouveau paradigme en publicité ? », *Communication & Langages*, n° 169, septembre 2011, p45.

de l'analyse sémiologique, ceux-ci semblent construits sur le principe de la conversation. Ils mobilisent une panoplie d'outils, fenêtres de communication instantanée ou *chats*, messageries privées ou forums de discussion, *etc.* On peut donc « étudier un processus de communication qui se trouve *de facto* inscrit à l'écran. Une seule forme textuelle, l'écrit d'écran, englobe les outils, les objets et jusqu'aux acteurs et semble déjà contenir toutes les pratiques »³⁶⁸. L'écrit prend alors différentes formes, chacune renvoyant à une forme de communication non informatisée. « Chaque dispositif met en scène une situation de communication différente : le mél, qui a pour référent le courrier postal, repose sur une conception de la communication par le biais d'un média, tandis que le *chat* se réclame de la conversation interpersonnelle, supposée libre de tout dispositif technique »³⁶⁹. C'est ainsi que la communication médiatisée établie rappelle des pratiques du quotidien, mobilisant des attentes et un imaginaire social spécifique. Quelle que soit sa forme, on observe que cette modalité de communication écrite évoque la conversation. Dans plusieurs recherches, elle est nommée par différents termes comme « clavardage »³⁷⁰ associant le bavardage au clavier ou encore « parlécrit »³⁷¹ rapprochant la manière de parler dans ces espaces numériques de celle des situations verbales. Ces tentatives de qualification mettent en évidence que les échanges en ligne sont caractérisés par la dynamique de la conversation, tout en étant régis par des contraintes et des spécificités liées à la configuration médiatique, à savoir l'inscription de propos dans les espaces d'énonciation conditionnés par les architextes. L'objectif n'est pas de discuter la terminologie désignant cette forme de communication écrite, mais d'attirer l'attention sur le fait qu'elle se charge de l'imaginaire des pratiques de communication en face à face et notamment de celui de la conversation. Cela oriente la manière dont les sujets perçoivent les interactions. Si celles-ci ne sont pas des conversations, elles sont structurées par les architextes sur ce modèle. Ces derniers encouragent les rencontres entre les usagers du dispositif, en créant des espaces d'échange s'affichant à l'écran :

³⁶⁸ Després-Lonnet Marie, Gentes Annie, Moreau Émilie et al., « Chapitre III. Le couple dispositif/pratique dans les échanges interpersonnes », dans Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.), *op. cit.*, p164-165.

³⁶⁹ *Ibid.*, p163.

³⁷⁰ Le terme de « clavardage » est notamment mobilisé dans les recherches québécoises, évoquant les « usages du chat ». Rodet Jacques, « Le clavardage (chat), média de support à l'apprentissage ? », *Distances et savoirs*, Lavoisier, 3/2003, p399-406.

³⁷¹ Plusieurs recherches s'intéressant à la communication numérique et aux échanges médiatisés évoquent ce terme pour définir une manière d'écrire qui se rapproche de la communication verbale, devenant ainsi un « entre-deux, entre écrit et parole ». Sibony Daniel, « Création et entre-deux », *Che vuoi ? Revue de Psychanalyse*, L'Harmattan, 1/2003, n° 19, p39-56.

À l'image du fauteuil éponyme inventé au XVIII^e siècle pour faciliter les confidences (deux places assises tête-bêche), la « conversation apparaît ici telle une mise en condition, un dispositif caractérisé par l'intention de favoriser la communication entre les possibles participants. Le terme désigne donc tout à la fois un imaginaire et une pratique possible sans être nécessairement avérée, dans la mesure où le dispositif préexiste et survit à l'usage qui pourrait être fait. Le fauteuil « conversation » garde son nom et sa raison d'être quelle que soit la pratique à laquelle s'adonnent ceux qu'il accueille : on peut s'y asseoir sans converser, on peut même ne pas s'y asseoir, la « conversation » demeure.³⁷²



Figure 38 : Un fauteuil conversation aussi appelé confident³⁷³

À l'image de ce fauteuil, les dispositifs médiatisés créent des espaces à l'abri des regards où échanger est possible mais n'est pas une obligation. Ainsi, sur *Confidentielles*, on peut répondre à n'importe quelle discussion, tout comme on peut s'engager dans un échange écrit avec un joueur lors de la sélection des personnages sur *League of Legends*³⁷⁴. Cette possibilité est signifiée respectivement par la présence d'un architexte d'énonciation visible à la fin du fil de discussion dans le forum, et pour le jeu, sous la forme d'un cadre vide sous lequel se trouve une zone dédiée à l'inscription d'un propos. Charger les dispositifs médiatisés de l'imaginaire de la conversation explique l'« idée de médiation »³⁷⁵, c'est-à-dire la volonté des concepteurs de faire disparaître le poids du dispositif — même si les sujets ont conscience de ce poids et choisissent de s'en affranchir en faisant preuve de suspension consentie de l'incrédulité³⁷⁶.

³⁷² Patrin-Leclère Valérie, « Introduction », *Communication & Langages*, n° 169, septembre 2011, p16.

³⁷³ Source de l'image <<http://www.confort-decor.ch/29616/30706.html>>, dernière consultation le 10.12.14.

³⁷⁴ J'ai traité de cela dans la partie « Apprendre à communiquer le temps d'une partie » lors d'une communication au Colloque IMPEC 2014 intitulée « Étude du développement de pratiques socio-relationnelles et de normes communicationnelles dans le cadre de la pratique du jeu vidéo en ligne *League of Legends* ». [En ligne] <<http://impec.ens-lyon.fr/actes-du-colloque-impec-2014-en-ligne-208378.kjsp?RH=IMPEC&RF=1382970278429>>, dernière consultation le 10.02.15.

³⁷⁵ De Montety Caroline, Patrin-Leclère Valérie, « La conversion à la conversation : le succès d'un succédané », *Communication & Langages*, n° 169, septembre 2011, p36.

³⁷⁶ En mobilisant la notion de suspension consentie de l'incrédulité développée par Samuel Coleridge dans *Biographia Literaria : Biographical Sketches of my Literary Life, and Opinions*, Princeton : Princeton University Press, 1983 [1819], j'avance l'idée qu'à l'image des œuvres fictionnelles où le lecteur/spectateur décide le temps de la confrontation à l'œuvre d'accepter de considérer que ce qu'on lui dit/montre est plausible, les sujets utilisant un dispositif médiatisé acceptent de s'engager dans une interaction en s'affranchissant volontairement des

« Dans cette réactivation du modèle originel de l'échange interindividuel non médiatisé, c'est la promesse d'une communication "naturelle" qui se joue »³⁷⁷. C'est ainsi que les dispositifs construisent des structures d'échange à l'apparence naturelle, accessibles à tout moment, rappelant cette perpétuelle possibilité d'entrer en interaction. On note que la conversation « se tient entre des interlocuteurs mis à égalité, autorisés à partager équitablement la parole — faute de quoi la conversation se transforme en dialogue, en débat ou en silence »³⁷⁸. Ainsi les architectes régissant les espaces d'énonciation des dispositifs standardisent les échanges. Ils sont structurés selon des normes définies en amont par les concepteurs, présentant les discours des sujets de manière uniforme, renforçant l'impression que tous sont égaux au cours de la situation de communication.

Si les espaces d'énonciation accessibles à tout moment mobilisent un imaginaire de liberté et de confidences, rendant la communication intime et non obligatoire, la présence permanente des outils de communication et de mises en visibilité de la présence de l'autre incite à l'échange. Cette dernière se transforme parfois en véritable injonction à la participation à travers des opérations de gratifications fournies par les institutions visant à orienter et à promouvoir les « bons comportements ». Tenter d'orienter les conduites n'est toutefois pas sans risques pour la spontanéité des échanges et leur teneur.

2.3 OPÉRATIONS DE GRATIFICATION : L'INJONCTION À LA PARTICIPATION ET SES DÉRIVES

La sanction des mauvais comportements n'est pas la seule préoccupation des institutions. Nous avons vu que les sujets peuvent s'informer grâce à des textes précis sur les comportements risquant d'être sanctionnés, et sur les conduites encouragées, elles aussi définies de manière assez explicite (*cf.* Focus 20 et 21). Durant l'observation participante, des tentatives d'influer sur les comportements ont été relevées, en récompensant les bons comportements grâce à des opérations de gratification. Une motivation supplémentaire apparaît ainsi quant à l'idée de faire ce qui est attendu par le cadre de l'activité : l'obtention d'une récompense quantifiable, visible par les autres. Chaque dispositif étudié a son propre système de récompenses, dont le principe repose sur l'attribution de points d'Honneur permettant l'obtention de distinctions sur *League*

éléments témoignant du poids du dispositif, qui pourraient nuire au bon déroulement de l'échange s'il fallait constamment le remettre en question.

³⁷⁷ De Montety Caroline, Patrin-Leclère Valérie, « La conversion à la conversation : le succès d'un succédané », *Communication & Langages*, n° 169, septembre 2011, p24.

³⁷⁸ *Ibid.*, p29-30.

of Legends (cf. Focus 27) ou de points Confies donnant accès à des produits divers sur *Confidentielles* (cf. Focus 28).

FOCUS 27 : UNE QUESTION D'HONNEUR ENTRE LES INVOCATEURS

Un système de récompenses des bons comportements a été mis en place par *Riot Games*. La société a doté le dispositif de jeu d'un outil permettant aux joueurs de « rendre honneur » à un équipier ou un ennemi qui aurait eu un bon comportement, à la fin de chaque partie. L'objectif ici est d'inciter les usagers à ne pas avoir de comportements « pénibles », l'institution considérant cela comme une entrave à la victoire. Elle estime qu'un bon comportement a des répercussions sur le déroulement et l'issue de la partie, ce qui guidera les joueurs à en adopter un pour les parties suivantes (elle considère que cela est également valable pour les mauvais comportements). Cette fonctionnalité introduite fin 2012 montre la préoccupation de la société à essayer d'améliorer l'entente au sein de la communauté de *League of Legends*.



Figure 39 : Descriptif de l'Honneur sur *LoL*

Cet outil s'appelle « l'attribution d'Honneur » et s'intègre directement dans le dispositif numérique. De la même manière que les joueurs sanctionnent les comportements négatifs, les conduites les plus positives peuvent être signalées. Chaque invocateur dispose d'un certain nombre de points par jour (un message apparaît quand tout a été distribué) qu'il peut donner ou non à ses équipiers ou ses adversaires s'il estime que ces derniers ont « rendu[s] la partie géniale »³⁷⁹. Un bouton représentant un pouce vert, signe passeur ouvrant sur une fenêtre

³⁷⁹ Informations sur l'« Honneur », Site officiel de *League of Legends*. [En ligne] <<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/honor/>>, dernière consultation le 01.04.15.

indiquant les catégories d'honneur existantes, permet de rendre honneur à une conduite. Les ennemis capables de rester humbles bénéficieront d'un point d'« adversaire honorable ». Pour les équipiers, trois possibilités existent. Il faut choisir la plus représentative. En effet, il est impossible de récompenser plusieurs fois un même joueur d'une partie, le bouton perdant sa fonction de signe passeur une fois le point attribué (changement signifié visuellement par le passage du vert au gris). Le point intitulé « serviable » ira à celui qui apporte son aide pour mieux comprendre le jeu ; le point « travail d'équipe » si l'utilisateur en question fait passer son intérêt personnel après celui de l'équipe ; et le point « amical » en cas de discours avenant, marqué par la bonne humeur.

Ainsi, lorsque les joueurs s'entraident et participent à une session de jeu en présentant un éthos médiatisé agréable, leur chance d'obtenir de l'Honneur de la part des autres participants est augmentée. Chaque point reçu est signalé par un message de félicitation (cf. partie gauche de la figure 40).



Figure 40 : Réception de points d'Honneur et signe distinctif

Ces points sont ensuite visibles sur le profil de chacun, ce qui permet d'orienter la perception de l'éthos médiatisé d'un joueur sur l'aspect comportemental. Un nombre de points élevé dans une catégorie rend l'image plus positive. Cependant, la gratification ne s'arrête pas là. En effet, en obtenant de l'honneur régulièrement et en franchissant un certain palier de points, le joueur reçoit une dénomination particulière qui se matérialise par un ruban de couleur qui s'affichera lors des écrans de sélection de personnages et de chargement de la partie, attirant l'attention de tous sur ce joueur au bon comportement (cf. partie droite de la figure 40). L'attribution de ce ruban apparaît comme une véritable récompense à travers une petite animation qui vient se superposer à l'interface de gestion (cf. figure 41), ce qui peut être vécu comme l'obtention d'un titre.



Figure 41 : Animation récompensant l'obtention d'un titre

À l'introduction de cette nouvelle fonctionnalité, j'ai constaté une augmentation des bons comportements. Des joueurs se saluaient en début de session de jeu, essayaient d'aider leurs équipiers et envisageaient plus facilement d'agir collectivement. Ces conduites n'étaient que peu fréquentes auparavant. Souhaitant gagner une gratification, les joueurs furent incités à adopter une attitude positive s'écartant parfois de ce qu'ils faisaient habituellement. L'objectif que s'était fixé *Riot Games* était atteint : encourager les bons comportements à se développer. Cependant, très rapidement certains ont tenté différentes stratégies pour obtenir des points, n'hésitant pas à avoir une conduite exagérément positive. Dans les premiers mois qui suivirent l'introduction de cet outil de récompense, les joueurs du groupe que je fréquentais régulièrement avaient tous eu le ruban « adversaire honorable », sauf un. Ce dernier ne comprenait pas pourquoi il n'arrivait pas à avoir de l'Honneur. Il se mit alors à avoir un comportement étonnamment poli envers les ennemis, les saluant et engageant sans cesse la conversation. Constatant que cela ne fonctionnait pas vraiment, il tenta une autre approche : tuer le plus d'ennemis, cherchant par là une autre définition de ce que pouvait signifier « adversaire honorable », à savoir un joueur plus performant que les autres. Il adopta ainsi une attitude égocentrique afin de se valoriser durant les parties, dans l'espoir de se voir attribuer par les adversaires des points d'Honneur. Notre attention ici ne se porte pas sur le temps qu'il a passé à essayer d'atteindre son objectif, mais sur le fait que les attitudes qu'il endossa correspondaient au final à l'inverse de l'effet recherché par *Riot Games* en proposant cette fonctionnalité. D'autres formes de braconnage de l'outil ont pu être constatées, comme ceux qui annonçaient ouvertement qu'ils allaient attribuer des points à tel ou tel participant alors que celui-ci n'était pas forcément *fair-play*, espérant seulement bénéficier d'un échange réciproque. Jouant régulièrement ensemble, d'autres faisaient des échanges de points d'Honneur à chaque partie, obtenant ainsi rapidement un ruban.

Afin de limiter ces abus, *Riot Games* sanctionna certains joueurs en remettant leur compteur de points à zéro. Cependant, ils n'appliquèrent cette sanction que pour certains cas, laissant les autres continuer. Plus tard, ils cherchèrent à modifier les modalités d'obtention des rubans, les retirant à un grand nombre de joueurs, dont je faisais partie. Après cela, la majorité des joueurs ne trouvèrent plus d'intérêt dans l'attribution d'Honneur, arrêtant ainsi d'utiliser la fonctionnalité même lorsque les autres avaient une conduite exemplaire, ce qui peut alors être décourageant

pour ces derniers. La plupart qui avaient fait des efforts de sympathie recommencèrent à ne plus communiquer. Cependant, cela montre tout de même que les joueurs tentent de décrypter ce qui est attendu en termes de comportement, motivés par l'appât du gain. L'effet n'est pas durable, sans doute par manque de signification de ces récompenses. Notons que l'équipe de *Riot Games* travaille sur cette fonctionnalité, afin de la rendre plus significative. Elle n'en fait pas une priorité comme elle l'a mentionné dans un de ses communiqués³⁸⁰, mais laisse entendre que des évolutions de ce système d'Honneur verront le jour prochainement.

L'attribution des points ne mobilise pas les mêmes acteurs : sur le jeu, ce sont les joueurs qui attribuent des points à travers une fonctionnalité du dispositif, alors que sur le site de discussion, cette obtention est automatique et n'implique pas les autres participants de manière directe. Dans les deux cas, j'ai pu observer des traces de modifications des comportements des sujets, motivées par la perspective d'augmenter leur chance d'obtenir des cadeaux. La gratification devient un attrait supplémentaire à la pratique.

FOCUS 28 : UNE GRATIFICATION PROPOSÉE PAR LE DISPOSITIF ET SES CONSÉQUENCES

Sur *Confi*, un système de points, les Confies, encourage la participation. Chaque action, comme envoyer un message, créer une nouvelle discussion ou bien ouvrir les messages privés envoyés par le service client du site, permet d'en gagner. Les usagers disposent d'un guide pour cumuler des Confies³⁸¹. Il est également possible d'en obtenir en participant à des petits jeux, comme la chasse aux Confies³⁸². Le principe de ce jeu est simple, une image se cache à certains endroits du site et se déplace à chaque fois que 20 internautes ont cliqué dessus. Le clic rapporte des Confies aux usagers. Ainsi, une véritable « chasse au trésor » est organisée, avec un indice qui se trouve sur la page d'accueil du site. Les membres se transmettent le lien où se trouve l'image afin d'augmenter les chances de leurs amis de gagner aussi.

L'intérêt de participer aux différents jeux pour obtenir des Confies est de pouvoir dépenser ensuite ces derniers pour différentes actions. Il est possible par exemple de se fabriquer un avatar en lui choisissant des tenues ou des accessoires, chacun coûtant un nombre de points (cf. Focus 33). Des éléments plus tangibles peuvent être achetés, grâce à un système d'enchères qui permet de remporter des livres, des places de cinéma, ou même des séjours au ski. Cependant, comme l'explique l'utilisatrice C4, il s'avère difficile de remporter les jeux : « *Ces jeux-là prennent trop de temps et il y en a qui sont là que pour ça et y passent leur journée. J'ai déjà essayé, mais c'est très*

³⁸⁰ Analyse du système d'Honneur, traduction d'un communiqué de *Riot Games*, *Millenium.org*. [En ligne] <<http://www.millenium.org/lol/accueil/actualites/systeme-d-honneur-analyse-lyte-eclaircit-le-fonctionnement-du-systeme-lie-a-l-honneur-85281>>, dernière consultation le 01.04.15.

³⁸¹ Guide permettant de comprendre « Comment cumuler des Confies ? ». La version actualisée de ce guide s'intitule « Comment gagner des Confies ? », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/comment-gagner-des-confies.htm>>, dernière consultation le 01.04.15.

³⁸² Discussion « Des indices sur la chasse aux Confies », *Confidentielles*. [En ligne] <http://www.confidentielles.com/ttopic-128454-des-indices-sur-les-chasses-aux-confies--.htm>, dernière consultation le 01.04.15.

*difficile de gagner dans ces conditions. Je préfère aller dans la catégorie "jeux et blabla", il y a des topics avec différents jeux. Mes Confies m'ont déjà permis de remporter des lots aux enchères. J'ai remporté des livres de recettes et des verres à vin. Je n'ai jamais gagné de gros cadeaux. Cet hiver je visais le séjour au ski. Je n'ai pas réussi à le gagner car, comme avec la chasse aux Confies et aux images, il y en a qui sont là que pour ça, ce qui pénalise les confinautes les plus actives, mais qui ne peuvent pour autant pas se connecter du matin au soir »³⁸³. Les jeux permettant de gagner des points sont chronophages et demandent un très gros investissement, une présence quasi continue pour espérer en gagner le plus possible. L'utilisatrice C2 m'apprit que « *Les jeux ont attiré des personnes d'autres forums. Ça a donné lieu à la guerre des forums. Au fil du temps, ces guéguerres ont cessé. Heureusement. Mais il y a eu de plus en plus de triches. Des multi pseudos créés pour gagner encore et toujours plus. Les papotages se sont taris ou ont changé car inspirés par le côté "gains possibles de Confies" »³⁸⁴.**

L'appât du gain a ainsi attiré un public qui ne cherchait qu'à obtenir les lots disponibles, dénigrant totalement l'activité principale. Cela a entraîné une forme de braconnage : la multiplication des comptes pour augmenter leurs chances d'avoir des cadeaux. En prenant part moi-même à un jeu où il fallait cliquer le plus de fois sur une affiche de film qui apparaissait aléatoirement dans le site, dans la perspective de remporter des places pour l'avant-première, j'ai remarqué ce phénomène. Les pseudonymes affichés dans le haut du classement désignaient des usagers peu conformes au cadre de l'activité. Leur profil n'avait pas d'avatar, ils n'avaient aucun message à leur initiative, mais possédaient un très grand nombre de Confies³⁸⁵. Ces comptes semblaient seulement dédiés à la participation aux jeux. Je me demande même s'il n'est pas possible que certains soient payés pour faire cela. Les gains à remporter attirent ainsi une population non attendue par les concepteurs du site. Pour ces personnes, le cadre de l'activité ne compte pas. Elles évoluent dans un cadre secondaire motivé par l'appât du gain.

Un autre aspect de ces gratifications fut mis en évidence par les personnes interrogées. Au début de *Confidentielles*, seuls les espaces de discussions publics existaient. Puis les clubs privés furent introduits, permettant de se regrouper et de discuter à l'abri des regards. De nombreuses personnes se sont apparemment réfugiées dans ces clubs, suite à des disputes, notamment à propos des jeux comme l'explique l'utilisatrice C2 : « *Il y a eu de très grosses disputes et finalement, pour se mettre à "l'abri" des commérages et jalousies, certaines se sont réfugiées dans les clubs privés pour pouvoir continuer à évoluer à peu près sereinement sur le site »³⁸⁶. Or, cette nouvelle fonctionnalité introduisit un problème : la plupart des participantes finirent par se contenter d'échanger dans les espaces privés délaissant les espaces publics, diminuant ainsi l'impression de dynamisme et de participation du site. Afin de contrer ce phénomène, l'institution a modifié le fonctionnement des Confies : les messages des clubs privés ne rapportaient plus aucun point. Motivés par l'appât du gain, les comportements ont alors changé : « *Évidemment, c'est l'appât du gain qui a tout changé. Tiens un exemple bien explicite : le nombre de Confies attribué à chaque message posté a changé au fil du temps. Un message posté sur un topic public et qui fait plus de 50 caractères rapporte 10 Confies. Rien s'il est posté dans un club. Par conséquent, certaines confinautes**

³⁸³ Cf. annexe 26.2.4, tome 2.

³⁸⁴ Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

³⁸⁵ Leurs Confies n'ont pas été gagnés par la participation, mais uniquement grâce aux différents jeux proposés.

³⁸⁶ Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

qui se sont réfugiées dans les clubs sont incitées à retourner sur les topics publics sinon, leurs messages ne leur rapportent plus rien !!! »³⁸⁷

L'usage se voit modifié par ce gain de points. Ainsi, les utilisatrices sont-elles incitées à participer, à faire des actions permettant de gagner des points. Des points sont attribués à l'ouverture d'un blog personnel sur le service *Confidentielles*. Dans cette perspective, beaucoup de blogs furent créés — ce que j'ai constaté en regardant les profils des membres qui en avaient tous un — sans toutefois les remplir. Cela entraîne donc l'apparition de nombreuses pages vides, les membres n'étant pas intéressés par la fonctionnalité, mais plutôt par ce que cela pouvait apporter dans un autre registre. Les points étant aussi gagnables en inscrivant un message de plus de 50 signes, il semblerait que les internautes interrogés aient observé une augmentation de la participation, mais également une diminution de la qualité des discussions. En effet, l'objectif n'est plus l'échange, mais plutôt le gain de points. Cela entraîne l'apparition de fils de discussion spéciaux : « *Tu verras ainsi fleurir les topics de jeux de mots à la noix. La plupart de ces topic sont créés juste pour gagner des Confies. Bien sûr, certaines y viennent pour s'y amuser ou passer le temps. Mais elles sont rares. Et pour que les 50 caractères soient atteints, elles ajoutent des points de succession dans leur message. Pas top, n'est-ce pas ? »³⁸⁸ J'ai effectivement relevé un grand nombre de fils de discussion marronniers. Si ceux-ci ont un rôle dans le maintien du contact phatique, ils servent également à gagner des points en créant des opportunités de participation pour celles qui sont intéressées par le gain de Confies. Afin de pallier ce phénomène de diminution de qualité entraîné par la gratification du dispositif qui souhaitait encourager la participation, des récompenses plus importantes apparaissent à condition de lancer une discussion jugée intéressante, c'est-à-dire qu'elle engendrera au moins 50 réponses. L'annonce de cette possibilité est faite dans le fil de discussion « Lancer des sujets intéressants pour gagner 10 000 Confies »³⁸⁹. On observe dans ce fil que certaines utilisatrices essaient de sonder les autres utilisatrices pour déterminer à l'avance si une thématique peut leur permettre de remporter des points.*

Les usagers sont mis à contribution pour donner une image particulière de la communication au sein du site : la communication apparaît comme dynamique, variée et de qualité. Cela a un intérêt certain pour l'institution, qui peut se valoriser auprès de ses partenaires, en mentionnant la grande participation des sujets. Cependant, il est probable que la majorité des utilisatrices perçoivent l'intention communicationnelle des concepteurs à travers ces gratifications, comme c'est le cas pour l'utilisatrice C2 : « *Faut le faire quand même !!!! Tout est calculé pour pousser les personnes à faire ce que les dirigeants du forum aimeraient qu'elles fassent »³⁹⁰.*

Dans les deux terrains, l'introduction des gratifications a entraîné des dérives, provoquant des interactions motivées par l'appât du gain. La socialisation qui en découle est surfaite et temporaire. Elle facilite la considération d'un individu comme partenaire de l'échange par les autres, ceux-ci ayant conscience que chaque amorce d'interaction acceptée contribue à obtenir

³⁸⁷ *Ibid.*

³⁸⁸ *Ibid.*

³⁸⁹ Discussion « Lancez des sujets intéressants et gagnez 10 000 Confies », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/tpic-122904-lancez-des-sujets-interessants-et-gagnez-10-000-confies--.htm>>, dernière consultation le 01.04.15.

³⁹⁰ Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

une récompense. Les différents sujets rencontrés dans les dispositifs ont toutefois fait preuve d'une certaine lucidité vis-à-vis de cette injonction à la participation. S'ils m'ont confié avoir eux aussi communiqué plus, cela n'a pas duré, ils sont revenus rapidement à leurs habitudes de pratique.

Les dispositifs créent des espaces de mise en relation où des fonctionnalités permettent d'échanger en toute tranquillité. Si la participation est seulement encouragée par la structure des architextes d'énonciation chargés de l'imaginaire de la conversation, elle est parfois provoquée. Une partie du processus d'ajustement contribue à repérer la volonté de l'institution, à repérer les stratégies qu'elle applique pour orienter les comportements, et à définir le possible intérêt que l'on peut en retirer en tant qu'utilisateur. Cette incitation à l'échange influe sur la socialisation développée dans les médias informatisés étudiés. Nous allons voir que des différences notables entre les deux terrains apparaissent, mais sont profondément liées à la spécificité du cadre de l'activité.

3 DES ESPACES STRUCTURANTS QUI INFLUENT SUR LE TYPE DE SOCIALISATION

Le dispositif et les discours institutionnels sont porteurs d'une intention communicationnelle particulière, visant à inciter à l'échange. Ainsi, la question du type de relation développée avec autrui est un élément essentiel de la pratique. En effet, la socialisation concourt à l'évolution de la séquence de vie médiatisée dans l'activité. Le rapport entre les usagers est lui-même configuré par le dispositif. Ce dernier constitue une unité représentée sur un site par la page : « Le blanc de la page, en même temps qu'il détermine le fond commun du support contribue aussi aux fonctions de prise d'écart, de lieu du rapprochement envisageable et de point de vue logocentré »³⁹¹. Olivier Fournout explique que les dispositifs sont des lieux introduisant un fond commun, c'est-à-dire un élément qui « assure le support physique et donne l'unité »³⁹². Les sujets le perçoivent lorsqu'ils contemplent des traces de leurs actions articulées à celles des autres, inscrites sur leur écran. C'est là qu'ils se confrontent à des fonctionnalités, processus et groupes similaires, malgré des différences concernant leurs capacités heuristiques, leur identité et leur environnement de la vie quotidienne. La pratique les lie par l'utilisation du même dispositif, dont le cadre du logiciel ou du site forme une unité. Intéressons-nous aux caractéristiques des liens sociaux qui vont se nouer, conditionnés par les outils médiatisés. Je traite tout d'abord de la proxémique, notion traditionnellement employée pour les interactions en face à face. Une adaptation de celle-ci est pensée pour l'analyse de l'expérience numérique. Cette réintroduction d'un rapport à l'espace et aux sujets aura une influence sur la sociabilité développée. Ensuite, l'outil qui permet de gérer les différents contacts est présenté pour chaque terrain : la liste d'amis. Celle-ci facilite l'établissement et le suivi des relations. Elle a une dimension à la fois opératoire et symbolique. Enfin, une représentation de ce que peut être la sociabilité dans les espaces étudiés est établie. Celle-ci est profondément marquée par une tendance à l'extimité sur *Confidentielles* alors que sur *League of Legends* l'accent est mis sur le dynamisme de l'activité plus soutenu et instable, entraînant des rapports entre les usagers plus surfaits et ponctuels.

³⁹¹ Fournout Olivier, *op. cit.*, p104.

³⁹² *Ibid.*, p108.

3.1 PROXÉMIE SYMBOLIQUE ET VALORISATION DE CERTAINES RELATIONS

Pour analyser des situations de communication médiatisée le concept de proxémie, que je pensais au début absent des échanges en ligne en raison de l'absence de visibilité des corps, est réintroduit. Ce concept, défini par Edward T. Hall, qualifie la distance établie entre les corps des personnes au cours d'une interaction en présence. Le rapport à l'espace s'avère un construit culturel caché, le plus souvent ignoré en tant que tel, mais omniprésent, qui conditionne notre vie individuelle et sociale, langage corporel propre à chaque culture, dont il faut maîtriser les codes. Cet auteur met en avant le lien entre la perception de l'espace, sa construction, la construction d'un rapport spécifique à l'espace et l'usage que le sujet fait de ses sens : « notre sentiment de l'espace résulte de la synthèse de nombreuses données sensorielles, d'ordre visuel, auditif, kinesthésique, olfactif et thermique »³⁹³. Dès lors découle l'idée que le sentiment de proximité (ou de distance) dépend de la sollicitation des différents sens. Il apparaît comme un paramètre fondamental des interactions sociales, tout en étant en même temps construit par elles. « La dynamique (constitution d'une proximité, passage d'une proximité à une autre) reste aussi une question importante. Il est déjà évident que la proximité n'est pas un état, mais un rapport »³⁹⁴.

Des distances symboliques sont réintroduites par le biais des configurations des architextes, qui recréent eux-mêmes des rapprochements entre les sujets, distances perceptibles notamment par la vue. En effet, lorsque des sujets échangent, « leur correspondance trouve à s'inscrire sur le même écran, dans un même espace que peut embrasser un regard »³⁹⁵. Ainsi, le collage de diatextes reproduit la distance et « la vue des relations entre fragments déteint sur les pratiques des relations, par une sorte de mimétisme relationnel »³⁹⁶. Fournout explique que la mise en scène des dispositifs crée des écarts, car : « le collage textuel, par de multiples moyens graphiques, opère une séparation en secteurs bien distincts. Il introduit du discontinu, de l'écart entre les textes de dialogue, comme le fait une liste ou un tableau »³⁹⁷. Elle permet de situer notamment les différentes instances d'énonciation, de comprendre comment se déroule l'échange, par la mention de l'énonciateur prenant en charge le discours, perceptible par la succession des pseudonymes. Cette matrice relationnelle présente dans les dispositifs introduit également des rapprochements : « à l'écrit, par différents signes indexicaux, une contiguïté

³⁹³ Hall Edward T., *op. cit.*, p222.

³⁹⁴ Bellet Michel, Kirat Thierry, Largeron Christine (dir.), *Approches multiformes de la proximité*, Paris : Hermès Science, 1998, p17.

³⁹⁵ Fournout Olivier, *op. cit.*, p49.

³⁹⁶ *Ibid.*, p40.

³⁹⁷ *Ibid.*, p57.

s'installe entre les fragments accolés. Un mouvement de jonction opère d'une réplique écrite à l'autre. Le regard du lecteur embrasse le couple diatexte a/diatexte b selon une proximité impossible à l'oral. Il totalise les échanges co-présents, ce qui libère des chemins de lecture inédits »³⁹⁸. La proxémie médiatisée s'instaure comme un code propre aux interactions se déroulant par le biais de l'écran. Les sujets doivent être en mesure de comprendre quelles sont les entités entrant en compte dans la situation de communication, d'identifier leurs interlocuteurs, de décrypter l'échange à partir des configurations matérielles en vigueur.

La proxémie symbolique introduite dans les dispositifs facilite la compréhension des situations de manière automatique par le rapprochement entre les diatextes. Les sujets n'ont aucune action à engager en plus de leur participation pour que des liens soient mis en scène à l'écran. On note toutefois l'existence sur les deux terrains d'un outil signalant des liens volontaires : la liste d'amis. Il consiste à personnaliser sa séquence de vie médiatisée en ajoutant à une « liste »³⁹⁹ des noms d'utilisateurs avec lesquels il est appréciable de discuter. Par cette fonctionnalité, la possibilité d'établir un rapprochement supplémentaire avec certains dans la perspective de simplifier la communication est disponible. En effet, quel que soit le terrain (cf. Focus 1 et 2), la liste d'amis est une suite de pseudonymes transformés en signes passeurs, permettant ainsi d'amorcer un échange en quelques clics. C'est à partir de là que l'on peut consulter des informations qui sont présentées sous forme de profil (cf. Chapitre Sept), ou d'autres témoignages d'une connexion au dispositif.

FOCUS 29 : LA LISTE D'AMIS, OUTIL À LA DOUBLE DIMENSION : SYMBOLIQUE ET OPÉRATOIRE

Sur *Confi*, faire une demande d'amie provoque l'envoi d'un email demandant à la personne concernée si elle souhaite elle aussi ajouter l'utilisateur dans sa liste. Si celle-ci répond par la négative, son pseudonyme sera placé dans la liste de la personne ayant fait la requête (partie gauche sur la figure 42) mais n'aura pas d'impact sur sa propre liste (partie droite sur la figure 42). L'utilisateur C1 explique que les demandes d'amies ont plusieurs utilités : « Elles ont un but très précis. C'est pour avoir un accès plus aisé à toutes les interventions sur le forum. Quel que soit le sujet. Ça évite de courir partout et de louper une intervention. Bon c'est aussi dans certains cas pour avoir une relation reconnue. Je n'ai pas pris beaucoup d'amies. Mais certaines me l'ont demandé et j'ai accepté. Elles souhaitaient me suivre. Ou juste être amie »⁴⁰⁰.

³⁹⁸ *Ibid.*, p74.

³⁹⁹ La liste d'amis, initialement une base de données dans laquelle s'enregistrent des pseudonymes, se donne à voir sous forme de liste, c'est-à-dire une « Suite continue, hiérarchisée ou non, de noms (de personnes ou d'objets) ou de signes généralement présentés en colonne ». Définition de « liste », *Trésor de la Langue Française informatisé*, *Ibid.*

⁴⁰⁰ Cf. annexe 26.2.1, tome 2.

Ses amies CONFIDENTIELLES

Ses amies

est l'amie de

@ ailee
Alien
angie2481
Bidinette
Big lips
Bordeline49
bouti
Candy_77

ailee
Alien
angegirl93
angie2481
aude80
Bidinette
Big lips
bouti
Candy_77

Rechercher des membres proches de chez moi

Rechercher des membres par centre d'intérêt

Ce que mes amies pensent de moi

Voir les nouveaux membres

Envoyer un mp à ce membre Confidentialles

Demander à ce qu'elle m'ajoute à ses amies

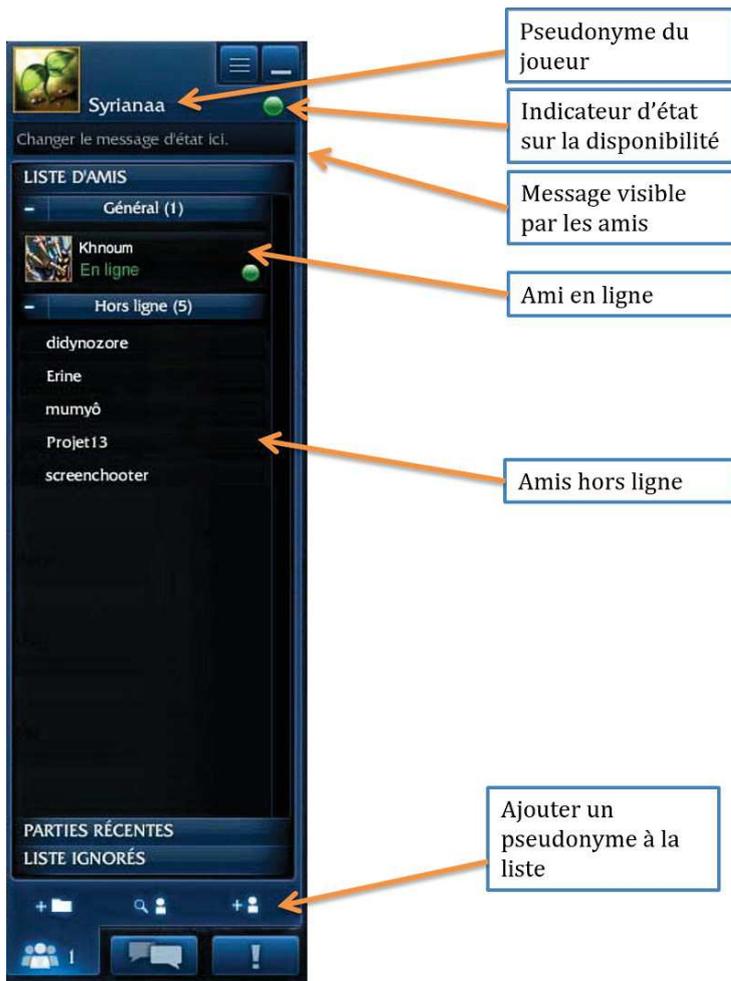
Ajouter ce membre à ma liste d'amie Confidentialles

Figure 42 : La liste d'amies de l'utilisatrice C4 sur *Confidentialles*⁴⁰¹

Au-delà du fait de pouvoir consulter le profil de l'autre et d'accéder rapidement à l'ensemble de ses interventions, il semblerait qu'un ajout réciproque signale à tous une relation, suggérant que les personnes ont dû dialoguer de manière plus régulière. Il est possible d'ajouter quelqu'un dans sa liste sans qu'il accepte de faire de même. Sur la figure 42, certains pseudonymes ne sont pas dans les deux listes. L'utilisatrice C4 commente : « Cette fonctionnalité, beaucoup l'utilisent pour montrer qu'ils connaissent plein de monde et qu'ils sont populaires sur le site. Mais franchement, ça ne sert pas à grand-chose. Perso, j'ai mis dans mes amis vraiment que celles avec qui je discute, que je croise sur les topics et mes vraies amies. Il y en a qui cherchent à nous ajouter alors qu'on ne les a jamais vus, je ne les ajoute pas, car ça ne veut plus rien dire. Donc oui, quand je m'entends bien avec quelqu'un on s'ajoute dans nos amis et donc c'est souvent réciproque »⁴⁰². Le recours à cet outil d'une part facilite le contact entre les interlocuteurs, acquérant une fonction opératoire. D'autre part, il a une fonction symbolique liée à deux aspects : l'ajout mutuel qui fonctionne comme une reconnaissance de la relation, et le nombre d'amies dans la liste visible par les autres, qui permet de décrypter les liens tissés. Avoir un nombre élevé de noms dans sa liste est un facteur qui va enrichir la facette préalable de manière plus ou moins positive. En effet, cela symbolise l'intégration parmi les membres du groupe, ce qui n'est pas toujours effectif. Comme le note l'utilisatrice citée ci-dessus, certains utilisent cette fonctionnalité pour se constituer un éthos qui donne l'impression qu'ils sont avenants et appréciés par beaucoup de monde. Cet outil donne accès à toutes les interventions d'un sujet et sert de preuve symbolique représentant les liens avec les autres usagers.

⁴⁰¹ Cf. annexe 25, tome 2.

⁴⁰² Cf. annexe 26.2.4, tome 2.



Sur *League of Legends*, ajouter quelqu'un dans sa liste d'amis ne se fait pas tout à fait de la même façon. En effet, la personne devra répondre oui à la demande suivante : « voulez-vous apparaître dans la liste d'amis de X ? » En répondant par la positive, les deux contacts se verront respectivement figurer dans leur liste. Quel que soit le processus, un refus d'ajout met fin à l'amorce de relation en raison de configurations techniques qui font que l'on ne peut pas échanger facilement en dehors des parties avec un joueur qui n'est pas dans notre liste.

Figure 43 : La liste d'amis sur *LoL*

Cette liste facilite la gestion de l'aspect phatique de la relation en indiquant de manière rapide les périodes de connexion des autres⁴⁰³, ce qui permet de décider d'engager une discussion ou non.

Dans les deux terrains étudiés, le signe connotant la connexion effective d'un ami ⁴⁰⁴ est le rond vert. À l'opposé, un rond rouge indique que la personne n'est pas en ligne sur *Confi*, et signale une absence (connectée) sur *League of Legends*. Notons que cette signification n'est finalement que technique, c'est-à-dire que le dispositif indique automatiquement l'acte de connexion de l'ordinateur distant de l'utilisateur en question. Cependant, cela ne garantit pas une véritable présence ou disponibilité pour échanger.

Les listes d'amis sont présentées comme des outils facilitant les rapports entre les individus. Elles signifient aussi un désir de relation, un rapprochement souhaité et volontaire entre les usagers. Ce sont des regroupements de signes passeurs (les pseudonymes) qui ont une dimension à la fois opératoire et symbolique, simplifiant et signifiant l'acte communicationnel. La notion de proxémie est réintroduite par la manière dont sont configurés les échanges s'affichant à l'écran, mais également par les outils permettant de gérer des relations particulières

⁴⁰³ Cf. annexe 14, tome 2.

⁴⁰⁴ Le code indiquant la présence des amis est le même que celui qui permet de signaler la connexion de n'importe quel sujet.

avec certains sujets. Cette mise en relation qui passe par le biais de la sémiotisation des corps engagés, et d'un possible échange, aide à se projeter dans une situation de communication, à s'imaginer en présence de l'autre. Intéressons-nous à cette proxémie symbolique, que l'on retrouve dans la structure et les fonctionnalités des dispositifs, et à son impact sur le type de socialisation qui va se développer entre les usagers.

3.2 UNE SOCIALISATION COHÉRENTE AVEC LE CADRE PRIMAIRE DE L'ACTIVITÉ

Les rapports entre les sujets, certes encouragés et facilités ne sont pas forcément de la même nature en fonction des terrains. Ils sont liés à la définition de la situation de communication, qui indique quelle attention accorder aux propos des autres, ainsi qu'à la temporalité des échanges. Il s'agit de montrer que la forme de proxémie véhiculée par les dispositifs contribue à la représentation de ce que peut être la sociabilité dans ces espaces. Les caractéristiques de cette dernière définissent notamment la manière dont les émotions vont être engagées dans la pratique. On commence par l'analyse de la sociabilité sur le site de discussion puis de celle sur l'arène de bataille en ligne. D'une part, les relations sur *Confidentielles*, compliquées à amorcer, sont relativement fortes, s'étendant sur le long terme et propices à la confiance et à l'extimité. D'autre part, sur *League of Legends*, les joueurs peuvent se confier entre les temps des parties, mais ce n'est pas le principal objectif. Les rapports sont calqués sur le dynamisme de l'activité : l'enjeu est de tisser des liens qui permettent de progresser, ce qui se fait parfois au détriment de la sympathie des interlocuteurs. Cela introduit une certaine instabilité, ceux-ci devenant facilement interchangeables.

3.2.1 Une forme de socialisation propice à l'extimité

Sur *Confi*, les échanges sont asynchrones et s'affichent sur une page que l'on peut faire défiler. Le rapprochement des textes permet ainsi la contemplation des interactions en totalité, créant une sensation de relation qui s'établit dans le temps, offrant une certaine continuité. En effet, la « lecture d'un texte de dialogue temporalise l'objet en train d'être lu. Une réplique suit l'autre. Leur succession, leur enfilade — leur colonnade pourrait-on dire — parcourue par le regard, transforme la lecture du dialogue en une expérience d'objet temporel. Le lecteur se fait le film du défilement des textes hétérogènes »⁴⁰⁵. Cette structure permet d'anticiper le contenu des échanges : « lorsque le lecteur lit une réplique, il fixe son attention sur les lignes qu'il lit, sur

⁴⁰⁵ Fournout Olivier, *op. cit.*, p84.

les mots qui s'enchaînent et portent le sens. Mais il ne perd jamais de vue le reste de la page, il sait si la réplique qu'il lit est courte ou longue »⁴⁰⁶. Les différentes discussions sont séparées par des cadres, créant ainsi des rapprochements entre les participants, les isolant du reste du site dans le centre de l'écran. La proxémie symbolique introduite ici est telle que des espaces publics peuvent donner l'impression d'être privés, engendrant des fils de discussions où les émotions sont intensifiées. D'une part, le regard des autres n'est pas à soutenir. D'autre part, le cadre de l'activité met au cœur de la pratique l'idée d'un dialogue libre régi par des règles et des valeurs prônant l'entraide, le partage et la convivialité. Tout laisse à penser que les autres participants seront relativement compréhensifs dans la mesure où ils ont les capacités permettant de définir la situation de communication et qu'ils sont eux aussi engagés dans un processus d'ajustement.

La séquence de vie quotidienne ne semble pas menacée par ce qui s'établit dans la séquence de vie médiatisée. Étant à l'abri des regards de l'entourage grâce à l'inscription à l'écran, elle s'avère propice à la mobilisation du vécu et des sentiments du quotidien. Comme l'explique Olivier Fournout, « décrire les situations de communication et les textes de collage selon les termes de la plastique relationnelle demande un regard investi. Le vécu des relations dans l'espace n'apparaît pleinement qu'avec l'investissement perceptif. [...] Le regard, mobile et vivant, donne vie et mouvement au texte tout en recevant de celui-ci les effets de forme »⁴⁰⁷. Cet investissement du regard fait que les sujets dirigent leur attention vers les autres, les observent, tout en les dotant d'un potentiel de bienveillance. Ils ont la liberté de les reconnaître comme des participants à la situation de communication et de juger leurs propos comme convenant ou non à ce qu'ils attendent. Si une remarque est perçue de manière négative, aucune considération ne lui sera accordée, reléguant la personne qui l'a prononcée à un « non-partenaire ». Ainsi, cet aspect de la communication médiatisée réduit les risques auxquels s'exposent les sujets en se dévoilant, en partageant des éléments de leur vie qu'ils n'oseraient pas soutenir lors d'une expérience en face à face.

Ces caractéristiques de la communication médiatisée dans un site de discussion où l'activité principale est l'échange, incitent les usagers à faire preuve de ce que Serge Tisseron appelle l'extimité, c'est-à-dire « le désir qui nous incite à montrer certains aspects de notre soi intime pour les faire valider par les autres, afin qu'ils prennent une valeur plus grande à nos propres yeux »⁴⁰⁸ et « le mouvement qui pousse chacun à mettre en avant une partie de sa vie intime,

⁴⁰⁶ *Ibid.*, p81.

⁴⁰⁷ *Ibid.*, p40.

⁴⁰⁸ Tisseron Serge, « Les nouveaux réseaux sociaux sur internet », *Psychotropes* 2/2011 (Vol. 17), p99-118. [En ligne] <www.cairn.info/revue-psychotropes-2011-2-page-99.htm>, dernière consultation le 15.01.15.

autant physique que psychique »⁴⁰⁹. Ce mouvement consiste à « extérioriser certains éléments de leur vie, [...] pour mieux se les approprier en les intériorisant sur un autre mode grâce aux échanges qu'ils suscitent avec leurs proches »⁴¹⁰. Dans ce que décrit l'auteur, un sujet manifeste de l'extimité lorsqu'il est certain que la personne à qui il se confie partage son système de valeurs. Or, comme mentionné précédemment dans le cas de l'usage de ce dispositif médiatisé, deux éléments se donnent à voir : d'une part, si des interlocuteurs n'ont pas le même système de valeurs, il suffit de ne pas les considérer, cet acte n'étant nullement gênant, étant donné qu'il n'y a pas à soutenir leur regard. D'autre part, il est possible d'arriver à cerner, par la facette préalable de l'éthos médiatisé, une ébauche des valeurs importantes pour un sujet. Cela aide à se positionner dans l'échange et à anticiper la manière dont seront reçus les propos. L'auteur explique aussi que pour qu'un point de vue soit accepté, il faut que le sujet s'identifie à son interlocuteur. Je considère que cette identification se fait par l'idiorrythmie. En effet, que les usagers évoluent dans un même dispositif est déjà un facteur de rapprochement, impliquant un certain nombre de prédispositions à se comprendre et à se ressembler, ne serait-ce que par leur intérêt commun envers l'activité. Si la personne inscrivant son message n'a pas donné suffisamment d'informations sur elle, alors, l'identification ne fonctionnera pas.

Les sujets peuvent faire preuve d'extimité, sans risquer de voir leur face menacée ou de devoir affronter des jugements négatifs. Cela peut les pousser à partager des idées qu'ils n'évoqueraient pas auprès de leurs proches, engageant ainsi des émotions qu'ils ne peuvent pas dévoiler dans leur quotidien (cf. Focus 30). Les sujets appréciant certaines thématiques se retrouvent fréquemment dans les mêmes fils de discussion, ce qui permet une certaine familiarisation contribuant au développement de liens sociaux entre les participants, qui peuvent s'avérer durables, et évoluer en amitié. Toutes les personnes interrogées en entretien m'ont indiqué avoir tissé des amitiés au cours de la pratique, avoir développé des relations avec des « conficopines ».

FOCUS 30 : DES SUJETS TRÈS INTIMES

Confidentielles offre des espaces permettant d'aborder des sujets très intimes, ayant trait au corps de la femme, et à certaines réflexions difficilement avouables dans l'environnement social quotidien. Les thématiques concernées sont diverses, allant des problèmes de couple et de sexualité, à l'apparence physique et aux régimes, en passant par les soucis de santé comme l'illustre la figure 44. Dans ce message, la personne souhaite savoir si ce qui arrive à son corps est

⁴⁰⁹ Tisseron Serge, *L'intimité surexposée*, Paris : Éditions Ramsay, 2001, p52.

⁴¹⁰ *Ibid.*, p52-53.

normal, étant confrontée à des angoisses qu'elle n'ose pas évoquer directement avec un professionnel. J'ai eu l'occasion d'interroger en privé cette utilisatrice, lui demandant pourquoi elle ne se rendait pas directement chez un spécialiste pour se rassurer, cherchant à cerner l'intérêt de se confier dans un espace numérique. Elle m'expliqua qu'elle cherchait à se conforter dans l'idée qu'elle n'avait rien de grave, qu'elle était normale. Obtenir des réponses d'autres femmes ayant eu une expérience similaire lui apparaissait comme sécurisant, pouvant ensuite aller plus sereinement voir un expert.



Figure 44 : Un message portant sur un sujet de santé intime⁴¹¹

De nombreux sujets sont propices à l'extimité, la plupart des interlocutrices cherchant un soutien ou un regard bienveillant. Certaines thématiques déjà chargées d'émotions, comme c'est le cas pour les discussions impliquant les femmes subissant un traitement pour augmenter leur chance de tomber enceinte, dévient très fréquemment de l'idée initiale, les participantes finissant par partager leurs états d'âmes, ce qui les affecte, *etc.*

⁴¹¹ Discussion « Qui a mal aux seins avant ses règles », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-131977-qui-a-mal-aux-seins-avant-ses-regles.htm>>, dernière consultation le 03.08.13.

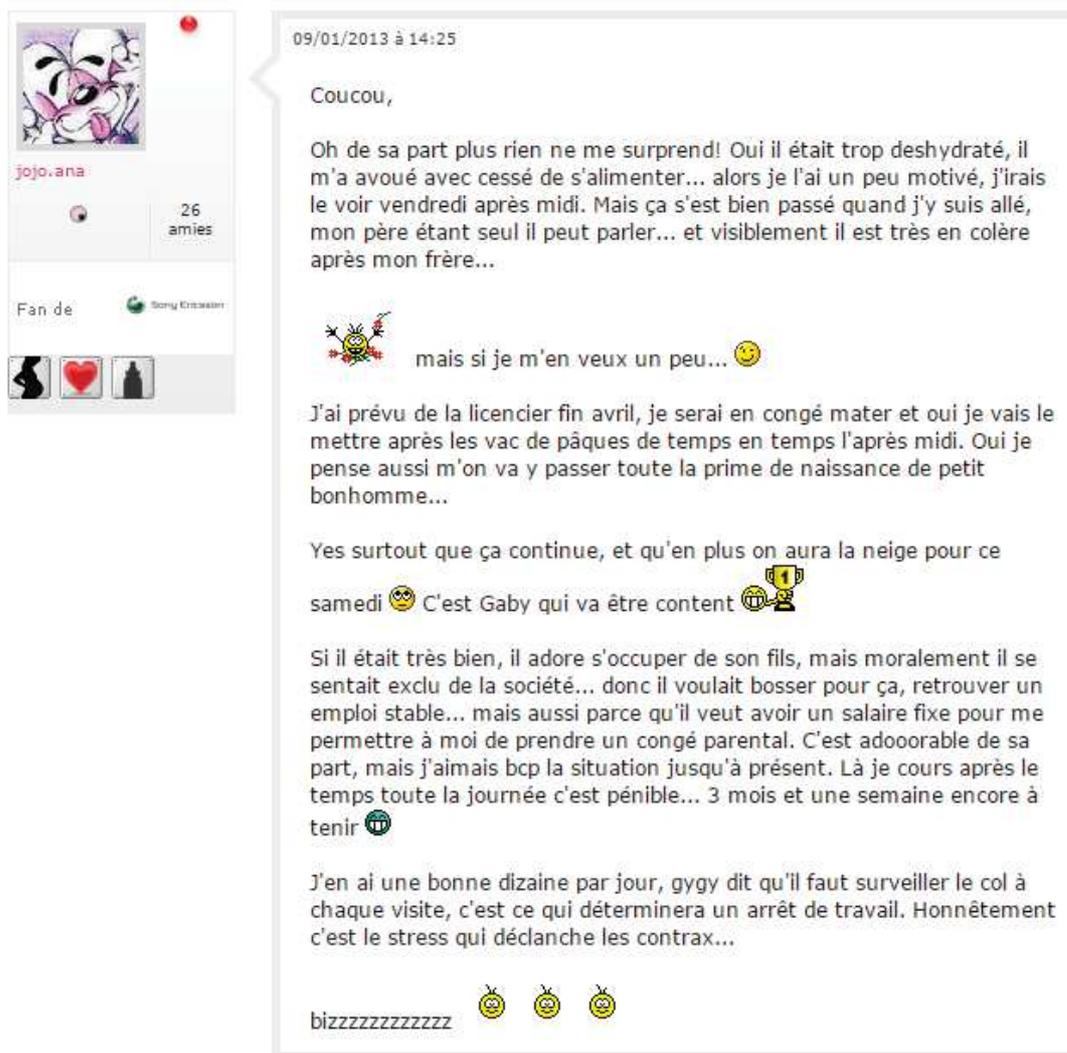


Figure 45 : Message extrait d'une discussion sur un médicament aidant à tomber enceinte⁴¹²

La figure 45 montre un exemple de message inscrit dans une discussion portant sur un médicament optimisant les chances de tomber enceinte. Si les premiers messages remontent à 2006, où les interlocutrices expliquent leur traitement et les avancées, des liens se créent entre elles, et les incitent à se confier sur des aspects qui s'étendent à leur quotidien. Ainsi, on voit ici que la personne évoque des problèmes familiaux, son emploi du temps, sa santé, à l'aide d'un vocabulaire chargé d'émotions et de *smileys*. Il devient facile de communiquer sur ses états d'âme dans un contexte indépendant de la vie sociale quotidienne, où les corps ne sont pas visibles et les interlocutrices bienveillantes. Cela s'intensifie à force de renouveler les interactions, la familiarisation amenant à certifier les impressions perçues de l'éthos médiatisé des autres usagers.

⁴¹² Discussion « Clomid, besoin d'aide !!!! Tome 8 et on y croit au bonheur », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-113159-clomid-besoin-d-aide-tome-8-et-on-y-croit-au-bonheur.htm>>, dernière consultation le 13.02.13

C'est par l'écrit que l'extimité transparait, impliquant une mise à distance des expériences et facilitant l'adoption d'une posture réflexive face aux discours, ainsi qu'aux comportements que les sujets n'oseraient pas endosser dans un autre cadre. Ce partage de ressenti concourt au développement de liens sociaux entre les participants pouvant être très « forts »⁴¹³, reposant sur l'échange de confidences mobilisant intensément les émotions. Les sujets développent des relations pouvant être durables, qui sortiront du cadre de la pratique (cf. Chapitre Huit-2), donnant parfois suite à des amitiés durables.

3.2.2 Socialisation temporaire : tension émotionnelle et communication vocale

Sur *LoL*, le dialogue a un rythme plus soutenu même sur l'architexte de gestion, car l'objectif principal n'est pas la communication mais l'activité de jeu. Les interactions avec autrui améliorent théoriquement la pratique, mais ne constituent pas le cœur de celle-ci. Cela se remarque dans l'enchaînement des répliques des interlocuteurs (qui se succèdent eux-aussi). Elles ne peuvent pas être longues, le texte énoncé à inscrire ayant une limite de caractères. Il n'est pas possible de contempler les échanges dans leur totalité, notamment au cours d'une partie, où la dynamique est telle que les propos se suivent rapidement. L'architexte n'affiche qu'un certain nombre de lignes, faisant tomber dans l'oubli les traces plus anciennes. L'ensemble de ces inscriptions ne peut d'ailleurs plus être consulté une fois la partie finie. Les messages écrits dans les espaces d'énonciation sont relativement courts, car l'utilisation du clavier est avant tout dédiée au contrôle du personnage. Les joueurs définissent les instants les plus propices pour inscrire des messages plus longs comme l'explique le joueur J4⁴¹⁴. Il utilise le *chat* dans les temps « morts », quand le dynamisme de la partie est minime, que son personnage est mort ou bien quand il donne à celui-ci une indication qui sera suivie automatiquement. Au cours d'une partie, les enchaînements des textes sont rapides, alternant entre des inscriptions de données automatiques créées par le dispositif et des propos inscrits par les joueurs⁴¹⁵.

⁴¹³ Pour reprendre les propos d'Antonio A. Casilli, les technologies numériques encouragent certaines structures sociales. Casilli Antonio A., *Les liaisons numériques*, Paris : Seuil, 2010, p249. De manière schématique, je distingue des liens « forts » pouvant être durables, et transférables en dehors de l'expérience médiatisée, et les liens « faibles », plus surfaits, durant peu, et cessant lors de l'arrêt de la séquence de vie médiatisée, si cela n'a pas été le cas avant.

⁴¹⁴ Cf. annexe 27.2.4, tome 2.

⁴¹⁵ Cf. annexe 13, tome 2.

La situation de jeu implique de tisser des liens temporaires avec ses équipiers, le temps de la partie. Si les actions et les échanges écrits sont dynamiques et rapides tout comme la nécessité d'engager rapidement l'échange pour établir une bonne atmosphère⁴¹⁶, le dynamisme intervient aussi sur le plan émotionnel. En effet, les joueurs sont soumis à une tension certaine, passant de la joie à la déception et ainsi de suite, en fonction de la réussite dont ils bénéficieront. Si les émotions positives se dissipent rapidement, les émotions négatives peuvent parfois prendre des proportions intenses (certains tapent sur leur matériel ou insultent les autres joueurs⁴¹⁷). Ici, l'activité n'est pas propice à l'extimité sauf éventuellement dans certains cas, lorsque les joueurs sont en train de créer un groupe afin de participer à une session collective. La socialisation est plutôt rapide et les demandes d'amis surviennent après une partie de jeu ensemble qui s'est bien déroulée. Si la suivante se solde par un échec, mettant en cause les compétences de « l'ami » tout juste ajouté, celui-ci sera tout aussi rapidement enlevé.

Les équipes constituées par le dispositif de manière aléatoire ne pourront interagir que le temps d'une partie, temps relativement court pendant lequel les joueurs font face à un enchaînement émotionnel intense. Ces émotions ressenties le temps de la vie médiatisée le sont aussi le temps de la vie quotidienne, étant donné que les séquences partagent la même temporalité. Ainsi, on observe une porosité entre elles : ce qui est ressenti au cours de l'activité, que ce soit la joie d'avoir gagné et trouvé un autre usager avec qui poursuivre l'expérience ou la déception liée à la défaite, persiste une fois que l'on se déconnecte (bien que les joueurs interrogés soient « lucides » face à l'idée que *LoL* ne soit qu'un jeu⁴¹⁸). Les échanges très rapides, permettent de construire un lien temporaire le temps d'une partie avec quelqu'un, mais également de l'oublier rapidement, ce qui est aidé par l'outil de la liste d'amis aisément gérable : il est facile de retirer un pseudonyme récemment ajouté, ou de ne pas répondre à une sollicitation. La socialisation qui semble être engendrée ici apparaît comme opératoire et limitée dans le temps, ce qui est cohérent avec l'idée d'un cadre de l'activité ludique et collaboratif, marqué par la recherche de performance.

⁴¹⁶ Rollandin Marion, *op. cit.*, 3 juillet 2014.

⁴¹⁷ Le joueur J4 explique avoir jeté son ordinateur portable par la fenêtre, ou donné un coup de poing dans le mur ou dans une armoire. Le joueur J5, quant à lui, tape du poing sur la table et se met à jurer. Cf. annexes 27.2.4, 27.2.5, et 27.1.

⁴¹⁸ On note que deux joueurs sur les cinq interrogés ont exagérément insisté sur cet aspect. J'ai eu la sensation qu'ils souhaitent se prémunir d'un jugement négatif de ma part, et écarter l'idée qu'ils puissent confondre l'activité de jeu et le quotidien.

Les liens sociaux qui se développent entre les usagers sont conditionnés par les espaces dans lesquels se font les échanges en ligne. En effet, la structure des pages affichées à l'écran introduisent visuellement des écarts et des rapprochements, concourant à l'établissement d'une proxémie symbolique. L'outil « liste d'amis » permet de signifier un début de relation entre deux sujets. Il a été montré que la socialisation n'est pas la même dans les deux terrains, en raison de la nature même de leur cadre de l'activité respectif.

Conclusion du Chapitre Six

Idiorrythmie ou comment vivre ensemble

L'institution inclut les sujets dans un espace commun qui s'affiche à l'écran par un système de cadres opérant des rapprochements. Cet espace est régi par des règles et des valeurs qu'il faut apprendre à décrypter, opération essentielle qui se fait par le biais des textes institutionnels ou bien au cours de la pratique à l'aide des remarques des autres. C'est une part importante du processus d'ajustement. Ce dernier s'effectuant dans la durée, chacun peut être confronté à des attitudes déviantes plus ou moins nombreuses, générant des interrogations sur la manière dont on peut y remédier. Cela amène parfois à s'engager dans des missions de préventions et de sanctions dans la perspective de diminuer les perturbations sur sa propre expérience.

L'utilisation du dispositif permet aussi de comprendre que la communication est un élément essentiel à la pratique (le cœur de l'activité pour *Confi*, un outil important pour *LoL*). J'ai montré que la structure des architextes encourageait la participation en reprenant le modèle de la conversation. Cet encouragement se transforme parfois en injonction, phénomène conscientisé par les sujets, mais accepté, car souvent récompensé par des gratifications. On note que les propriétés des deux médias étudiés impliquent une socialisation différente : sur *Confi*, des liens sociaux « forts » se développent, les espaces médiatisés étant propices à l'extimité, alors que sur *LoL*, les liens sont plutôt « faibles », à savoir dynamiques et ponctuels, rythmés par la dynamique des échanges et des parties, créant une tension émotionnelle que les joueurs doivent apprendre à gérer.

CONCLUSION DE LA DEUXIÈME PARTIE

IDENTIFICATIONS DES PROCESSUS COMMUNICATIONNELS

FONDAMENTAUX EN JEU

Pour conclure sur cette partie dédiée à « l'identification des processus communicationnels fondamentaux en jeu », plusieurs étapes réflexives survenant à l'amorce de l'ajustement ont été mises en évidence. Elles facilitent la compréhension au premier abord de ce qui se joue dans l'activité. Si les sujets font preuve de réflexivité dès la première confrontation au dispositif, ils continuent ensuite pour cerner les principales différences entre la communication en face à face et la communication médiatisée, ce qui entraîne le début de production de savoirs heuristiques portant sur l'appréhension de signes écrits à l'écran qui doivent être interprétés et maîtrisés au mieux. Cela passe notamment par l'appropriation du cadre de l'activité, de ses règles et valeurs, explicitant le rôle qu'il est proposé d'endosser. Les sujets développent des compétences leur permettant de décrypter les signes afin de comprendre comment s'engager dans une situation de communication médiatisée.

Dans les terrains étudiés, l'ajustement donne une place importante aux autres usagers, dont la présence est sémiotisée à l'écran. Des enjeux liés à ces autres sont entrevus : dans ces espaces idiorrythmiques, les interactions sont encouragées, parfois même forcées (en échange de gratification), concourant à façonner les rapports sociaux. Toutefois, très rapidement la complexité d'entrer en interaction se ressent, amenant chacun à définir les meilleures tactiques pour se faire accepter en tant que partenaire de la communication, ce qui est essentiel pour que la séquence de vie médiatisée soit satisfaisante.

À cela s'ajoutent des difficultés dépendant des conditions de pratique qui placent le sujet dans un état de polytopie synchronique. La gestion des rôles de part et d'autre de l'écran et l'engagement limité sont des éléments qu'il faut apprendre à gérer. L'objet de la partie suivante est d'étudier la façon dont les acteurs mettent en jeu les processus qu'ils ont réussi à identifier, c'est-à-dire les phénomènes réflexifs concourant à la satisfaction de vivre une bonne séquence médiatisée, cette dernière se déroulant dans un temps long. L'ajustement se poursuit donc,

amenant les sujets à être attentifs aux éléments du dispositif et à leur signification, ainsi qu'au déroulement des interactions avec les autres usagers. En effet, si de nombreuses informations ont été perçues durant l'amorce de ce processus, celles-ci peuvent évoluer au fur et à mesure de la construction et de l'évolution de la séquence de vie médiatisée.

TROISIÈME PARTIE

ÉTUDE DE LA MISE EN JEU DES PROCESSUS PRÉCÉDENTS

PAR LES ACTEURS

Dans la partie précédente, l'ajustement est défini comme un régime d'interaction impliquant l'engagement de processus réflexifs, qui commence dès que l'on décide de se confronter au dispositif. Les différents éléments auxquels les sujets pouvaient prêter attention afin de comprendre ce qui se joue dans l'activité, et de déterminer leurs possibilités d'action, ont été déconstruits. C'est là qu'ils prennent conscience de la dimension collective de la pratique, et distinguent différents enjeux liés au bon déroulement de situations de communication avec les autres usagers, dans un espace conditionné par les architextes.

La poursuite du processus de l'ajustement est le fil conducteur de cette troisième partie. En effet, l'usage d'un média informatisé s'effectue dans le temps, et les relations ne peuvent être gérées de la même façon qu'en face à face. Une fois que les sujets ont compris le principe de fonctionnement du dispositif et les enjeux, la réflexivité va porter sur de nouveaux aspects. On s'aperçoit que les autres participants sont essentiels dans le cadre de cette pratique collective, ce qui nécessite de se mettre en scène pour contribuer au développement de relations avec certains membres du groupe. Une attention particulière doit être accordée aux contacts avec lesquels on envisage de réitérer les échanges. En effet, ceux-ci peuvent très rapidement se désengager ou trouver d'autres partenaires. Chacun investit les processus identifiés dans la partie précédente afin de gérer sa séquence de vie médiatisée et de se construire un éthos médiatisé évoluant sur le long terme, favorisant la sociabilité. Définir des interlocuteurs avec qui prendre part à l'activité de manière régulière représente effectivement un véritable intérêt dans la perspective où les sujets peuvent être amenés à souhaiter partager leurs compétences et échanger sur leurs savoirs respectifs. Dans les espaces médiatisés, le partage des connaissances n'est pas aisé. Il faut passer par une phase de reconnaissance et de légitimation durable dans le temps, ce qui évite de devoir se représenter à chaque fois. Si je prends le temps d'interroger le processus de mise en scène de soi, la gestion des relations et les critères essentiels au partage des connaissances, c'est qu'ils constituent des étapes de réflexion engagées dans la deuxième

phase de l'ajustement permettant de comprendre ce qui se joue dans les situations de communication médiatisée.

L'enjeu pour chacun est de définir quels sont les éléments sur lesquels il faut agir pour se présenter efficacement et vivre l'activité au mieux : à savoir sur *League of Legends*, être un bon équipier et sur *Confidentielles* se faire accepter comme interlocuteur dont l'avis compte. Chacun doit estimer son autonomie dans l'acte de présentation de soi afin de pouvoir maîtriser son éthos médiatisé et de maintenir une face constante et positive au cours des interactions. Ces terrains proposent un cadre de l'activité où l'interaction est essentielle. Se faire admettre comme participant à la situation de communication, mais également comme partenaire futur des échanges ultérieurs devient un véritable enjeu. L'objectif est d'aboutir à la pérennisation d'un certain nombre de relations sociales. Par la fréquentation quotidienne d'autres dispositifs médiatisés et par les recherches menées sur *World of Warcraft*, j'ai constaté que les sujets développaient une certaine expertise à force de fréquenter le média informatisé, qu'ils souhaitent partager en la confrontant à celles d'autres usagers aguerris et en se positionnant comme médiateurs auprès des novices. Comme le montrent les travaux respectifs⁴¹⁹ de Joëlle Le Marec et de Camille Jutant, les usagers d'un dispositif (médiatisé ou non) ont un discours sur leur pratique et n'hésitent pas à s'engager dans un processus réflexif conscientisé sur cela. Cette volonté de partage et d'analyse se concrétise par ce que je nomme la « posture d'ethnologue-amateur » : ils acquièrent un savoir par des opérations réflexives qu'ils partageront ensuite pour enrichir le savoir collectif. Celui-ci peut concerner l'activité en tant que telle ou porter plus généralement sur la communication.

Pour comprendre la deuxième phase de l'ajustement qui se poursuit le temps de la pratique, les processus réflexifs mis en œuvre par chaque sujet pour bien vivre sa séquence de vie médiatisée vont être cernés. À cet effet, cette partie se décompose en trois chapitres. Dans le Chapitre Sept, il est question des différents éléments de mise en scène de soi dans le dispositif, abordés à travers une déconstruction de l'éthos en plusieurs facettes. La facette préalable de l'éthos médiatisé est analysée. Elle se construit à partir d'éléments créés automatiquement par le dispositif et d'informations fournies volontairement par le sujet en amont des interactions, le tout étant mis en scène de manière standardisée par l'architecte. La facette discursive de l'éthos médiatisé établie à partir de données issues des deux séquences de vie est ensuite abordée. La facette technique de l'éthos se construit souvent à l'insu du sujet, modifiant malgré lui ses

⁴¹⁹ Le Marec Joëlle, *Publics et musées : La confiance éprouvée*, Paris : L'Harmattan, 2007. Jutant Camille, *op. cit.*

rappports avec les autres participants. Dans le Chapitre Huit, la facette comportementale de l'éthos est mobilisée pour étudier son impact au regard de la sociabilité qui s'établit le temps de la pratique. Elle doit résulter d'un mélange subtil entre actes égocentriques et sociocentriques. Sont interrogés les éléments permettant de signifier à un interlocuteur de réitérer une interaction, de l'inciter à devenir un partenaire régulier de l'activité. Puis, les tactiques permettant la pérennisation d'une relation dans le temps sont abordées. Enfin, est mise en évidence la difficulté à gérer le désir d'être ensemble dans un espace où de multiples interlocuteurs potentiels existent. Dans le Chapitre Neuf, le résultat engendré par une pratique sur un temps long, qui place petit à petit le sujet dans une posture d'ethnologue-amateur, est traité. Pour cela, une attention fine est portée aux difficultés pour certains sujets aux caractéristiques marginalisantes d'arriver à se faire reconnaître comme partenaires de l'échange en dépit de la standardisation du dispositif, sujets chez qui le processus de réflexivité visant à s'intégrer sera plus intense. Il convient d'évoquer également la légitimité nécessaire pour avoir le droit de partager son savoir. En effet, même si un sujet désire partager une expérience ou conseiller un autre sujet, il est difficile d'impliquer celui-ci. Des étapes permettent à chacun d'acquérir cette légitimité en faisant état d'une certaine expertise acquise grâce à la pratique. Enfin, les caractéristiques de la posture d'ethnologue-amateur sont détaillées, en revenant sur les origines de cette expression, sur ce qu'elle implique et ce à quoi elle contribue.

CHAPITRE SEPT. Se mettre en scène comme partenaire de l'échange

Dans les espaces médiatisés étudiés, la manière dont est perçu le sujet par l'intermédiaire des traces qu'il laisse dans le dispositif influe sur ses relations sociales et surtout sur les taux d'acceptation d'amorce de l'échange. Ainsi, renvoyer une mauvaise image de soi diminue les chances d'être considéré par les autres comme un partenaire de l'activité. Pour rappel, chacun appréhende les syntagmes constitutifs du rôle-modèle puis définit les paradigmes valides formant une ligne de conduite personnalisée. Il en résulte différentes actions, que ce soit des éléments automatisés ou des discours volontairement inscrits mis en scène par l'architecte. Si bénéficier d'une bonne image de soi favorise les interactions, définir l'éthos médiatisé des autres est aussi important, car il aide à savoir comment se comporter durant l'acte de communication. L'enjeu est donc de se faire accepter comme partenaire de l'échange avec quelques interlocuteurs choisis à partir de leur éthos médiatisé respectif. On note qu'à force de fréquentation de l'espace numérique, certains signes du dispositif acquièrent une signification supplémentaire à laquelle on ne pense pas lorsque l'on débute. C'est en se confrontant aux réactions des autres que l'on se rend compte de ce qui se passe, que l'on apprend à moduler son image, en composant également avec des paramètres difficilement modifiables. Si des ruptures surviennent suite à l'interprétation de l'éthos médiatisé, celui-ci peut, en revanche se préciser et s'enrichir au cours d'une relation durable dans le temps de la pratique. Chacun découvre progressivement les outils de présentation de soi et identifie les contraintes de mise en scène dont il faut s'accommoder.

Intéressons-nous dans cette partie à la mise en scène de soi effectuée en gérant le conditionnement introduit par le dispositif. Une tentative de catégorisation des nombreuses traces résultant de l'inscription dans le dispositif est proposée. Pour cela, je déconstruis la notion d'éthos en plusieurs facettes pour faciliter la compréhension et la restitution des résultats de mes analyses. Je distingue quatre facettes : préalable, discursive, technique et comportementale. Deux précisions s'imposent toutefois. D'une part, la facette comportementale n'est pas présentée dans ce chapitre. Elle le sera dans le suivant, qui se consacre au maintien de la socialisation. D'autre part, en situation de pratique, cette déconstruction n'est pas effective dans l'esprit des usagers qui perçoivent l'éthos médiatisé de leur interlocuteur comme un ensemble

de données se devant d'être cohérent afin d'éviter de douter de la véracité des informations communiquées.

Tout d'abord, les traces laissées lors de l'amorce de la séquence de vie médiatisée, qui constituent la facette préalable de l'éthos médiatisé sont analysées. Elles fournissent à autrui les toutes premières données sur la personne débutant son expérience numérique. Ensuite les inscriptions dans les différents espaces d'énonciation sont traitées. Malgré une apparente standardisation de la mise en forme des discours, on observe que certaines composantes discursives donnent aux autres des informations sur un interlocuteur établissant la facette discursive de son éthos médiatisé. Enfin, la pratique étant médiatisée, l'image générale des sujets s'agrémentent d'un rapport aux technologies, créant ainsi à leur insu, une facette technique. Cet aspect est difficilement contrôlable et se définit notamment par les défaillances de la technologie possédée, les difficultés à interagir avec la machine, ainsi que les capacités d'adaptation aux évolutions du dispositif.

1 LA FACETTE PRÉALABLE DE L'ÉTHOS MÉDIATISÉ : PRISE DE DÉCISION ET CONTRAINTES DE L'INSCRIPTION DANS LE DISPOSITIF

À l'amorce de la pratique, le sujet crée son compte dans les dispositifs étudiés guidé par le discours d'escorte, ce qui entraîne la production d'une trace de son existence médiatique qui se matérialise par la création de son profil, qu'il sera le seul à voir. Puis, l'entrée dans une situation de communication, comme l'écriture d'un message sur *Confidentielles* ou la participation à une partie de *League of Legends*, génère de nouvelles traces, cette fois-ci visibles par les autres. Elles renvoient à son profil, zones où les informations principales sont structurées, mêlant des éléments inscrits volontairement ou choisis à d'autres créés automatiquement par le dispositif. En pratiquant, chacun effectue diverses actions qui vont nourrir cet espace d'identification (cf. Focus 31).

FOCUS 31 : DES PROFILS CONSTRUITS SUR DES DONNÉES DIVERSES

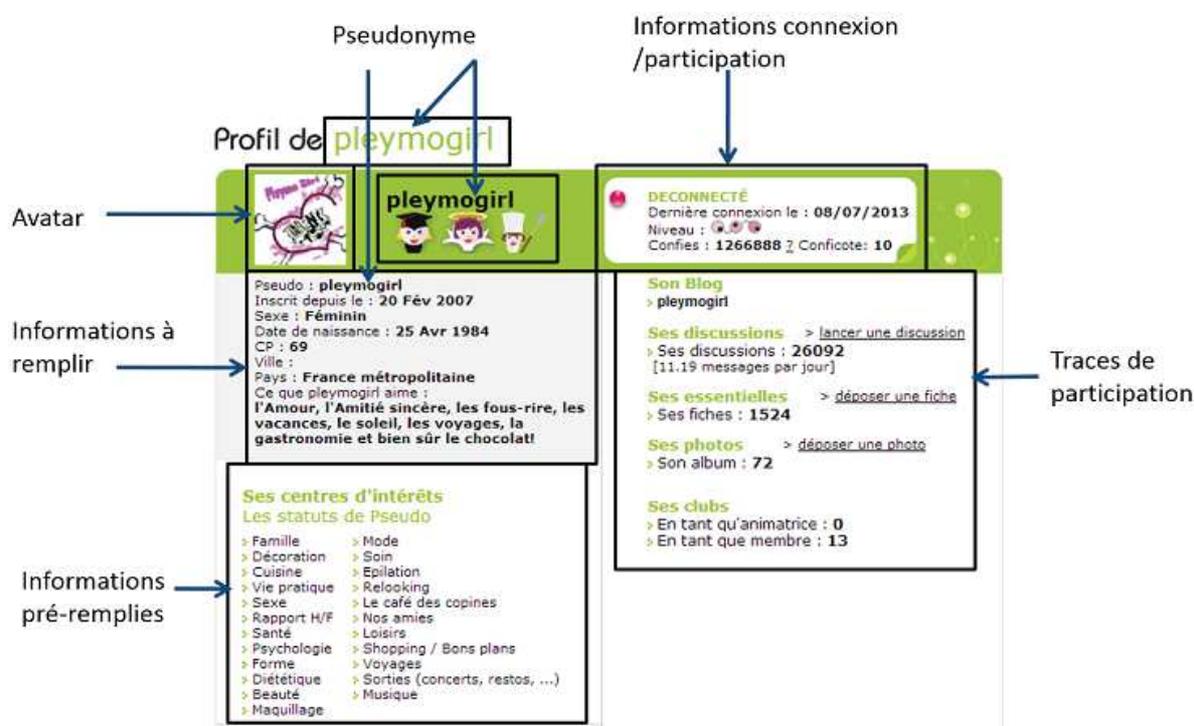


Figure 46 : Le profil sur *Confidentielles*

Le profil d'un utilisateur de *Confidentielles* peut être déconstruit en deux parties : la gauche et la droite, qui correspondent respectivement à l'être et le faire. La première comporte le pseudonyme

et l'avatar, éléments personnalisables, que le sujet choisit au début de sa pratique. Vient ensuite un champ automatique pour la date d'inscription. Le reste des informations est énoncé volontairement et inscrit dans le dispositif, comme la ville, ce que l'on aime, *etc.*, ou choisi parmi des catégories préconçues pour les centres d'intérêt. La seconde partie beaucoup plus quantitative est remplie de zéros au début. C'est par la participation que le nombre de discussions va augmenter. Les essentielles, les photos, les clubs sont aussi des données qui résultent de choix de pratiques effectués par l'utilisateur. Ces compteurs ne peuvent être contrôlés, c'est-à-dire qu'il n'est pas possible par exemple d'ajouter une photo à son album sans que le compteur associé augmente.



Figure 47 : Le profil sur *League of Legends*

Contrairement au profil du site de discussion, le profil du joueur de *LoL* est peu personnalisable. En effet, seuls le pseudonyme et l'icône d'invocateur vont être des éléments qui doivent être choisis dès l'amorce de la séquence de vie médiatisée. Le reste des informations résulte d'enregistrements des actions effectuées au cours de la pratique. Certaines catégories sont vides au départ et le compte de jeu est au niveau 1. Tant qu'il n'évolue pas au niveau 30, les statistiques des parties classées ne seront pas remplies, tout comme l'emplacement « champions les plus joués ». En effet, c'est seulement à cette condition (avoir un compte niveau 30) que le joueur pourra participer à ce type de parties qui l'intégreront au classement.

Les différentes informations qui dépendent d'une inscription volontaire des sujets ou bien qui proviennent de données générées automatiquement par le dispositif entrent en compte dans la perception de leur éthos médiatisé. Dans les deux terrains, un profil avec de faibles données chiffrées évoque un participant récent. Au contraire, s'il est très rempli avec des statistiques élevées, cela signifie que l'on a affaire à un usager aguerri.

Ce qui est intéressant ici c'est que les éléments constitutifs des profils des utilisateurs constituent des signes que les autres doivent réussir à interpréter. Ces derniers seront en mesure de se créer une représentation de leur futur interlocuteur en se basant sur les informations mises en forme par l'architexte. Pouvoir consulter le profil d'un usager avant même de lui écrire un message équivaut, dans les situations en face à face, à ce qui se passe lorsque l'image d'une personne se construit à partir des impressions qui circulent sur celle-ci ou bien de son apparence physique avant qu'elle ne prenne la parole. Ces images sont qualifiées de « préalables ». Ruth Amossy s'y intéresse : « Sans doute la présentation de soi peut-elle être confrontée aux images préalables que le sujet a données précédemment de sa personne ou aux représentations qui circulent de lui ; elle peut être mise en perspective sur sa réputation ou sur ce qu'on attend de lui en accord avec son statut ou ses fonctions »⁴²⁰. Une note de bas de page jointe à cette citation indique qu'il est ici question d'éthos préalable, image particulière que l'on se fait d'un individu avant même d'entrer en interaction avec lui. L'auteur définit cette notion un peu plus loin dans son ouvrage :

L'éthos préalable serait donc l'image contextuelle de l'être réel. Elle ne se confond pas avec la réalité de la personne, mais consiste en la schématisation d'une réalité préexistante. En tant que telle, elle acquiert une grande importance pour le discours. Elle permet, en effet, une confrontation d'images, celle qu'on connaît de l'orateur et celle qu'il construit dans son discours.⁴²¹

Ce que je nomme facette préalable de l'éthos médiatisé correspond donc à ce que l'on connaît ou imagine du sujet en amont de l'interaction. Ces informations sont précieuses, car elles renseignent sur l'interlocuteur avant même d'interagir avec lui, contribuant à anticiper l'amorce et le déroulement de l'échange. Si cela est valable dans le cadre des situations de communication en face à face, j'estime que ça l'est aussi pour celles qui sont médiatisées.

Analyser la facette préalable d'un sujet aide à décider si l'on entre ou non en interaction avec lui. En effet, comme expliqué précédemment, il ne suffit pas de s'adresser à quelqu'un pour échanger avec lui. Encore faut-il qu'il nous accorde une considération comme partenaire de l'échange pour que cela fonctionne. L'enjeu de la présentation de soi établie lors de l'inscription dans le dispositif qui évolue tout au long de la séquence de vie médiatisée est donc de donner des clés d'interprétation aux autres, les aidant à déterminer s'ils souhaitent communiquer. Ces informations sont notamment regroupées en début de partie dans le profil. La facette préalable correspond à l'ensemble des traces à la mise en forme standardisée. Elle crée « un effet

⁴²⁰ Amossy Ruth, *op. cit.*, 2010, p30.

⁴²¹ *Ibid.*, p77.

spécifique de notation, “de préfixe au discours et seulement ensuite de dialogue” »⁴²². Elle génère des attentes en matière de conduites et de discours auprès de ses partenaires potentiels. En effet, ces données renseignent sur la manière dont la pratique est abordée, sur le respect des règles, sur les risques auxquels on s’expose à amorcer un échange avec cette personne. Comme le montre le contenu du Focus 31, deux types d’éléments sont mis en forme par le dispositif : ceux volontairement inscrits, comme le choix du pseudonyme ou de l’avatar, et d’autres créés automatiquement comme le temps de connexion, le nombre de messages postés ou de parties jouées, *etc.* Fanny Georges explique que ces éléments entrent en compte dans la formation de l’image d’un sujet et indiquent surtout sa situation face à la pratique : « l’image de soi en pensée s’inscrit dans les cadres de l’interface et en contracte certaines caractéristiques. L’expérience (temps de pratique, fréquence de connexion) est un facteur clé du processus d’identification, manifestant et conditionnant l’investissement du Sujet »⁴²³. Ce dernier se voit attribuer des caractéristiques qui produisent une certaine signification pour les autres utilisateurs. Celles-ci aident notamment à savoir si la personne est novice ou plus aguerrie, paramètre qui provoquera des attentes différentes sur les plans du savoir portant sur l’activité elle-même ou sur l’acte de communication médiatisée. Les données s’actualisant au cours de la pratique, la facette préalable n’est donc pas figée. Elle intervient à tout moment, car les sujets devront toujours faire face à de nouveaux interlocuteurs potentiels qui chercheront des informations avant de s’engager dans un échange. On note également que l’interprétation de ces signes va différer en fonction de la personne : un nouvel utilisateur accèdera ainsi à un sens premier, alors qu’un sujet fréquentant régulièrement le dispositif pourra y voir plusieurs niveaux de connotations.

L’objectif ici est de déconstruire les éléments significatifs qui orientent les échanges. En effet, j’estime que les sujets acquièrent une certaine conscience du processus de présentation de soi, et qu’ils essaient de présenter une image avenante. Vont être mis en évidence les différents éléments entrant en ligne de compte dans la facette préalable de l’éthos médiatisé dans les terrains *Confidentielles* et *League of Legends*, c’est-à-dire tout ce qui peut être obtenu en amont de l’interaction *via* les architextes. Il est question dans un premier temps du pseudonyme qui marque l’amorce de la séquence de vie médiatisée de l’usager. Dans un second temps, les divers degrés de l’image de soi sont abordés. On distingue l’image visuelle qui représente le sujet, ainsi que des possibilités de personnalisation dont il dispose pour se différencier malgré la standardisation apparente des profils et des espaces d’énonciation à travers des choix de

⁴²² Fournout Olivier, *op. cit.*, p94.

⁴²³ Georges Fanny, *Identités virtuelles. Les profils utilisateurs du web 2.0*, France : Questions théoriques, 2010, p46.

pratique. Dans un dernier temps, il convient de s'intéresser à l'interprétation du rapport à la consommation. En effet, ces dispositifs proposent une activité gratuite, qui n'est toutefois pas décorrelée d'un contexte économique, auquel les sujets prennent part de manière plus ou moins directe.

1.1 LE PSEUDONYME : AMORCE DE LA SÉQUENCE DE VIE MÉDIATISÉE

Qu'il soit question de média informatisé ou non, le pseudonyme est l'élément d'identification d'une personne⁴²⁴. Il s'avère porteur de marqueurs sociaux et culturels, que chacun sera en mesure de percevoir plus ou moins en fonction de ses connaissances⁴²⁵. À l'image d'un nom d'auteur, il peut être chargé de connotations. « Ces données relatives aux noms sont inscrites dans une mémoire discursive plus ou moins partagée. Dès lors, le nom de plume que l'éditorialiste s'est choisi et le nom de l'hebdomadaire dans lequel il écrit mobilisent spontanément dans l'esprit du lecteur averti une série d'images dont l'influence sur l'impact du texte est décisive »⁴²⁶. Le pseudonyme est ainsi une trace tangible qui peut être plus ou moins signifiante pour les participants. Suivant ce que cela évoque, les interlocuteurs aborderont différemment la situation de communication.

Lorsque l'on accède au site de discussion *Confidentielles* ou au jeu vidéo *League of Legends*, le dispositif impose pour participer à l'activité de se créer un compte. Cette action est donc obligatoire pour entrer en interaction avec les autres usagers, et implique pour le sujet de se choisir un nom d'identification et de représentation⁴²⁷ : le pseudonyme. Une certaine liberté dans la sélection du nom qui va le définir est laissée, à la condition que celui-ci ne soit pas déjà adopté par autrui. En effet, chaque séquence de vie médiatisée étant unique, deux personnes ne peuvent pas porter le même pseudonyme. Ce dernier n'a pas de validité administrative dans la

⁴²⁴ On note que cela est vrai pour tout nom. La différence ici est que le pseudonyme est choisi.

⁴²⁵ Le sens interprétatif qu'un sujet attribue à une expérience, à un texte, à une interaction, dépend notamment de ses expériences passées, de ses connaissances face à une même situation ou une situation proche. Chaque sujet utilisant un dispositif médiatisé s'engage dans la situation de communication avec un « bagage de connaissances ». On peut faire un rapprochement entre ce bagage métaphorique et celui du lecteur qui s'apprête à lire un livre, bagage qu'Umberto Eco qualifie d'« encyclopédie », encyclopédie dont une part est « personnelle », façonnée à partir des lectures et expériences antérieures (l'autre part est « universelle », et se compose de savoirs admis par tous), qui est réinvestie et qui s'enrichit à chaque nouvelle lecture. Eco Umberto, *Lector in fabula*, France : Éditions Grasset & Fasquelle, 1985 [1979]. Dans le cadre des interactions médiatisées, des sujets qui ont dans leurs bagages des éléments personnels similaires ressentiront une connivence plus importante. Un exemple illustre cela dans le début du focus 32.

⁴²⁶ Amossy Ruth, *op. cit.*, 2010, p81.

⁴²⁷ Pour être tout à fait exact, sur *League of Legends*, il est demandé en premier un nom pour le compte, et ensuite un nom identificatoire, ce qui permet d'augmenter la sécurité des comptes. Ici, je ne m'intéresse qu'au second nom, le premier n'ayant pas d'intérêt dans les processus communicationnels, mais servant simplement à garantir l'accès au jeu.

vie sociale, mais il est indispensable dans l'espace médiatisé, garantissant l'usage du dispositif : les utilisatrices du site de discussion peuvent donc utiliser les services de *Confé*, gérer leurs relations et accéder à leur plateforme privée de messagerie⁴²⁸. Les joueurs de *League of Legends* bénéficient ainsi d'un accès à leur historique d'utilisation⁴²⁹, aux différentes actualités de l'univers numérique⁴³⁰, aux outils d'interaction et aux parties de jeu.

Le pseudonyme représente aussi l'énonciateur des propos et s'avère en charge des actions du sujet. C'est par ce nom que ce dernier est connu et reconnu durant la pratique comme il peut l'être dans la vie quotidienne par le biais de son nom social. C'est le premier constituant de la facette préalable de l'éthos. Mes expériences médiatisées m'ont permis de comprendre que le choix de ce nom d'identification n'était pas un acte anodin (cf. Focus 32). Un pseudonyme a une part sémiotique : son interprétation peut engendrer une certaine connivence, une proximité, ou bien introduire un écart. Il est également possible de ne pas arriver à interpréter ou de surinterpréter la signification, amenant à aborder l'échange dans l'erreur.

FOCUS 32 : LE CHOIX DE MES PSEUDONYMES D'ENQUÊTE

Lors de l'enquête menée sur *World of Warcraft*, mon choix s'était porté sur « Sonea » pour désigner ma présence dans le monde médiatisé. Pour la plupart des autres usagers, une première connotation était celle d'un prénom féminin, en raison de la consonance en « a », les amenant à penser qu'ils étaient en présence d'une joueuse. Toutefois, ce pseudonyme avait pour moi un second niveau de sens ; il était aussi le nom de l'héroïne de la trilogie *Le Magicien Noir*⁴³¹, dont l'histoire m'avait fortement intéressée. Cela me permettait alors de signifier mon intérêt pour ces ouvrages, ainsi que pour le genre littéraire fantastique. Durant les mois de pratique, cette référence est passée inaperçue. Or, un jour, un joueur amorça un échange grâce à une accroche indiquant qu'il avait saisi le rapport avec cette héroïne, ce qui m'incita à répondre, curieuse d'avoir un interlocuteur ayant reconnu ma référence. Ainsi, la plupart des usagers n'ont pas eu accès à l'intentionnalité dont était chargé ce pseudonyme, s'arrêtant à un premier niveau d'interprétation. La facette préalable de mon éthos médiatisé leur renvoyait l'idée que j'étais un joueur qui était potentiellement une joueuse. La personne ayant compris la référence perçut également mon intérêt pour la littérature fantastique et notamment pour l'ouvrage dont était issu le prénom.

Pour la recherche de thèse, j'ai décidé de m'identifier autrement dans les deux terrains investis. Je souhaitais choisir un pseudonyme unique que j'aurais pu utiliser dans les deux espaces numériques : « Syrianna ». J'avais précédemment rencontré dans un autre dispositif médiatisé un interlocuteur répondant au nom de « Syrienne ». Appréciant les images acoustiques marquées par un « a » final, j'ai ainsi abouti à cette forme, suggérant l'idée que je puisse être une utilisatrice, ce

⁴²⁸ Cf. annexe 24, tome 2.

⁴²⁹ Cf. annexe 10, tome 2.

⁴³⁰ Cf. annexe 1, tome 2.

⁴³¹ *Trilogie du Magicien Noir*, par Trudi Canavan. *La Guilde des magiciens*, Bragelonne, 2007. *La Novice*, Bragelonne, 2007. *Le Haut-Seigneur*, Bragelonne, 2008.

qui était d'autant plus utile pour mon enquête sur le site de discussion féminin. Cependant, ce pseudonyme avait déjà été choisi sur *LoL*. J'ai alors décidé de conserver la phonétique mais pas l'orthographe. Je me suis donc identifiée en tant que « Syrianna » sur *Confi* et « Syrianaa »⁴³² sur *LoL*. Les usagers rencontrés ont souvent supposé que je pouvais être une utilisatrice, ce qui était cohérent avec ce que je souhaitais renvoyer. Il m'a cependant été demandé à plusieurs reprises à l'amorce de mes différentes interactions, si je n'étais pas syrienne ou si je n'en avais pas les origines. J'ai alors compris que mon choix de pseudonyme pouvait conduire à une surinterprétation. En effet, je n'avais pas à l'esprit cette connotation lorsque je l'ai choisi. Mes éventuels partenaires peuvent donc faire des erreurs d'interprétation qui peuvent les amener à décider de ne pas interagir avec moi (si l'on suppose que certains n'ont pas envie de parler avec une personne originaire de Syrie⁴³³). L'erreur peut toutefois être réparée dès l'amorce de l'échange si l'interlocuteur formule une question directe, ce qui a souvent été le cas durant mon observation.

Le choix du pseudonyme est une étape cruciale pour la mise en scène de soi et influe sur la possible participation aux situations de communication. En effet, celui-ci est le premier élément de contact et d'identification dont disposent les potentiels interlocuteurs d'un sujet. Il convoque un imaginaire plus ou moins vaste, apportant des informations sur l'identité de la personne représentée. Il peut véhiculer des marqueurs culturels et sociaux pouvant être compris par ceux ayant des connaissances suffisantes, comblant ainsi le manque de données lié aux caractéristiques des interactions médiatisées. Dans la majorité des cas, lorsqu'un sujet choisit son pseudonyme, il l'investit d'intentions, de références. Dressons tout d'abord un panel des différentes connotations rencontrées durant l'observation participante, avant de nous intéresser au cas particulier du changement de pseudonyme et à l'impact de cette action.

1.1.1 Le choix d'un pseudonyme et ses connotations

En me fondant sur mon expérience et sur les discussions informelles avec différents usagers, je constate que le pseudonyme est un signe construit sur un signifiant ou un signifié⁴³⁴ lié à notre identité métamorphotique. On définit un ou plusieurs traits représentatifs que l'on veut partager. Cela peut être un terme apprécié pour sa sonorité ou sur le plan conceptuel. Dans la majorité des cas, l'objectif est de renvoyer une image avenante⁴³⁵, d'affirmer un goût culturel ou de

⁴³² Dans les espaces médiatisés très fréquentés où l'accès se fait par identification unique, il est fréquent qu'un pseudonyme soit déjà utilisé. Certains dispositifs ont une fonctionnalité qui fait alors des propositions de variantes en proposant l'ajout d'un chiffre. Or, pour ne pas introduire une connotation supplémentaire, certains usagers choisissent plutôt de doubler une lettre, souvent une voyelle. Ainsi, une voyelle doublée indique que le pseudonyme d'origine souhaité était probablement déjà choisi par une autre personne.

⁴³³ Cela est d'autant plus vrai compte tenu de la situation actuelle, ce qui m'a amenée à m'interroger si je devais changer ou non de pseudonyme, notamment dans le cadre du jeu, espace dans lequel je continue d'évoluer.

⁴³⁴ Cf. note 28.

⁴³⁵ Cf. note 276.

résumer son état d'esprit du moment. Dans la perspective de construire un éthos favorable, la plupart des sujets réfléchissent plus ou moins longtemps avant de choisir leur pseudonyme dans la mesure où celui-ci va les accompagner durant toute la pratique. Analysons différentes connotations fréquemment rencontrées⁴³⁶, avant d'indiquer de manière plus détaillée leur impact sur la facette préalable, au regard des futurs échanges.

Un des choix les plus courants ne nécessitant pas une trop grande réflexion consiste à associer un prénom/diminutif à un numéro de département. C'est ce qu'a fait l'utilisatrice C3⁴³⁷ : « *Mon pseudo n'a pas été difficile à trouver, il était évident puisque je l'utilisais déjà depuis plusieurs années pour mon adresse mail. C'est mon surnom+mon département de l'époque, on ne peut plus simple !* ». Donner son prénom ou son surnom ainsi qu'un indicateur géographique lie ainsi la facette préalable de son éthos médiatisé à des données de son identité sociale. Cela peut inciter les autres à engager un échange en lui demandant des précisions sur sa localisation pour définir s'ils ont eu des chances de s'être déjà rencontrés ou tout simplement pour montrer leur connaissance de la région. On observe un certain nombre de variantes à ce type de pseudonyme. Elles peuvent consister à associer un nom commun au numéro de département comme « licorne64 » par exemple, ou à indiquer un code postal comme « Gaele67400 ». D'autres ajoutent l'article « du » comme « alexdu42 » ou « etienneu74 ». Dans le cadre de la pratique de *LoL* qui est internationale, une donnée supplémentaire est introduite : le joueur est probablement un francophone. Ce constat peut être envisagé si le pseudonyme comporte un ou plusieurs mots français comme « lecastordunord », « canapélit », *etc.* Il est ainsi possible de déterminer l'origine des interlocuteurs, ce qui permet d'amorcer un échange dans la langue en commun lorsque l'on en a la capacité. Certaines lettres du pseudonyme aident d'ailleurs à cette reconnaissance : c'est le cas des Espagnols avec le ã ou des Allemands avec le ß.

Sur le site de discussion notamment, certains usagers ne font plus référence seulement à un lieu, mais à un de leurs statuts ou une de leurs caractéristiques comme « mamie62 » ou « maminou_52 ». Ces pseudonymes indiquent que ce sont des femmes ayant des petits-enfants. Un tel pseudonyme laisse envisager aussi que c'est un thème qui les intéresse. On note qu'un doute peut être introduit dans le cas du nombre : on peut supposer qu'il évoque soit un âge, soit

⁴³⁶ On note que j'ai fait le choix d'anonymiser les pseudonymes des personnes que j'ai interrogées au cours de cette recherche. Les autres pseudonymes ne le sont pas, et permettent d'illustrer mes propos. N'ayant pas d'autres données sur eux, je me suis permise de citer leur pseudonyme.

⁴³⁷ Cf. annexe 26.2.3, tome 2.

un département. Pour éviter la confusion, certains ajoutent directement leur date de naissance comme « Rémy1990 ».

Le pseudonyme peut être porteur d'une connotation de passion ou d'un intérêt culturel particulier. L'utilisatrice de *Confé* C4⁴³⁸ explique son choix : « *j'adore le groupe de métal [Nom du groupe] j'avais hésité avec Nirvana, mais comme tout le monde connaît je voulais que ça soit plus original, donc je suis partie sur [Nom du groupe], et j'ai ajouté [X] pour que ça soit plus féminin* ». On remarque chez elle, un véritable désir d'adéquation au cadre de l'activité par la personnalisation, pour correspondre à l'atmosphère du site et se rapprocher du rôle-modèle : à savoir une femme intéressée par des sujets tournant autour de la féminité. Le désir d'originalité est également mentionné pour se distinguer des autres. On constate que les usagers n'hésitent pas à choisir des noms de héros, de personnages de manga ou de groupes de musique afin d'annoncer et d'affirmer leurs goûts. Sur *LoL*, certains mobilisent d'autres univers ludiques indiquant ainsi leur connaissance de titres ou de genres de jeux différents, comme le choix de « Kelthuzad » protagoniste connu de la diégèse de *WoW*. Cela n'est pas anodin pour le joueur, qui souhaitait signifier qu'il avait fréquenté ce jeu pendant une période.

Certains sujets, conscients des difficultés à se faire accepter comme un partenaire potentiel de l'échange, veulent renvoyer une impression favorisant les interactions. L'utilisateur C1⁴³⁹ a intégré le terme « sympa » dans son pseudonyme. Il explique ce choix : « *Mon pseudo. Je n'ai pas cherché longtemps. J'ai juste pris, la vision que je me fais de moi-même. Ou du moins comme j'aimerais être. Car on ne peut pas être toujours sympa. Le plus souvent possible* ». Étant un homme venant interagir sur un site de discussion féminin pour trouver des solutions à ses problèmes de couple, il se devait de proposer un profil le plus avenant possible dans la perspective d'amorcer plus facilement la conversation et d'augmenter ses chances d'obtenir des réponses.

Pour susciter des amorces d'interaction, il est possible de prendre un pseudonyme provoquant un questionnement chez les autres sujets, engendrant des réactions particulières. C'est le cas de ceux connotant une situation sociale particulière ou un élément marquant. L'exemple le plus frappant qui a été rencontré fut celui de « femme assise » qui évoquait sa paraplégie (cf. Focus 18). Ce pseudonyme oriente sa facette préalable : il suscite la curiosité ou une certaine compassion, amenant autrui à interagir avec elle. Provoquer l'interaction peut également arriver

⁴³⁸ Cf. annexe 26.2.4, tome 2.

⁴³⁹ Cf. annexe 26.2.1, tome 2.

en faisant un choix provocateur. C'est le cas du joueur J4 qui choisit de changer son pseudonyme quelque temps après avoir eu un entretien avec lui. Il avait initialement un pseudonyme qui correspondait au surnom que des enfants lui avaient donné lorsqu'il était en primaire. Quelques mois plus tard, il changea pour « TOIxJExTAIMExPAS », puis dans le 1/4 d'heure qui suivait, pour « toi je t'aime pas »⁴⁴⁰, préférant ne pas utiliser de majuscules. Je l'ai questionné sur ce changement, étonnée par le contraste avec son pseudonyme initial. Il m'expliqua que c'était une façon d'inciter les autres joueurs à faire des commentaires, à entamer une discussion. Par ce choix qui pouvait sembler agressif, il eut finalement de nombreuses réactions qu'il estimait « positives ». En effet, en début de partie, ses adversaires qui comprenaient le français lui adressaient des réflexions. Si celles-ci étaient favorables (commentant l'originalité du pseudonyme par exemple), il les remerciait, et si elles ne l'étaient pas comme la réplique « moi aussi je ne t'aime pas », il répondait « mais moi peut être que je t'aime bien » afin de « désamorcer l'embrouille »⁴⁴¹. Pour lui, cela contribuait à établir une bonne ambiance avant de commencer une partie, que ce soit avec ses équipiers ou avec ses adversaires. Il avait finalement choisi de ne pas recourir aux majuscules étant donné que cela évoque, pour beaucoup d'internautes, une personne en train de crier. Utiliser des minuscules diminue les connotations agressives. Ce genre de pseudonyme à l'image peu avenante reste dans ce cas lié à un état d'esprit positif.

Aucun pseudonyme aux connotations véritablement négatives n'a été trouvé sur *Confi*. On peut suggérer que cela serait contraire au rôle proposé par le dispositif aux utilisatrices : celui de personnes désireuses d'entrer en interaction avec d'autres. Toutefois, ce type de pseudonyme a été régulièrement observé dans le cadre du jeu vidéo. Ces joueurs renvoient une image préalable désagréable et dérangeante, provoquant chez leurs potentiels interlocuteurs l'attente de les voir adopter un mauvais comportement ou tenir des propos vulgaires. Lors d'une partie de jeu où j'interagissais vocalement avec deux équipiers, nous avons eu parmi nos adversaires un joueur s'appelant « brutalpenis ». Mes partenaires ont immédiatement annoncé que ce nom ne présageait rien de bon quant à l'esprit de ce joueur, ce qui s'est rapidement confirmé : il fit preuve d'une grande vulgarité dès le début de la partie. Dans l'imaginaire du jeu, cette conduite considérée comme déviante est souvent assimilée à celle de jeunes joueurs, ayant pour distraction l'insulte. Cependant, ne pouvant me permettre de stigmatiser une classe d'âge, je n'insisterai pas sur ce point. On note ici que le dispositif ne bloque pas ce type de pseudonyme

⁴⁴⁰ J'ai constaté ce changement grâce à l'inscription de son pseudonyme dans ma liste d'amis. Le changement ne l'ayant pas retiré, j'ai été attirée par ce nom que je ne connaissais pas.

⁴⁴¹ Cf. annexe 27.2.4, tome 2.

automatiquement⁴⁴². Si quelqu'un juge cela choquant, il a la possibilité de le signaler à la fin d'une partie (cf. Focus 22), ce qui entraînera peut-être un message de la part de l'institution à l'adresse du sujet lui demandant de changer de pseudonyme.

Enfin certains se distinguent en ayant un préfixe particulier composant leur pseudonyme. Dans le cadre du site de discussion, le préfixe rencontré est celui d'« animatrice ». Il désigne des personnes travaillant pour l'institution. Le terme « animatrice » suggère qu'elle va animer les échanges en proposant des thèmes de conversation. Ce préfixe introduit une distance et l'identifie différemment des autres utilisatrices. Sur le jeu, de nombreux pseudonymes ont des préfixes correspondant à des acronymes de nom d'équipes de jeu. Certains acronymes évoquent des équipes professionnelles comme « SK », « TSM », *etc.* Les pseudonymes conçus sur ce modèle sont utilisés soit par les véritables joueurs professionnels, soit pas des joueurs amateurs qui veulent afficher leur soutien à ces équipes, mais aussi au monde de l'*eSport* en général. Des acronymes qui ne sont pas connus ont été également relevés, indiquant que le joueur est intégré dans une équipe d'amateurs. Se retrouver en présence de deux équipiers dont le nom débute par le même préfixe laisse supposer qu'ils jouent fréquemment ensemble⁴⁴³, que leur degré de cohésion risque d'être important et ce, jusqu'à dans leur comportement écrit⁴⁴⁴.

1.1.2 Changer de pseudonyme pour tenter de réorienter son éthos

Résultant d'une prise de décision des sujets, le pseudonyme est porteur de significations, et va être garant de leur séquence de vie médiatisée. Ainsi, les sujets sont libres de choisir ce qu'ils désirent, en fonction de l'image qu'ils aspirent à renvoyer. Cependant, ce choix est quasi définitif. En effet, la société créatrice limite les changements. Étant le référent des propos énoncés, il serait difficile de suivre un échange si un interlocuteur était identifié par un pseudonyme différent à chaque nouvelle interaction. Toutefois, au lieu d'interdire les

⁴⁴² Certains dispositifs disposent de cette fonctionnalité, rendant impossible l'usage de certains mots jugés « vulgaires ». Le jeu étant ici international, il serait trop complexe de prévoir ce genre de fonctionnalité, qui nécessiterait d'avoir une base de données comportant des mots interdits traduits dans chaque langue. De plus, le pseudonyme se compose ici de deux mots accolés ce qui pourrait gêner l'identification par procédure informatisée.

⁴⁴³ Ces préfixes appelés les *Tags* sont des éléments utilisés pour signifier l'appartenance à une équipe de jeu. Lorsque des joueurs en viennent à créer une équipe de jeu, ils utilisent généralement un logiciel de communication pour échanger vocalement, ce qui concourt à la création de liens entre eux, et augmente leur réactivité et leur synchronicité d'action (il est plus facile de signifier par la voix ce que l'on veut faire que par écrit).

⁴⁴⁴ Les autres joueurs prennent conscience que signifier une erreur à un des deux joueurs, risque d'entraîner une mobilisation écrite défensive (souvent agressive) du second joueur, même si ce dernier n'est pas la cible de la remarque.

changements⁴⁴⁵, les institutions proposent cette possibilité sous conditions⁴⁴⁶. Cette liberté permet de pallier le fait que certains n'aient pas pris un temps suffisant pour choisir leur pseudonyme, qu'ils n'apprécient plus ce choix, ou que l'image qu'ils pensaient évoquer ne fonctionne pas. Ce changement n'est pas anodin et il s'avère soumis à certaines modalités. Les procédures étant différentes dans les deux terrains, analysons-les séparément.

Dans le cas de *Confî*, un sujet désireux de changer de pseudonyme doit contacter le service client afin de formuler sa demande, avec à l'appui, une justification qui sera estimée suffisante ou non. Le procédé n'est pas immédiat et peut être refusé. S'il est accepté, alors, le pseudonyme affiché auparavant, énonciateur des messages, sera remplacé par le nouveau dans la totalité des espaces d'énonciation, allant ainsi vers une certaine transparence de cet acte. Des signes permettent toutefois de le remarquer : il arrive qu'un interlocuteur réponde à quelqu'un en citant son pseudonyme. Ce phénomène est fréquent comme le remarque l'utilisateur C1 : « *dans les réponses que l'on fait on rappelle le pseudo* »⁴⁴⁷. Comme cela ne relève pas d'une production automatisée, le changement effectué par l'outil du dispositif ne s'applique pas. Un écart sera donc constaté si quelqu'un lit l'échange. Parfois, d'autres s'étonnent suite au changement, attirant ainsi l'attention sur la personne en cause. Il arrive qu'un changement soit refusé, ou qu'une personne ne comprenne pas la procédure (ou ne prenne pas la peine de l'appliquer). Cela engendre des tactiques particulières : certains clôturent leur séquence de vie médiatisée identifiée par le premier pseudonyme et en amorcent une nouvelle ce qui permet de choisir un nouveau pseudonyme. Par exemple, l'utilisatrice dénommée « femme assise » a fermé son compte à plusieurs reprises, s'appelant ensuite « MélodieMarjorie », puis « ElodieMarjorie », et ainsi de suite (cf. Focus 19). Cette possibilité de débiter plusieurs séquences de vie médiatisée peut parfois poser des difficultés. D'après les propos informels récoltés sur *Confî*⁴⁴⁸, certaines personnes ont recommencé leur séquence de vie médiatisée, sous couvert d'une

⁴⁴⁵ On note qu'au moment du premier choix, l'institution ne met pas en garde l'utilisateur à propos du « poids » du pseudonyme.

⁴⁴⁶ Celles-ci étant parfois difficile à remplir, les sujets sont parfois amenés à ne pas ne pas utiliser la possibilité offerte par l'institution, envisageant des tactiques alternatives, ce dont il est question dans la suite du développement.

⁴⁴⁷ Cf. annexe 26.2.1, tome 2.

⁴⁴⁸ L'institution ne bloque pas les séquences de « clôture-réouverture sous une autre identité ». Pour limiter le multi-compte, généralement, le formulaire d'inscription demande que les sujets utilisent une adresse email qui n'ait encore jamais été utilisée sur le site. Or, aujourd'hui, il est fréquent d'avoir plusieurs adresses email à son actif.

nouvelle identité sans en informer les autres usagers. Elles peuvent même continuer d'évoluer sur leurs deux séquences de vie médiatisée, n'ayant pas supprimé leur premier compte⁴⁴⁹.

Sur *LoL*, les joueurs désireux de changer de pseudonyme se tournent vers la solution proposée par l'éditeur de jeu, à savoir payer en *Riot Points*, monnaie obtenue en convertissant des euros. Cette opération coûte environ 8 euros, ce qui est selon un grand nombre de sujets questionnés considéré comme relativement élevé. Cela explique que certains gardent un pseudonyme qui ne leur correspond plus, estimant qu'il n'est pas concevable de dépenser de l'argent réel. Comme dans le cas du site de discussion, certains ouvrent un nouveau compte. Ici, le multi-compte est toléré, mais beaucoup plus compliqué à assumer. En effet, cela implique d'effectuer à nouveau la progression jusqu'au niveau 30 ce qui demande un investissement de plusieurs mois. Généralement, ouvrir un nouveau compte n'est pas motivé par le besoin d'être identifié autrement⁴⁵⁰, mais a pour conséquence de devoir choisir un autre pseudonyme. Certains accordent parfois moins d'importance à ce nouveau choix ou souhaitent explicitement signifier que c'est leur deuxième compte. Pour cela, ils réutilisent leur pseudonyme initial et y ajoutent un chiffre comme pseudonyme1/2/*etc.*, ou ont recours à des noms de champions ou à des termes spécifiques à la pratique du jeu.

Pour conclure sur ce premier élément de la facette préalable, choisir un pseudonyme influe sur la perception donnée à voir aux autres sujets. Cette étape est importante, car elle marque le début de la séquence de vie médiatisée. La difficulté à en changer incite les individus à réfléchir en amont à l'impression qu'ils souhaitent donner. Dans la mesure où ils ont conscience qu'ils seront probablement amenés à interagir régulièrement, ils s'accordent un temps suffisant de réflexion afin d'envisager ce qui pourrait les qualifier au mieux. On note que ce pseudonyme doit être assumé dans le temps aux yeux des autres, mais également par son propre regard, car il s'affiche en premier lieu à l'écran de l'utilisateur, et ce, dès l'identification donnant accès au dispositif. Les sujets rencontrés et interrogés durant les entretiens ou au cours de discussions informelles ont tous montré qu'ils étaient conscients que le pseudonyme les représentait, et renvoyait une certaine image d'eux. Tous ont semblé faire preuve de réflexivité quant à l'usage

⁴⁴⁹ L'utilisateur C1 évoque plusieurs motivations à ce phénomène d'évolution parallèle sur deux comptes : pouvoir mener une romance avec une personne du site, pouvoir se défouler, s'inventer un personnage, *etc.* (cf. annexe 26.2.1, tome 2).

⁴⁵⁰ En effet, l'ouverture d'un nouveau compte de jeu est souvent motivée par le fait de recommencer une progression afin d'espérer avoir un meilleur ratio victoire/défaite (en recommandant depuis le début sur un nouveau compte, les joueurs font face à des joueurs novices, ce qui augmente leurs chances de victoire), ou dans le but d'avoir un compte de secours au cas où le premier compte serait suspendu temporairement ou définitivement, pour mauvaise conduite.

et au choix de leur pseudonyme. Si certains ont eu du mal lors de leur première inscription dans un dispositif médiatisé à comprendre l'enjeu que cela représentait, ils ont cependant la possibilité de recourir aux solutions alternatives décrites permettant d'influer sur leur facette préalable, en tenant compte de l'impact qu'avait eu leur premier choix. Intéressons-nous à présent à une forme illustrée de l'image de soi, qui accompagne le pseudonyme.

1.2 APPRÉHENSION DES DIFFÉRENTS DEGRÉS D'IMAGE DE SOI

Dans le dispositif de *Confidentielles*, une des premières étapes de personnalisation possible est le choix d'une image qui, s'ajoutant à leur pseudonyme, renforce l'identification et la reconnaissance des usagers. Sur *League of Legends*, une image peut aussi être choisie, mais elle est prédéfinie à la création du compte. En effet, chaque nouveau joueur se voit attribuer une « icône d'invocateur » qu'il pourra par la suite changer. Quelle que soit l'historicité amenant au choix de ce visuel, les avatars véhiculent des connotations qui diffèrent en fonction des deux terrains, et concourent à enrichir la facette préalable de l'éthos médiatisé des sujets. D'autres éléments visuels vont avoir un impact sur cette image : c'est le cas des signatures sur *Confi* et du choix des champions sur *LoL*. Appréhender ces différents degrés d'image de soi est important, car ils conditionnent la manière dont les interlocuteurs vont se comporter dans les premiers instants d'une situation de communication. En effet, les impressions visuelles aident à se représenter la personne à qui l'on parle, et donnent parfois des informations clés à partir desquelles l'échange débutera. Étudions en premier lieu l'avatar et son rapport au pseudonyme, qui tout comme ce dernier véhicule une aspiration, un sentiment ou un élément d'action dans le dispositif. En second lieu, d'autres données viennent enrichir la facette préalable : la signature sur *Confi* et le champion joué dans le cas de *LoL*. En effet, il est possible d'un côté d'inscrire des informations que l'on souhaite partager, et de l'autre, de faire un lien entre les préférences de style de jeu et un type de comportement.

1.2.1 L'avatar : personnalisation et connotation thématique

La facette préalable de l'éthos médiatisé s'agrémente d'interprétations liées à un visuel dont l'appellation diffère en fonction des dispositifs : l'avatar sur *Confidentielles* et l'icône d'invocateur sur *League of Legends*, deux éléments iconiques que le sujet peut choisir. Analysons dans un premier temps l'avatar, fortement personnalisable, contrairement à l'icône d'invocateur présentée dans un second temps. Cette distinction dans le degré de personnalisation s'explique par les différences entre les cadres primaires. En effet, sur *Confi*, l'activité de discussion en ligne et d'information-consommation rend le renforcement

et l'individualisation de l'image de soi primordiaux alors que sur *LoL*, la performance ludique collaborative met au centre une représentation de soi en adéquation à l'univers de jeu.

1.2.1.1 Un choix d'avatar très personnel

Outre le pseudonyme qui est une donnée obligatoire pour pouvoir participer, les sujets ont la possibilité de personnaliser leur présence en se définissant un avatar. Comme le montre la figure 48, la mise en forme des messages par l'architexte donne l'impression que l'entité avatar/pseudonyme prend en charge les propos, si l'on se fie à la bulle de dialogue encadrant le texte dont la pointe est dirigée vers un cadre comportant l'avatar, évoquant l'univers des bandes dessinées.



Figure 48 : Message pris en charge par un avatar

L'avatar sur ce site de discussion est une image en 2D, que chacun est libre de choisir parmi celles qu'il possède ou celles qui se trouvent sur Internet. Les possibilités de personnalisation sont ainsi infinies. Les seules contraintes sont le respect d'une taille et d'un poids particulier. En effet, l'architexte refuse les avatars démesurés ou trop lourds afin de ne pas nuire à son harmonisation ou de ne pas ralentir l'affichage des pages du site. Il laisse cependant un « espace à chacun pour qu'il l'investisse de ses propres signes et concrétise ainsi un devoir-faire qui n'a pas de programme autre que de faire »⁴⁵¹. Comme montré dans la partie précédente, l'avatar aide à s'imaginer le corps de l'utilisateur. Or, on remarque en parcourant les différents forums du site qu'il ne représente pas toujours la personne physique. Une grande diversité des avatars a été relevée sur *Confi* (cf. Focus 33), allant d'une photographie du sujet à des représentations d'objets, d'animaux ou même d'éléments graphiques, donnant ainsi une importance à un trait

⁴⁵¹ Jeanneret Yves, *op. cit.*, 2014, 216.

caractéristique de la personnalité ou à des goûts particuliers plutôt qu'à l'apparence. Les avatars ont donc parfois une valeur plus symbolique que référentielle.

FOCUS 33 : LA VARIÉTÉ DES AVATARS DE *CONFIDENTIELLES*

Un avatar permet de s'imaginer un interlocuteur. Cette image étant indissociable du pseudonyme lors de son affichage dans le site, elle renforce les connotations données par celui-ci ou les oriente, ou en apporte d'autres. Elle prend une fonction d'ancrage ou de relais⁴⁵², en fonction des choix effectués par les individus. Ainsi, le pseudonyme n'est pas le seul élément connotatif.

La figure 49 montre quelques avatars vus lors de ma navigation sur *Confi*. On constate qu'ils sont assez divers et n'illustrent pas tous un corps humain. Catégorisons-les afin de cerner leur diversité.

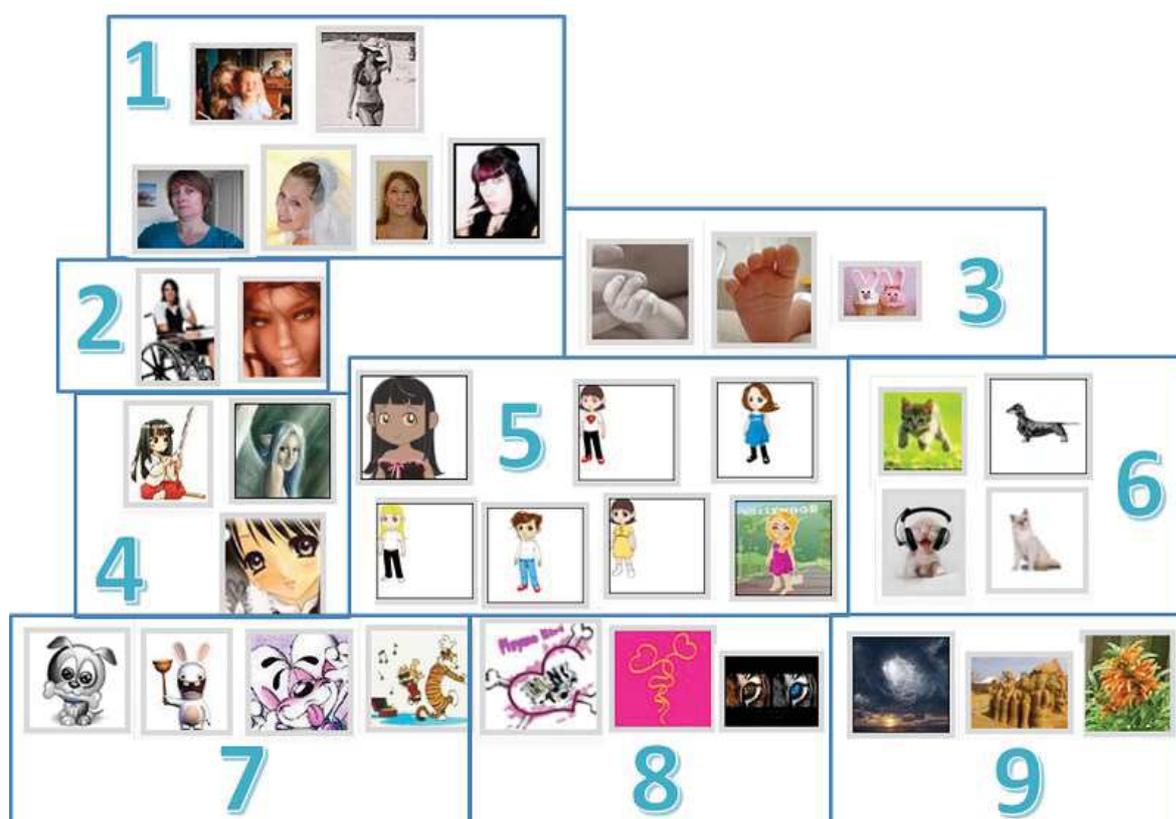


Figure 49 : Quelques avatars

En 1, on observe des photographies de personnes habillées avec des tenues différentes, allant d'un habit quotidien, à la robe de mariée, en passant par le maillot de bain. L'échelle privilégiée est souvent un plan rapproché épaule, rappelant les photos d'identité, ce qui renforce la proximité et

⁴⁵² Barthes Roland, « Rhétorique de l'image », *Communication*, 4, 1964. L'auteur évoque les rapports entre le texte et l'image. Il distingue deux rapports entre le texte et l'image : le texte peut servir d'ancrage à l'image, c'est-à-dire qu'il oriente le sens de celle-ci, ou de relais, à savoir qu'il apporte d'autres informations que celles disponibles sur l'image. Le pseudonyme étant un texte indispensable, je considère que la fonction s'applique à l'image. L'image affine la connotation perçue dans le pseudonyme ou bien en introduit une autre.

facilite la représentation. On note que l'une d'elles montre une femme et son enfant, probablement celui de l'utilisatrice. Ici, les corps semblent être ceux des usagers. En 2, on a des avatars dont le traitement est particulier, laissant penser que c'est plutôt une image trouvée sur Internet. En 3, des avatars montrent des morceaux de corps, ou des objets, très souvent en lien avec les bébés. Cela incite à penser que la personne a un enfant ou en attend un. En 4, ce sont des dessins de style fantastiques ou manga. En 5, on observe des personnages particuliers en 2D, très fréquents sur *Confi* (ils sont appelés des « confirmages »), obtenus par une fonctionnalité du site. La confirmage est décrite par l'institution comme l'image de l'utilisatrice, qu'elle peut personnaliser à sa guise. Cependant, les possibilités de personnalisation augmentent avec la participation. Des points Confies récompensant une présence régulière permettent d'ajouter des accessoires, qui sont limités pour les novices. Une confirmage très complète indique donc que l'utilisatrice fréquente le dispositif depuis un temps relativement long. L'aspect des confirmages suscite l'imagination et peut laisser penser que l'interlocutrice possède telle spécificité physique, ou qu'elle apprécie telle ou telle chose. En 6, on remarque des photographies d'animaux, indiquant un intérêt pour eux, sans être ceux des usagers. En effet, le chaton sur un fond d'herbe circule sur internet depuis plusieurs années. Celle montrant un chaton avec un casque sur les oreilles semble aussi être une photo prise par un professionnel. En 7, les sujets s'identifient à l'aide d'images issues d'univers particuliers comme celui des lapins crétins ou de Diddle. En 8, ce sont des avatars plus abstraits. En 9, certains utilisent des dessins ou photographies de paysages, qui évoquent un intérêt pour la nature ou un endroit qu'ils ont visité, *etc.*

Avoir un avatar n'est pas obligatoire, et ne conditionne pas la participation. Cependant, tant qu'un sujet n'en a pas choisi, le dispositif laisse imaginer qu'il va prochainement le faire, en indiquant à l'emplacement habituel « pas encore d'avatar ».



Figure 50 : Un message sans avatar

Il s'avère finalement inconcevable de ne pas avoir d'avatar, le dispositif palliant ce déficit en en imposant un. Le recours au terme « encore », marqueur énonciatif de temps, semble promettre que le sujet va y remédier. Cela évite d'avoir un espace vide, déséquilibrant la page, perturbant les sens. En effet, il serait difficilement concevable qu'un énonciateur fantomatique

prenne en charge les propos. Penser que la personne s'est récemment inscrite et n'a pas eu l'occasion de définir une image la représentant est plus plausible. Si cela n'est pas un obstacle à l'interaction, cette absence connote défavorablement la facette préalable de l'éthos médiatisé. Plusieurs interprétations à cette absence d'avatar sont envisageables :

- L'utilisateur est nouveau et ne s'est pas encore approprié l'outil, ou ne sait pas quoi choisir.
- Il n'accorde pas d'importance à la personnalisation. Un doute plane quant à celle qu'il accorde à ses relations, car il ne se prête pas au jeu. C'est justement le cas des personnes qui viennent non pas pour échanger, mais pour gagner des cadeaux.
- Il n'envisage pas d'interagir sur le long terme, mais vient simplement poser une question, et ne fréquentera plus le site une fois une réponse obtenue.

Quoi qu'il en soit, ne pas avoir d'avatar connote défavorablement la facette préalable de l'éthos et ne contribue pas à inciter les autres sujets à s'engager dans un échange. Prendre le temps d'en choisir un peut être considéré comme une confirmation du désir de participation à la vie médiatisée.

L'avatar sur *Confi* agrmente la facette préalable de l'éthos médiatisé d'un sujet par des informations venant appuyer, orienter ou enrichir les premières impressions liées au pseudonyme. Tous deux relèvent d'un acte volontaire de personnalisation, d'une prise de décision rendue possible par le dispositif. Chacun peut proposer une certaine image de soi relative à la face qu'il souhaite conserver lors de l'interaction. Prendre le temps de personnaliser son avatar est une des règles implicites si le sujet veut cadrer à l'activité du site de discussion. En effet, cet acte indique que le sujet accepte de se servir des fonctionnalités mises à sa disposition pour renforcer la présence du corps ou de détails de la personnalité dans les échanges. L'avatar, tout comme le pseudonyme apparaît comme un choix résultant d'un processus réflexif quant à la forme de l'identité métamorphotique que le sujet souhaite montrer. Voyons s'il en est de même pour les représentations visuelles des joueurs de *League of Legends*.

1.2.1.2 Entre préférence graphique et enrichissement de l'éthos

Sur *League of Legends*, le joueur peut lui aussi choisir un élément visuel qui le représente : l'icône d'invocateur (cf. Focus 34). Elle est visible à côté du pseudonyme d'un joueur dans l'écran de gestion et de chargement, mais ne le sera pas durant la partie de jeu. Contrairement à l'avatar décrit précédemment pour le site de discussion, la personnalisation est limitée. Le joueur peut seulement choisir parmi une sélection d'icônes proposées.

FOCUS 34 : LES ICÔNES D'INVOCATEUR OU TOTEM DES ÉLÉMENTS MARQUANTS DU JEU

Les icônes d'invocateur sont en adéquation avec l'univers graphique du jeu. L'aspect ludique du cadre de l'activité fait qu'il ne serait pas très cohérent de laisser aux joueurs un choix d'images différant du scénario proposé. Ils n'ont donc pas de choix de personnalisation et doivent faire leur sélection parmi celles proposées, mais peuvent débloquer des icônes en accomplissant certains exploits comme l'indique *Riot Games* sur la figure 51. Dans cette sélection, j'ai distingué différentes connotations, que les joueurs apprendront à reconnaître. Les non-joueurs ne verront que le message dénoté, c'est-à-dire la description visuelle. C'est en pratiquant que l'on accède à un deuxième niveau de sens, lié à un contexte particulier : l'obtention des icônes témoigne d'une action effectuée précédemment.



Figure 51 : Panneau permettant de choisir une icône d'invocateur⁴⁵³

— Les icônes de base : elles sont accessibles à tous les joueurs. Ses éléments du jeu y sont représentés, comme les monstres, la représentation d'une compétence, *etc.* Certaines donnent une impression de douceur comme celle montrant une jeune plante. D'autres renvoient une signification plus combative, telle que l'icône représentant une griffe ou une tête de loup ayant de grandes dents ! On peut ainsi traduire un état d'esprit particulier, ou simplement un choix esthétique. Certains s'en servent pour contraster avec leur nom d'invocateur ou pour l'illustrer. C'est ce que m'expliquait un joueur au pseudonyme particulièrement provocateur. Il affectionnait particulièrement l'image de la jeune plante en train de pousser estimant que cela introduisait un contraste qui pouvait inciter les autres à lui faire des remarques.

— Les icônes saisonnières : elles sont accessibles lorsque l'on joue à des périodes particulières, par exemple au moment du Nouvel An chinois. Chaque personne ayant fait une partie dans ce créneau temporel recevait gratuitement une icône. D'autres étaient accessibles en remplissant des conditions précises, comme jouer une partie en préformant un groupe de cinq, *etc.*

⁴⁵³ On note l'erreur de traduction dans le dispositif de jeu, inscrivant « un icône » et « des icônes spéciaux ».

— Les icônes pécuniaires : elles sont attribuées aux joueurs ayant dépensé de l'argent réel. En période d'Halloween, chacun pouvait acquérir jusqu'à cinq icônes différentes — les plus jolies correspondant à un gros investissement. À Noël, une icône pouvait être débloquée par les plus « généreux », c'est-à-dire ceux qui offraient des cadeaux aux autres par le biais de l'argent réel en utilisant un outil spécifique : le centre des cadeaux. En arborant cette icône, les joueurs se revendiquaient comme des personnes généreuses.

— Les icônes de classement : Elles sont obtenues automatiquement après une saison de compétition et servent d'indicateur de performance pour ceux qui ont participé aux parties classées⁴⁵⁴. On y remarque une coupe (pour la saison 3), dont la couleur change et la complexité augmente en fonction du niveau atteint. Certains joueurs ayant eu une icône témoignant d'un classement élevé, l'ont longtemps arborée, dans le but de donner aux autres des indications sur leur performance, et d'exprimer leur fierté. Les saisons de compétition se succédant, l'objet représenté sur l'icône change. Ainsi, en avoir une datant des premières saisons témoigne d'une certaine ancienneté.

— Les icônes de soutien aux équipes d'*eSport* : les joueurs ont la possibilité d'afficher leur soutien aux compétitions sportives et aux équipes professionnelles (cf. annexe 17) en achetant leur logo et en l'arborant. Sur le prix de cet achat, 20 % sont reversés à l'équipe.

Une fois ces icônes déverrouillées, les joueurs ont la possibilité d'en changer quand ils le souhaitent. Au-delà de l'aspect esthétique, elles donnent ainsi des indications diverses sur la performance, la participation à un événement, un état d'esprit, un rapport à la consommation ou au sport électronique, *etc.* Toutefois, il faut une certaine connaissance de l'historicité de l'univers pour comprendre ce niveau de sens. Ainsi, de nombreuses connotations ne seront pas perçues par les nouveaux. L'icône d'invocateur peut donc participer à l'enrichissement de la facette préalable de l'éthos médiatisé d'un joueur.

1.2.2 Personnalisation et interprétation avancée

Si les espaces de pratique sont standardisés, certains éléments permettent de distinguer un sujet de l'autre. Cette personnalisation est volontaire sur *Confidentielles*, où les utilisatrices peuvent définir une signature qui sera jointe à chacune de leurs interventions dans les forums, ou automatisée par le dispositif de *League of Legends* qui regroupe les données résultant de la participation sous forme de tableaux et de statistiques, signes d'une manière de jouer. Les informations choisies par les confinautes et les traces de pratique de l'invocateur enrichissent ainsi la facette préalable de leur éthos médiatisé, conditionnant les interactions et leur

⁴⁵⁴ Cf. annexe 9, tome 2.

déroulement. Traitons tout d'abord du cas de la signature, et abordons ensuite deux éléments liés au jeu : le champion joué, puis la place dans le classement.

1.2.2.1 La signature : mise en évidence d'éléments marquants du quotidien

La signature est un élément d'identification supplémentaire placé sous chaque message inscrit par un sujet dans un des espaces d'énonciation. Si le discours d'escorte contenu dans l'email d'accueil constitue une injonction à en choisir une, l'utilisation de cet outil de personnalisation de l'espace d'énonciation reste limitée. En effet, environ un usager sur deux en possède une.

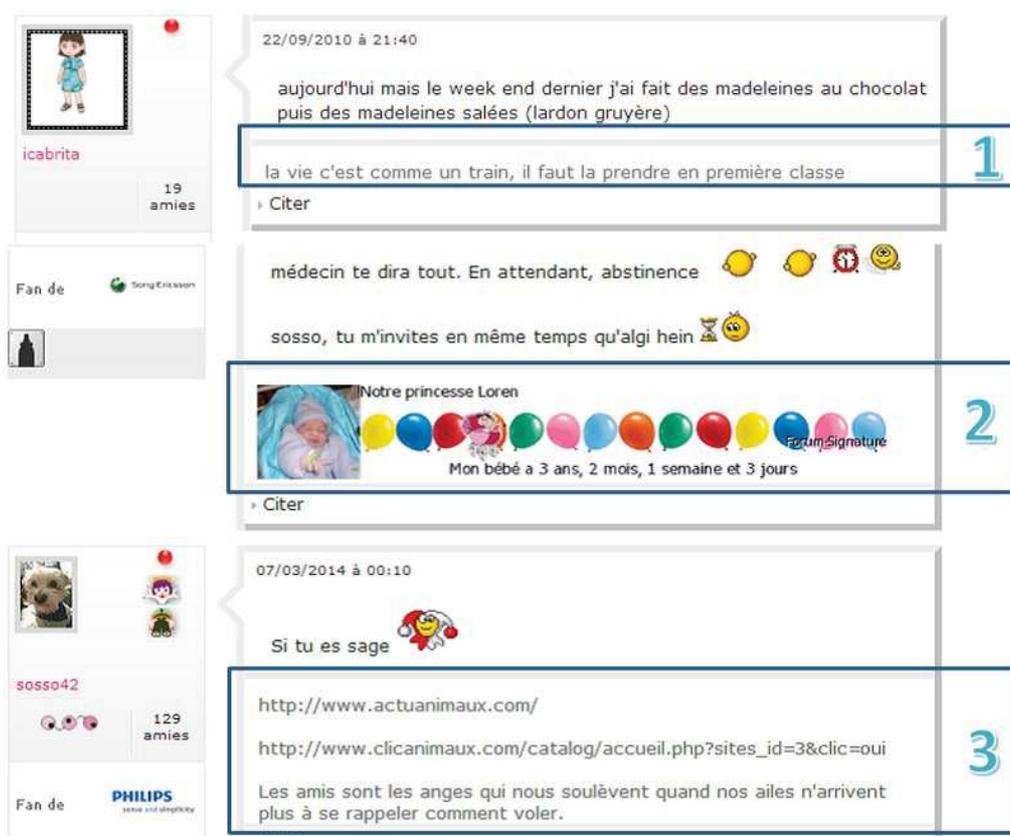


Figure 52 : Quelques exemples de signatures⁴⁵⁵

Le discours d'escorte invite les utilisatrices à se rendre sur un site⁴⁵⁶ pour se créer une signature à intégrer dans leur profil. Une forme particulière est recommandée : les *tickers* à compte à rebours (cf. Focus 35 et figure 52, zone 2) qui permettent de partager un événement. Toutefois, d'autres types de signatures ont été remarqués. Elles prennent une forme textuelle, alternant

⁴⁵⁵ Discussion « Quel gâteau avez-vous fait aujourd'hui », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-114796-quel-gateau-avez-vous-fait-aujourd-hui----.htm>>, dernière consultation le 10.03.14.

⁴⁵⁶ Pour avoir fréquenté de nombreux autres sites de discussion (généralistes ou thématiques), j'ai toujours remarqué la présence d'un usager se donnant la fonction de « graphiste », arborant une « belle » signature, et mettant à disposition ses talents pour aider les autres à s'en créer une. Sur *Confidentielles*, cette fonction semble être remplie par ce site annexe.

entre des citations plus ou moins connues (cf. figure 52, zone 1) ou des liens vers un autre site par exemple (cf. figure 52, zone 3). La signature met en évidence un événement marquant, qui tient à cœur, et peut susciter une connivence. Ainsi, partager une URL menant vers un site pour la défense des animaux laisse entrevoir un centre d'intérêt, tout comme le compte à rebours avant un mariage peut attirer des échanges dont le contenu s'axera sur cet événement.

FOCUS 35 : LES SIGNATURES « COMPTE À REBOURS »

Figure 53 : Site aidant à générer des signatures utilisables sur *Confidentielles*

L'équipe de *Confidentielles* « invite » le sujet à aller vers un site partenaire <forum-signature.com> pour créer une signature qu'il faut ensuite intégrer à son profil. Il obtient un « ticker », sorte de compte à rebours graphique présentant le temps restant avant un événement considéré comme important. Les thématiques disponibles correspondent à la représentation des éléments marquants dans la vie d'une femme : les enfants, le mariage, *etc.* Cette impression est renforcée par la dominante de rose. Au sommet du site se trouve un lien vers *Conf*. Dans les mentions légales, aucune relation n'est indiquée entre les deux institutions, mais ce lien visuel confirme qu'il y en a une.

On note que la signature choisie ici n'a pas de valeur juridique contrairement à celle de la vie quotidienne qui correspond à l'« inscription de son nom, sous une forme particulière et reconnue, ou d'une marque spécifique, apposée par une personne sur un écrit afin d'en attester

l'exactitude, d'en approuver le contenu et d'en assumer la responsabilité »⁴⁵⁷. Cette définition ne correspond pas à l'usage qui en est fait dans le site de discussion. Il se rapproche plus de cette acception : « Ensemble de traits caractéristiques et reconnaissables permettant d'attribuer quelque chose à quelque chose ou à quelqu'un ». Elle fonctionne alors comme une marque de fabrique, chaque signature étant généralement unique⁴⁵⁸. Ainsi, par son contenu, elle témoigne des centres d'intérêt d'un sujet, ce qui constitue des pistes pour engager un échange, et par sa forme, elle permet une identification visuelle. En effet, un sujet qui fréquente régulièrement un site de discussion peut rapidement identifier les énonciateurs des messages en se basant simplement sur les informations associant avatar et signature. Il n'existe rien de tel dans le cadre du jeu, cependant, des éléments comme le choix des champions étoffent la facette préalable d'un joueur en présupposant un tempérament.

1.2.2.2 Choix du champion : vers un imaginaire de compétences et de tempérament

Lorsqu'un joueur décide de prendre part à une partie, il doit choisir un poste qui guide son choix de personnage⁴⁵⁹. En effet, une équipe se compose de cinq joueurs, où chacun assume un poste précis par le biais de son champion. La composition implique de recourir à des champions aux caractéristiques variées⁴⁶⁰ pouvant aller sur les différentes voies de la carte et dans la jungle. Ce qui m'intéresse ici ce n'est pas de décrire les enjeux de la sélection des personnages, mais d'expliquer que le choix du champion et donc de le poste dans l'équipe⁴⁶¹ aura une certaine influence sur la perception de l'éthos médiatisé du joueur.

Le champion joué peut être un élément signifiant sur plusieurs plans, enrichissant la facette préalable différemment. Son interprétation se fait au moment de la sélection des personnages ou bien dans leur profil à deux endroits distincts : les champions les plus joués (cf. figure 47), et l'historique⁴⁶², deux espaces standardisés, générés automatiquement par le dispositif à partir des choix effectués par le joueur. Un novice préférera sélectionner un personnage pour son apparence, n'ayant pas connaissance des différences introduites par leurs caractéristiques et compétences. Ainsi, en se confrontant à de nombreuses parties, les joueurs apprennent à

⁴⁵⁷ Définition de « signature », *Trésor de la Langue Française informatisé, Ibid.*

⁴⁵⁸ Aucune fonctionnalité ne permet de s'en assurer. S'il serait mal vu de copier le *ticker* d'une autre utilisatrice, recopier une citation repérée dans une autre signature est possible.

⁴⁵⁹ Cf. annexe 8, tome 2.

⁴⁶⁰ Les personnages font des dégâts à distance ou au corps à corps, ces dégâts étant physiques ou magiques. On observe aussi des champions qui possèdent beaucoup de points de vie et d'armure alors que d'autres en auront peu, ce que l'on observe sur la figure 54 dans la partie « stats » représentée par un graphique.

⁴⁶¹ Cf. focus 36 pour des informations sur la *méta*. Les caractéristiques des personnages les prédisposent à être utilisés à certains postes plutôt que d'autres. Aller contre cette norme expose au risque que le champion ne soit pas efficace au poste qu'on lui attribue (le joueur ne pourra pas prendre l'avantage sur son ennemi).

⁴⁶² Cf. annexe 10, tome 2.

décrypter le style de jeu engendré. Un sujet ayant développé un savoir sur l'activité — connaissance de ce que peuvent faire les personnages et des postes qu'ils peuvent occuper — sera en mesure de se construire une représentation préalable de ses équipiers.

FOCUS 36 : PLACE AU SEIN DE L'ÉQUIPE ET MÉTA



Figure 54 : Des personnages aux compétences et statistiques différentes impliquant un poste précis

Comme on peut le voir sur la figure 54, les personnages ont des statistiques qui varient, entraînant des caractéristiques différentes. Ces dernières correspondent au poste que va pouvoir endosser le champion au sein de son équipe.

Zone sur la carte	Type	Poste (dénomination technique)	Définition de ce qu'ils doivent faire (leur mission au cours de la partie)
Voie du haut	Tank Combattant	TOP	Personnage souvent de mêlée, capable d'encaisser un maximum de dégâts. Initier les combats lors des phases de jeu en équipe.
Voie du milieu	Assassin Mage	MID	Faire beaucoup de dégâts (généralement magiques).
Voie du bas	Tireur	ADC	Faire beaucoup de dégâts à distance (généralement physiques).
	Soutien	<i>Support</i>	Protéger le tireur et le reste de l'équipe, s'occuper de donner la vision sur les adversaires.
Jungle	Assassin Tank Combattant	<i>Jungler</i>	Progresser dans la jungle, et faire des « ganks », c'est-à-dire aider les autres voies dans leur combat, afin de leur donner un avantage en étant en supériorité numérique.

Tableau 4 : Adéquation entre la zone où va débiter le personnage et sa mission

Il existe en effet différents types de personnages. En fonction de leurs caractéristiques, ils vont endosser un poste précis au sein de l'équipe (cf. tableau 4) et commencer la partie sur une zone précise de la carte de l'arène. On observe une adéquation entre les caractéristiques et leurs compétences, ce qui influe directement sur la manière de jouer.



Figure 55 : Taric, personnage de type soutien

Par exemple, un personnage de type soutien comme Taric a pour rôle de protéger son équipe, et notamment le tireur, impliquant qu'il aille avec lui sur la même voie en début de partie. Ses compétences sont des sorts de soin, de protection et d'amélioration pour lui-même et ses équipiers. On constate une adéquation entre son visuel présentant une lourde armure avec un bouclier, objet phare pour la protection et ses statistiques qui indiquent une défense et des points de vie élevés.

Avoir des personnages de plusieurs types donne la possibilité d'endosser des postes différents en fonction des parties et du choix des autres équipiers⁴⁶³. On observe qu'une équipe se construit souvent de la même façon, évitant ainsi de prendre des champions aux caractéristiques similaires, ce qui priverait l'équipe d'un avantage. Des normes de composition existent et s'appellent la « *méta* », c'est-à-dire que des associations seront plus efficaces que d'autres⁴⁶⁴.

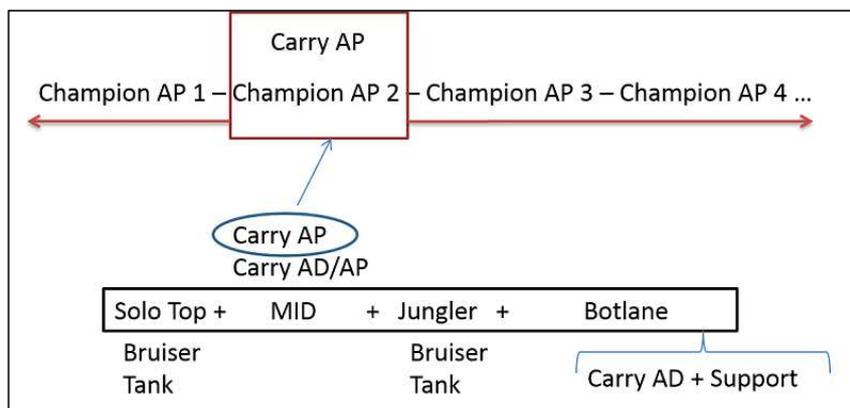


Figure 56 : Construction d'une équipe selon l'axe syntagmatique/paradigmatique

La *méta* se construit sur un axe syntagmatique impliquant d'avoir un personnage encaissant un certain nombre de coups (*Tank*), un personnage faisant des dégâts magiques (*AP - Attack Power*), un personnage pouvant faire de bons engagements (*Jungler*), un personnage soutien (*Support*) et un personnage tireur à distance (*ADC - Attack Damage Carry*). Au sein de cette composition type, différents champions peuvent être sélectionnés selon l'axe paradigmatique : pour un type de poste, il existe un nombre de champions potentiels assez important.

Ce qui est intéressant c'est que les nouveaux joueurs ne connaissent pas la *méta*, et ne sont pas capables de l'appliquer étant donné qu'ils disposent seulement de dix personnages gratuits, n'ayant pas de latitude dans leurs choix. Ainsi, on observe dans les parties des joueurs ayant moins du niveau 20, des situations où la composition de l'équipe n'est pas « optimisée » comme le penserait un spectateur de niveau 30. J'ai moi-même été dans ce cas. Jouant avec un équipier régulier, nous demandions souvent à aller sur la voie du bas pour pouvoir débiter la partie sur la même voie, sans toutefois prendre des champions de type Soutien et Tireur. Cela fonctionnait avec des joueurs d'un niveau équivalent qui procédaient de manière similaire, ne choisissant les personnages qu'en fonction de ce qu'ils avaient envie de jouer.

⁴⁶³ Les équipiers d'un joueur pouvant changer à chaque nouvelle partie, il est possible que celui-ci se retrouve à jouer à un poste différent à chaque fois.

⁴⁶⁴ L'efficacité de la composition est généralement définie par les joueurs qui pratiquent le jeu à haut niveau, ce qui permet de garantir le plus de chance de victoire. Leur choix influe sur la pratique des autres, devenant une sorte de norme à respecter.

Nous avons constaté que ceux ayant une bonne connaissance du jeu estimaient que nous faisons « *n'importe quoi* », car nous ne respectons pas la *méta* (cf. encadré ci-dessous).

La joueuse (J2 dans les entretiens) qui m'a fait découvrir le jeu me contacte (M). Avec mon partenaire de jeu, nous sommes niveau 20. Elle est niveau 30 depuis longtemps.

J2 : Salut, ça va ? Vous faites une game ?

M : Oui on arrive, faut trop que je te montre notre association Zilean/Lee Sin

J2 : ... c'est nul ça. Je n'ai pas trop envie de voir ce genre de chose.

M : Ah bon ? Mais on vient de gagner trois games quand même.

J2 : Oui, mais c'est n'importe quoi, ça ne respecte pas la méta.

M : *[Ne sait pas ce que c'est, et n'ose pas demander]* Tu joues quand même avec nous ?

J2 : Oui on fait une partie. Mais tu verras, ça ne va pas marcher longtemps. À force de jouer, tu comprendras que ce type de botlane ça peut pas marcher.

Résultat de la partie : cela n'a effectivement pas fonctionné, comme elle l'avait annoncé. Nous avons toutefois gagné la partie grâce à elle et au personnage tireur en mid lane qu'elle avait pris pour essayer de compenser les choix que nous avons faits. Elle n'a pas fait de commentaires, simplement dit que c'était une bonne partie pour elle (ce qui était le cas, étant donné les trente joueurs ennemis qu'elle avait tués). Fin du jeu pour moi ce soir.

Extrait du carnet d'observation (01.07.12. 22h15)

Ainsi, lorsque la personne qui m'a fait découvrir le jeu venait avec nous le temps d'une partie, celle-ci émettait des remarques négatives quant à nos choix, expliquant que nous introduisions un déséquilibre dans notre équipe, nous privant de tireur, ce qui était pour elle impensable, car synonyme d'augmentation des risques de défaite. Par la suite, nous approchant du niveau 30, nos ennemis commencèrent à respecter la *méta*, si bien que notre composition ne fonctionnait effectivement plus, enchaînant alors des défaites, ce qui nous amena nous aussi à utiliser des personnages plus conventionnels pour la voie choisie.

FIGURE 57 : LE CHAMPION TEEMO

Il m'est arrivé de vouloir faire des tests ou d'être dans une équipe où un de mes équipiers choisissait un champion qui n'avait pas les compétences adaptées au poste qu'il devait assumer. Cela est généralement très mal accueilli dès l'écran de sélection engendrant des insultes de la part des autres. Cette animosité envers les écarts par rapport à la *méta* est également en vigueur face



à certains champions. En effet, certains sont très peu joués, pour des raisons différentes. Un des cas les plus intéressants que j'ai pu rencontrer lors de mes parties de jeu est le choix de Teemo (cf. figure 57). Si celui-ci semble « mignon », son visage évoquant le *smiley* « ^^ », la manière de jouer qu'il permet est relativement fourbe. Ce petit personnage a la capacité de tirer des fléchettes et de poser n'importe où sur la carte des champignons qui deviennent invisibles et explosent, infligeant des dégâts aux ennemis qui passeront dessus, ces derniers pouvant mourir alors qu'il n'est même

pas présent à côté d'eux. Il se camoufle dès qu'il ne bouge pas depuis plus de 3 secondes, ce qui lui permet de se cacher dans un champ de champignons, attendant que les ennemis s'approchent et perdent de la vie petit à petit, et se dévoilant à la dernière seconde pour les achever. Ces spécificités qui le rendent fourbe ne plaisent pas vraiment à la plupart des joueurs, qui essayeront de le tuer à tout prix.

Cette animosité se ressent également dès que son image apparaît lors de la sélection. J'ai fréquemment été dans des situations où mes équipiers me demandaient de ne pas prendre Teemo, formulant des demandes polies ou bien m'insultant, considérant que je ne méritais pas leur sympathie si je jouais ce personnage :

Chargement de l'écran de choix du personnage : Je choisis Teemo

J2 : No pls no Teemo

J3 : I report you if you take Teemo

J5 : Yes please take another champ

Sans rien dire, je change de personnage

J3 : Tks man. I hate this champ.

Extrait du carnet d'observation (25.05.13, 13h10)

Traduction personnelle :

J2 : Non, s'il te plait, pas Teemo.

J3 : Je te signale si tu prends Teemo.

J5 : Oui s'il te plait, prends un autre champion.

J3 : Merci mec, je déteste ce champion.

On note d'ailleurs que certains joueurs prennent un malin plaisir à s'acharner sur le joueur qui aura eu le malheur de choisir Teemo pour faire une partie. C'est ce qu'explique le joueur J1 : « *je fais tout pour lui pourrir sa game* ». Il ajoute qu'il signale systématiquement en fin de partie les joueurs qui choisissent de jouer Teemo car il déteste vraiment ce champion : « *Le Teemo qui te met un coup et qui se barre ça fait un peu tapette, puis franchement ça me rend fou, genre son aveuglement et ses champignons aussi ça me rend fou* »⁴⁶⁵.

D'autres champions ne sont pas détestés, mais réputés pour être faciles à jouer. Lorsqu'un joueur utilise un tel personnage, les autres vont très rapidement lui faire comprendre que ce n'est pas parce qu'il réussit qu'il est un bon joueur. Il règne l'idée métaphorique que pour effectuer une performance avec ce type de personnage, il suffit de « *rouler sa tête sur le clavier* ». Cette expression peut paraître justifiée si l'on se réfère à mes observations acoustiques. En effet, sur plusieurs parties successives, un de mes équipiers jouait un de ces personnages. Lorsque nous communiquions à l'aide d'un logiciel de communication vocale, j'entendais le clic frénétique répété sur le clavier, très rythmé, indiquant que le joueur faisait en permanence la même action. Lorsque je le lui fis remarquer, il commenta que ce personnage n'était « *pas difficile à jouer, car il faut maîtriser qu'une touche* », mais qu'il fallait avoir « *une certaine endurance et ne pas craindre d'avoir une crampe dans la main* »⁴⁶⁶. Le dispositif signale par ailleurs cela par une indication sur la difficulté à gérer les personnages. Décider de jouer un personnage de ce type, c'est prendre le risque de s'exposer à des remarques liées à une certaine incompétence.

Certains personnages ont également des compétences agressives qui les amènent au corps à corps. Cela peut inciter à laisser penser que l'on aime se retrouver au cœur de la mêlée, le joueur se voyant associer l'image de « *bourrin* », n'étonnant personne s'il venait à faire preuve

⁴⁶⁵ Cf. annexe 27.2.1, tome 2.

⁴⁶⁶ Propos informel issu d'une discussion vocale avec un joueur au cours d'une partie, récolté le 11.12.12.

d'entêtement ou à réaliser des actions peu réfléchies. Si des champions sont très stigmatisés, certains postes le sont aussi. Durant la période d'observation, j'ai pendant plusieurs mois assisté à des phases de compositions où personne ne voulait jouer soutien. Ce poste était associé au devoir de protéger quelqu'un d'autre (le tireur) et de servir son équipe, ce qui semblait dégradant dans l'imaginaire des joueurs.

Voici un exemple d'échange souvent lu dans le *chat* de début de partie (nous verrons ensuite ce qui se passe à la fin de cette partie en question) :

J1 : Take support pls
J3 : No I can't i want play mid. And I have no sup.
J2 : But we have no sup here, please take someone
J3 : Ok I play [...] sup. Don't cry if we loose

Extrait du carnet d'observation (10.10.13, 23h20)

Traduction personnelle :

J1 : Prends un soutien s'il te plaît.
J3 : Non je ne peux pas, je veux jouer sur la voie du milieu. Et je n'ai pas de soutien.
J2 : Mais nous n'avons pas de soutien, s'il te plaît prends en un.
J3 : Ok je joue [nom d'un personnage qui n'est pas identifié par le dispositif comme soutien] soutien. Ne pleurez pas/ne vous plaignez pas si on perd.

Ce type d'échange en début de partie où le joueur accepte de prendre la place de soutien avec un personnage qui n'a pas de compétences pouvant aider au combat en 2v2 ne signifie pas que le Joueur 3 n'a pas de personnage pouvant endosser cette place (sauf dans quelques cas), mais montre qu'il ne veut pas jouer à cette place. Dans les discours informels que j'ai pu avoir, jouer un soutien s'apparente à ne pas faire grand-chose, ne pas trop s'impliquer, ne pas tuer d'ennemis, et devoir se sacrifier. Dans certaines visions stéréotypiques, certains considèrent que ce rôle convient aux joueuses, moins combatives.

Généralement, l'association d'un personnage atypique avec un tireur sur la ligne du bas ne marche pas, le joueur en question pouvant y mettre de la mauvaise volonté, ou ne pas avoir le comportement attendu, ce qui entraîne des échanges houleux sur le *chat*, à l'attention de l'ensemble des participants de la partie (E correspond au propos d'un joueur ennemi) comme le montre cet extrait qui illustre les échanges en fin de partie :

J1 : Noob J3
J1 : I report you
J3 : Why ? Guys I say I don't know how to play sup
J2 : Noob, you take all kills. I report you
[All] J2 : Please report J3, 9 report for him
[All] E5 : Why ?
[All] J2 : He don't take sup. And take kills
[All] E3 : Because you are noob !

Extrait du carnet d'observation (10.10.13, 23h45)

Traduction personnelle :

J1 : Noob J3 [Débutant, expression péjorative].
J1 : Je te signale.
J3 : Pourquoi ? Les mecs, je vous ai dit que je ne savais pas comment jouer soutien.
J2 : Noob, tu as pris les kills [tu as infligé le coup mortel à tous les ennemis]. Je te signale.
[Message visible par tous] J2 : S'il vous plaît, signalez J3, 9 signalements pour lui.
[Message visible par tous] E5 : Pourquoi ?
[Message visible par tous] J2 : Il n'a pas pris de soutien. Et il a pris les kills.
[Message visible par tous] E3 : Parce que vous êtes des Noobs !

Les décisions prises en amont de la partie influent sur les interactions du joueur au cours de celle-ci comme le montrent les quelques exemples du Focus 36. Ainsi, lorsque des joueurs recherchent des partenaires, regarder le profil, le style de champions joués et la réussite avec ceux-ci permet d'orienter le choix d'un sujet plutôt qu'un autre. La facette préalable de l'éthos médiatisé se voit connotée de différentes façons à partir de l'interprétation liée au champion. Une représentation se forme avant l'interaction, imaginant des tempéraments, anticipant le déroulement des actions collectives, ou tentant de définir une éventuelle performance du joueur. Plus celui-ci avance dans la découverte du jeu, plus il pourra essayer de contrôler cette mise en scène de soi, en acquérant l'imaginaire en rapport aux personnages. Cet apprentissage se fera au cours du temps, et sera d'autant plus percutant lorsqu'il arrive de manière dynamique. Cet aspect de la facette préalable introduit des attentes quant au comportement que le joueur va avoir et quant aux objectifs qu'il est censé accomplir. Si les attentes ne sont pas remplies, il s'expose à des réactions verbales écrites agressives (insultes) et ne sera pas considéré comme un bon partenaire de jeu ce qui risque de nuire au développement de sa sociabilité.

1.2.2.3 Le classement : vers une stigmatisation des joueurs

Tant que le niveau 30 n'est pas atteint, le joueur sera considéré comme un novice par les autres et par le dispositif. Il est encore en apprentissage du jeu, automatisation des gestes, compréhension des différents personnages, *etc.*, ce qui peut être stigmatisant s'il fréquente des joueurs ayant le niveau maximum. Le passage au niveau 30 débloque une possibilité qui indique que l'on a terminé son apprentissage : l'accès aux parties classées permettant de se situer dans le classement général⁴⁶⁷. Si prendre part à ce type de partie n'est pas obligatoire, le résultat de la participation une fois validé constituera un véritable enjeu. Le classement se décompose en six ligues : bronze, argent, or, platine, diamant, *challenger*. Si être dans la ligue la plus haute (*challenger*) est rare et signe de compétences dignes d'un professionnel, être dans la plus basse (bronze) peut être stigmatisant. Cela connote la facette préalable d'un sujet de manière défavorable, lui attribuant l'étiquette de « mauvais joueur »⁴⁶⁸, ce dont il est difficile de se départir étant donné que le dispositif rattache cette information directement au profil, et qu'il est impossible de contourner cela. Ainsi, certains joueurs des ligues supérieures refusent de

⁴⁶⁷ Cf. annexe 9, tome 2.

⁴⁶⁸ J'ai eu l'occasion d'interroger des joueurs de cette ligue qui souhaitaient jouer en groupe. Ils m'ont expliqué que leur intégration était difficile. La plupart des équipes sérieuses recrutaient des joueurs « *au minimum argent* ». Ayant moi-même été très longtemps dans la ligue bronze, j'ai souvent été soumise à des remarques indiquant que mon éthos était entaché malgré moi par cette donnée visible par tous mes interlocuteurs (par mon profil).

jouer avec des joueurs bronze ou même de leur parler, ce qui pousse ces derniers à prêter leur compte de jeu à un joueur étant dans un classement supérieur pour que celui-ci essaie de leur faire gravir les échelons, espérant ainsi améliorer leur image. Il est alors difficile lorsque des joueurs d'un niveau différent veulent jouer ensemble, de ne pas se laisser influencer par ces données-là. Cette stigmatisation est liée au fait que la place dans la ligue introduit des attentes chez les équipiers. J'ai pu assister à la diffusion d'une partie de jeu par un animateur⁴⁶⁹. Celui-ci expliquait qu'il était dans la ligue diamant, et qu'il lui arrivait de jouer lors des parties dont les groupes sont constitués aléatoirement par le dispositif, avec des joueurs de la ligue platine (donc plus basse). Ce statut supérieur engendre des attentes très fortes en matière de performance, qui ne donnent pas le droit à l'erreur, sous peine de s'exposer à des insultes.

Ainsi, que ce soit sur *Confidentielles* ou *League of Legends*, les sujets disposent de moyens pour personnaliser leur expérience, qu'ils soient obligatoires ou dépendants de leur volonté. Dans les deux cas, la facette préalable de l'éthos médiatisé se voit étoffée, introduisant des attentes supplémentaires pour l'interaction à venir, qui vont conditionner l'amorce de l'échange, la complexifiant parfois. Abordons à présent une autre composante qui entre en compte dans l'appréhension préalable de l'image des sujets : les éléments économiques.

1.3 UNE PRATIQUE INSCRITE DANS UN UNIVERS ÉCONOMIQUE : INTERPRÉTATION DU RAPPORT À LA CONSOMMATION

La facette préalable de l'éthos médiatisé des sujets s'agrémentent aussi d'une donnée économique, liée à la consommation et l'adhésion aux marques. Cette considération est essentielle dans la mesure où les deux activités sont annoncées comme étant gratuites. Or, ces dispositifs ont un certain coût de fonctionnement, que ce soit pour l'entretien des serveurs ou pour contribuer au développement de nouvelles fonctionnalités ou améliorer le *design*. Ainsi, une source de rémunération doit être trouvée sans faire payer les usagers. Sur *Confidentielles*, ces derniers sont dans l'obligation de se positionner idéologiquement sur la scène de la consommation, avec la nécessité lors de l'inscription de choisir leurs marques favorites. Celles qui sont proposées sont des partenaires du site, ce qui leur donne une visibilité supplémentaire. Toutefois, cela signifie aussi un rapport à la consommation. Un autre procédé apparaît dans le cas de *League of Legends* : la possibilité de payer des éléments servant à améliorer son expérience graphique, ou à augmenter son nombre de champions. Il convient de montrer ici,

⁴⁶⁹ Cf. annexe 17, tome 2.

non pas le fonctionnement des dispositifs, mais plutôt comment s'enrichit la facette préalable de l'éthos médiatisé des sujets lorsque des traces de positionnement face à la consommation s'intègrent à leur séquence de vie médiatisée. Analysons cet impact dans un premier temps pour le site de discussion, puis dans un second temps sur le jeu vidéo en ligne, les deux procédés de positionnement par rapport à la consommation étant différents.

1.3.1 Adhésion aux marques et imaginaire du quotidien

Confidentielles est très marqué par la présence des marques. Le site semble être rémunéré par ses marques partenaires en échange d'une visibilité qui se fait par le biais de publicités dans des encarts dédiés, en image de fond de site, ou en *pop-up* vidéo que l'utilisatrice sera obligée de visionner en entier avant d'accéder à la page souhaitée. Elles apparaissent aussi aléatoirement dans les signatures ou sous le profil des sujets. Cette apparition résulte d'un choix fait en amont par chacun, qui enrichit l'éthos médiatisé différemment en fonction des marques affichées.

Lorsqu'une personne construit son profil, elle doit renseigner les marques qu'elle préfère, parmi celles présentes dans une liste. Les sujets sont encouragés à le faire par le message qui garantit une gratification (cf. figure 58). La gratification proposée est le gain de Confies, points qui permettent ensuite d'acheter des objets aux enchères, ou de gagner des produits. Ce rapport à la consommation semble être constitutif de la participation à l'activité de ce site de discussion. En effet, les femmes sont la cible de certaines marques, qui cherchent à valoriser leur image, à voir ce que l'on pense d'elles. Ainsi, je suppose que la société gérant le site fournit aux différents partenaires des retours sur le pourcentage de personnes les ayant sélectionnés comme favoris.

**Vous êtes fan de vos marques ?
Dites-le...**

... et gagnez des confies et des produits

Programme Fan de mes marques

Sélectionnez jusqu'à 6 marques que vous aimez.
Vous recevrez alors tous les bons plans (et peut-être des produits) de ces marques.
En plus, chaque marque Partenaire vous rapporte 1 confie à chaque fois que le logo est affiché dans vos discussions... et cela peut faire beaucoup !!

Cliquez parmi les **MARQUES PARTENAIRES**

ACTIVIA | LE DÉSERT DE SAUDI | VERTBAUDET | PHILIPS sense and simplicity | CANDEREL

Cliquez parmi les **AUTRES CATEGORIES DE MARQUES**

TOUTES | MODE | BEAUTE | ENFANTS | ALIMENTAIRE | HIGH TECH | GRANDE CONSO

LA CITY | Lafuma | IKKS | La City

Les marques favorites que vous avez sélectionnées

DOLL x PlayStation x Carrefour x Jennifer x KANWALS x Mim x

Merci, vous avez sélectionné **6/6** marques favorites.

Figure 58 : Programme « fan de marque »

Toutefois, ce choix n'est pas anodin pour la facette préalable de l'éthos médiatisé du sujet (cf. Focus 37). Bien que l'affichage sous chaque message ne soit pas systématique et réponde à une logique qui semble aléatoire, choisir ses marques favorites était obligatoire lors de mon inscription⁴⁷⁰. C'était une condition essentielle pour pouvoir participer.

⁴⁷⁰ Depuis la réorientation du site *Confidentielles* en site de beauté courant 2014, cette partie du profil n'existe plus et a été remplacée par un formulaire à remplir portant sur les « préférences beauté » (type de peau du visage et du corps, visibilité des signes de l'âge, allergies, etc.)

FOCUS 37 : LE CHOIX DE MES MARQUES PRÉFÉRÉES

On peut supposer que les marques choisies seront celles que les sujets connaissent ou utilisent fréquemment. Cela renseigne sur les habitudes de consommation. Par exemple, une personne se disant « *fan* » de *Vertbaudet*, marque de vêtement pour enfants, a sans doute des enfants. Un sujet *fan* de *Nokia* ou de *Philips* s'intéresse probablement à la technologie, alors qu'un autre sélectionnant *Cacharel*, *Morgan* ou *Minelli*, aura des penchants pour la mode.

J'ai pour ma part fait le choix de marques liées à la technologie et aux jeux vidéo, comme *PlayStation*, *Dell*, etc. Cela a probablement été une erreur de positionnement de ma part, car dans cet espace, la tendance était plutôt tournée vers l'univers des enfants ou de la mode. Je n'ai pas remarqué d'autres usagers *fan* des marques que j'avais choisies, ce qui m'a donné la sensation que la « femme confidentielles » apprécie très peu la technologie. Cela s'est confirmé lorsque j'ai lu quelques discussions portant sur des thématiques stigmatisant la technologie, toujours en lien avec l'addiction, ou le « monde des *geeks* ». Il me semble probable que cette distinction dans le choix des marques ait pu rendre mon profil suspect : une femme qui préfère les technologies à la mode et aux enfants ne trouvera probablement pas de véritables intérêts aux thématiques abordées dans le site. Ce phénomène a pu inconsciemment inciter les autres à m'éviter. On peut d'ailleurs imaginer que le choix des marques de certains sujets ait pu être motivé par le désir de renvoyer une image de soi plus valorisante.

Cette abondance des marques⁴⁷¹ qui pourrait être déstabilisante pour les sujets ne l'est pas. Leur présence permanente ne les gêne plus. Comme le dit l'utilisatrice C4 « *parfois ça peut être intéressant. Ce sont toujours des marques qui attirent les femmes. Le site n'a pas choisi les marques au hasard, mais ça ne me gêne pas plus que ça. Si ça ne m'intéresse pas, je n'y prête pas plus d'attention que ça* »⁴⁷². L'utilisatrice C3 explique aussi : « *Je n'y prête pas bien attention, c'est une façon d'attirer du monde sur le forum !* »⁴⁷³. Je constate que les utilisatrices s'accommodent de la présence visuelle des marques et ont conscience que cela permet de faire vivre le forum. Ainsi, elles peuvent continuer leur activité, tout en faisant abstraction de ce qui ne les intéresse pas. Elles ont une attention sélective, mais pourront se focaliser dessus afin de définir des centres d'intérêt ou des adhésions similaires à une marque avec un autre sujet.

⁴⁷¹ Ma phase d'observation s'est arrêtée lorsque le site de discussion généraliste est devenu un site de beauté, conservant la fonctionnalité des échanges entre les sujets par le biais des forums, mais minimisant cet aspect-là dans la mise en forme de l'architecte. On peut se demander si la présence si abondante des marques était un pré-test afin de savoir vers quel domaine commercial se tourner. Il est possible que les marques mises en favoris le plus souvent soient en lien avec la beauté.

⁴⁷² Cf. annexe 26.2.4, tome 2.

⁴⁷³ Cf. annexe 26.2.3, tome 2.

1.3.2 Investissement : un panel d'interprétations

Au cours de ma pratique de *LoL*, j'ai rencontré deux aspects qui dans les représentations des autres joueurs, renforçaient favorablement la facette préalable de l'éthos médiatisé d'un joueur. Il s'agit du nombre de champions et de *skins* possédés, le dotant d'une connaissance du jeu et d'une certaine expérience avec les personnages.

FOCUS 38 : POSSÉDER TOUS LES CHAMPIONS OU EXPOSER SA CONNAISSANCE DU JEU

Le joueur ne choisit qu'un seul champion par partie. Le dispositif en propose dix gratuits par semaine, parmi une sélection de plus de 100. Cependant, afin de s'entraîner avec le même, il a la possibilité de l'acheter contre des PI ou des RP, monnaies obtenues respectivement par un investissement temporel et financier⁴⁷⁴. Certains joueurs désirent avoir suffisamment de champions pour endosser tous les postes existants dans la *méta*. Pour ce faire, ils essaient de les collectionner. Si objectivement, en posséder une vingtaine offre déjà de nombreuses possibilités, tous les acquérir contribue à la satisfaction personnelle, devenant ainsi un objectif supplémentaire dans la pratique. Lors de l'écran de constitution de l'équipe, il arrive que certains sujets passent en revue l'ensemble des champions qu'ils peuvent potentiellement jouer. Si cela peut indiquer une forme d'hésitation, cela prend aussi d'autres significations. Leurs équipiers peuvent supposer qu'ils ont une bonne connaissance du jeu. En effet, lorsqu'un joueur achète un personnage, il est fréquent qu'il le teste, se confronte à ses compétences et à sa manière de jouer. Par cette action, il enrichit son savoir et saura éventuellement comment se comporter contre un ennemi ayant choisi ce champion. Cela peut également signifier qu'il joue depuis longtemps. Si chaque nouveau joueur commence la pratique sans aucun personnage en sa possession, il gagne entre 70 à 200 points d'influence à chaque partie, qu'il peut ensuite investir dans l'achat d'un personnage (1800 à 7800 points). Ici, des attentes sont générées à partir de l'interprétation de l'investissement temporel du joueur, qui théoriquement développe plus de compétences et devient plus performant à force de pratique. Cela ne se vérifie pas toujours, car les achats peuvent se faire contre de l'argent réel (les RP), ce qui nuit à l'interprétation mettant en rapport temporalité/performance/nombre de champions.

L'argent réel intervient sur un autre plan, et connote aussi la facette préalable d'une forte performance, non pas vis-à-vis du jeu, mais vis-à-vis d'un champion en particulier. En effet, les champions ont une apparence définie de base, que l'on peut modifier en achetant des *skins*, sorte de seconde tenue (ou de seconde « peau » si l'on respecte la traduction de *skin*) qui ne peut s'obtenir que contre des points résultant d'une conversion d'euros. L'achat est estimé entre 5 et 30 euros, et n'apporte aucune aide à la maîtrise du personnage, mais améliore simplement son esthétique. Le rapport à l'investissement d'argent peut laisser penser qu'un joueur achète un *skin* sur un personnage qu'il joue régulièrement, cette récurrence pouvant par extension entraîner un développement de la maîtrise du champion. Ainsi, lors de la phase d'observation participante j'ai participé à des parties où j'échangeais vocalement avec mes équipiers. Lors de l'affichage de l'écran de chargement, instant où apparaissent les personnages et les éventuels *skins* choisis, des commentaires fusèrent tels que : « *Oh c'est mort, il a un skin* », suggérant que cela est signe d'une

⁴⁷⁴ Cf. annexe 3, tome 2.

bonne compétence de gestion du champion. Cela peut introduire une angoisse chez celui qui doit affronter un ennemi ayant un *skin* : « il doit avoir l'habitude de bien jouer ce personnage, vais-je y arriver ? » Les joueurs questionnés de manière informelle ont été unanimes : un équipier ou un ennemi qui a un *skin* pour un personnage provoque des attentes liées au fait qu'il a un certain niveau avec ce dernier. Toutefois, cette interprétation préalable des performances ne s'avère là encore pas toujours exacte. En effet, lorsque *Riot Games* intègre un nouveau champion, ils proposent une réduction pour le pack « personnage et son *skin* », incitant ainsi à investir avant même de savoir si le champion va réellement plaire à celui qui l'achète. De plus, certains tentent d'avoir au minimum un *skin* par champion, sans trop se soucier de l'investissement financier que cela représente⁴⁷⁵. Bien que posséder un *skin* ne soit pas révélateur de la maîtrise efficiente que l'on peut avoir d'un personnage, cela contribue à impressionner ses ennemis ou à mettre en confiance ses équipiers, donnant un avantage d'ordre psychologique.

Les joueurs peuvent témoigner d'un investissement temporel certain en affichant un nombre de champions élevé, et d'un investissement financier sur un champion qu'ils apprécient suffisamment pour lui acheter un *skin*. Des attentes se construisent en conséquence. Le sujet en question devra prouver ses compétences, et ce, dès le début de la partie. On note que la perception de ce niveau de sens supplémentaire vient avec l'expérience de pratique. En effet, lors de mes premiers pas sur le jeu, les autres nouveaux joueurs rencontrés ne s'attachaient pas à ce type de détail. C'est en passant plus de temps sur le jeu que ce type de connotation vient nourrir les imaginaires

Une part du processus d'ajustement consiste, pour le sujet, à identifier les informations de son identité métamorphotique qu'il souhaite partager, afin de choisir son pseudonyme, son avatar ou son icône d'invocateur ou même les éléments utilisés pour la signature sur le site de discussion. Chacun doit faire preuve de réflexivité « identitaire » afin de délimiter son éthos affectif. Si la facette préalable est avant tout visible par les sujets qui sont les premiers spectateurs de leur propre profil, celle-ci a aussi un impact sur leurs interlocuteurs. Ainsi, en tant que potentiel partenaire de l'échange, il s'avère essentiel d'arriver à interpréter les données mises en forme par les architextes, qu'elles soient inscrites volontairement ou générées automatiquement suite à la pratique d'un sujet. Ces traces sont précieuses, car elles aident à définir si l'on souhaite s'engager dans une situation de communication avec un autre, et donnent aussi un certain nombre de clés pour l'amorce de l'interaction. En effet, identifier les messages

⁴⁷⁵ Certains utilisent la fin de leur forfait téléphonique pour s'acheter des *skins* (cela ne fonctionne pas avec les forfaits avec appels illimités) Cependant, il n'est pas rare de voir des joueurs recharger leur compte par carte bancaire régulièrement d'une vingtaine d'euros, lorsqu'un *skin* leur plaît.

connotés des différents textes et visuels permet parfois de susciter une connivence propice à l'établissement d'une relation. Ainsi, même s'il est difficile de connaître les caractéristiques sociales, le physique d'un individu, et ses références culturelles, ce qui peut provoquer des doutes quant à la manière d'aborder l'échange, il devient possible de combler cela par d'autres éléments se rattachant à la pratique et à l'inscription dans le dispositif. Ceux-ci conditionnent les interactions entre les individus, les mettant sur leur garde si des données leur semblent douteuses, ou leur faisant ressentir un sentiment de connivence lorsqu'ils arrivent à percevoir les connotations. On s'aperçoit que certains éléments guident l'amorce des interactions, si bien qu'on apprend à les maîtriser pour essayer de s'exprimer ou de « se communiquer » au mieux. Effectivement, il n'est pas inné de décrypter tous les signes affichés à l'écran. Des degrés de signification apparaissent après un certain temps de pratique, ce qui s'accompagne d'une connaissance plus poussée du dispositif et de ses caractéristiques. Mes différentes interactions et les entretiens ont montré que les sujets avaient généralement conscience de l'impact de cette facette préalable que l'on ne contrôle pas dans sa totalité. Ils essaient de la gérer en réfléchissant consciencieusement lorsqu'il leur est demandé de s'inscrire de manière personnelle. Cependant, le fait d'avoir une image construite par le dispositif, parfois défavorable, entraîne une réflexivité plus importante concernant leur mise en scène, et les pousse à envisager des stratégies aidant à l'évolution de leur éthos médiatisé général *via* des tactiques appliquées dans leur comportement et leur discours, permettant d'aller vers une représentation plus acceptable.

2 UNE POROSITÉ ENTRE LES DEUX SÉQUENCES DE VIE LIMITANT LES POSSIBILITÉS D'ÊTRE : LA FACETTE DISCURSIVE DE L'ÉTHOS MÉDIATISÉ

Si les sujets s'acceptent comme partenaires de l'échange suite à l'évaluation de leur facette préalable ou accordent une attention à des propos écrits dans l'espace public, il s'ensuit alors le développement de la facette discursive de l'éthos médiatisé. À travers des discours écrits comme oraux⁴⁷⁶, des informations sur la vie sociale des différents participants peuvent filtrer, incitant à fantasmer l'identité médiatisée métamorphotique et contribuant à renseigner sur l'interlocuteur. Comme le précise Ruth Amossy, « les propos énoncés ne sont donc pas renvoyés à un être empirique, une personne en chair et en os, mais à l'image que l'énonciateur construit de lui-même dans son discours »⁴⁷⁷. Chaque élément discursif vient donc enrichir l'éthos du sujet. J'estime qu'ils vont être choisis avec plus ou moins de précautions. En effet, l'absence de visibilité des corps laisse la possibilité de sélectionner les informations de l'identité métamorphotique à partager et celles qui doivent rester dans l'ombre en fonction du rôle suivi.

Au cœur de tout cela, l'individu en vient à agir comme quelqu'un qui a une identité biographique, même s'il se présente sous le harnachement d'un rôle social particulier. La manière dont il interprètera le rôle l'autorisera à « exprimer » son identité personnelle, à aller au-delà de cette interprétation présente vers la personne, pour révéler sa personnalité, son caractère moral, sa nature animale, *etc.* Mais cette liberté de s'écarter du rôle prescrit varie elle-même considérablement avec le caractère « formel » de l'occasion, les strates qui sont sollicitées et la dissociation acceptable entre la figure et le moteur humain qui l'anime.⁴⁷⁸

Ces propos tenus par Erving Goffman peuvent s'appliquer aux interactions en ligne. En effet, la séquence de vie médiatisée d'un sujet se construit à partir de sa pratique, mais pas uniquement. Même s'il ne souhaite pas divulguer d'informations provenant de son quotidien, et malgré la standardisation par les architextes des éléments inscrits dans les espaces d'énonciation, il ne peut pas se départir de son expérience personnelle, de ses références culturelles, *etc.* Le ton employé par exemple permet de se représenter son interlocuteur :

Le ton s'appuie sur un caractère, un ensemble de dispositions mentales, lui-même inséparable d'une corporalité. [...] Ce caractère est en rapport avec une image corporelle qu'on assigne à celui dont émane le discours. [...] C'est à travers le niveau de langue, le choix des mots, l'usage des expressions toutes faites, le rythme, l'humour, *etc.*, que le lecteur va imaginer la voix et le corps de celui qui lui parle sans qu'il puisse l'entendre ou le voir concrètement.⁴⁷⁹

⁴⁷⁶ La dimension vocale concerne uniquement la pratique de *League of Legends*, comme nous le verrons ensuite.

⁴⁷⁷ Amossy Ruth, *op. cit.*, 2010, p18-19.

⁴⁷⁸ Goffman Erving, *op. cit.*, 1991, p230.

⁴⁷⁹ Amossy Ruth, *op. cit.*, 2010, p36.

Ainsi, les discours par leur forme et leur fond renseignent sur les origines d'une personne. Il apparaît alors difficile de se faire passer pour quelqu'un d'autre, d'abandonner complètement son identité sociale. La supercherie peut être rapidement découverte en prêtant un tant soit peu d'attention aux discours s'affichant à l'écran. De plus, cette facette discursive est profondément liée à la facette préalable, comme le mentionne Ruth Amossy en rapportant les propos de Patrick Charaudeau :

L'éthos, en tant qu'image qui s'attache à celui qui parle, n'est pas une propriété exclusive de celui-ci ; il n'est jamais que l'image dont l'affuble l'interlocuteur, à partir de ce qu'il dit. L'éthos est affaire de croisement de regards : regard de l'autre sur celui qui parle, regard de celui qui parle sur la façon dont il pense que l'autre le voit. Or, cet autre, pour construire l'image du sujet parlant, s'appuie à la fois sur les données préexistantes au discours — ce qu'il sait a priori du locuteur — et sur celles apportées par l'acte de langage lui-même (Charaudeau 2005 : 88).⁴⁸⁰

Une certaine cohérence est donc attendue entre la facette préalable perçue en amont de l'interaction et les impressions véhiculées par les discours. La facette discursive évolue toutefois au cours de l'interaction, de manière dynamique, au fur et à mesure que des propos s'inscrivent à l'écran ou sont prononcés. Ainsi, les propos tenus dans chaque situation de communication constituent une opportunité pour chacun de modifier son image et d'en savoir plus sur ses partenaires.

Ayant défini qu'il était fort complexe de mobiliser des éléments totalement fictifs pour la construction de la séquence de vie médiatisée, je considère que la plupart des sujets vont s'appuyer plus ou moins sur leur séquence de vie quotidienne. Ils se contenteront de sélectionner les informations qu'ils souhaitent partager, de les mettre en scène pour garder la face, c'est-à-dire de maintenir un éthos effectif au plus proche de l'éthos affectif. Par exemple, dans le cas des terrains étudiés, être présent au moment désiré et répondre aux désirs d'immédiateté des interactions ne s'avère pas toujours envisageable, impliquant de recourir à des justifications s'appuyant sur le planning des autres activités non médiatisées. Les éléments de la vie quotidienne, constituant l'identité sociale et publique du sujet, viennent étoffer et orienter la séquence de vie médiatisée. Toutefois, l'état de polytopie synchronique introduit une certaine porosité entre les deux séquences, qui rend difficile le contrôle de certaines informations qui filtrent d'un espace à l'autre. L'enjeu est de continuer à présenter un éthos médiatisé propice à l'échange. La facette discursive peut être déconstruite en trois axes : le premier concerne les éléments structurels des textes qui vont informer sur le statut social. Le

⁴⁸⁰ *Ibid.*, p78.

second porte sur l'expressivité des messages et la gestion des émotions. Le dernier s'intéresse au contenu même des propos, qui n'est pas forcément contrôlable.

2.1 LES DISCOURS COMME INFORMATIONS SUR LE STATUT SOCIAL

L'utilisation d'un pseudonyme peut donner l'impression de communiquer de manière anonyme, de mener une séquence de vie médiatisée isolée de celle de la vie quotidienne. Or, de nombreuses informations sur la vie sociale transparaissent dans tout style linguistique et dans le recours à certaines références littéraires ou artistiques. Malgré l'absence de visualisation de l'autre, les usagers se le représentent grâce à ses discours d'autant plus perceptibles et analysables qu'ils prennent une forme écrite. D'une part, il est question du rapport à la syntaxe et notamment à l'orthographe, qui va être perçu différemment sur les deux terrains. D'autre part, les références mobilisées au cours des échanges sont traitées, et sont considérées comme renforçant la proximité entre les sujets.

2.1.1 Orthographe et syntaxe : facteur d'acceptation ou d'enrichissement

Des informations sur le statut social d'un individu transparaissent dans les différents écrits s'affichant à l'écran, par le biais de la grammaire et de la justesse de l'écriture. En effet, ces éléments sont immédiatement significatifs. Les sujets accordent une attention particulière à la construction des phrases, sans doute guidés par le fait que dans l'imaginaire social, les classes les plus hautes maîtrisent le mieux la langue. Ainsi, malgré un architexte structurant de manière similaire les propos, des différences syntaxiques apparaissent. Le rapport à l'écriture et son influence sur les relations dans les deux terrains diffèrent, en raison de la temporalité de l'appréhension des interactions respectivement asynchrones et synchrones : sur *Confidentielles*, respecter la langue française c'est aussi respecter les autres en leur facilitant la compréhension du message. Chacun a le temps d'écrire et de se relire. Au contraire, le rythme soutenu de l'activité sur *League of Legends* ainsi que la dimension internationale rendent le respect de la grammaire plus complexe. Les joueurs sont pris par le contrôle du personnage, ce qui diminue l'attention accordée à l'inscription des propos. Les différentes erreurs provoquent toutefois des réactions et ont un impact sur l'évolution des échanges. La structure des phrases et la justesse des mots restent également un facteur connotatif pour les situations de communication en marge des parties, là où les sujets ne sont plus confrontés à la dynamique du jeu. Quoi qu'il en soit,

une orthographe correcte⁴⁸¹ renvoie à l'idée d'une bonne éducation, d'un certain niveau scolaire, et d'un âge plus avancé (l'emploi du langage SMS qualifie dans l'imaginaire des joueurs, les « jeunes »).

2.1.1.1 Un effort dans la manière d'écrire pour garantir l'accès pour tous aux discussions de Confidentielles

Sur *Confidentielles*, l'écrit est la seule modalité de communication en vigueur. Les échanges ne se font pas instantanément, mais sont asynchrones. Les discussions présentes dans les forums publics sont visibles par n'importe quel usager. De ce fait, il est recommandé d'écrire des messages lisibles et aisément accessibles à tout niveau de lecture, afin que la facette discursive de l'éthos encourage à être considéré comme partenaire de l'échange. Dans cette perspective, un sujet qui veut dialoguer et souhaite donc que son message soit lu se doit d'écrire de manière lisible afin que tout le monde puisse lire et comprendre le sens de ses propos. Une phrase mal construite, non ponctuée, avec des erreurs d'orthographe suscitera une incompréhension, ce qui nuira à l'appréhension du contenu du message. Non seulement le sens du propos ne sera pas compris, mais l'éthos médiatisé de l'énonciateur sera perçu comme défavorable pour l'échange, donnant l'impression qu'il n'a pas fait d'effort pour écrire, qu'il ne s'est pas relu. Cela a pour conséquence de générer des attitudes de rejets, d'incompréhension ou tout simplement d'ignorance par les autres participants (cf. Focus 39). Ce constat lié à l'accessibilité des messages a été fait par l'analyse de plusieurs messages issus de divers fils de discussion contenant des erreurs en tout genre (fautes d'orthographe, absence de ponctuation, *etc.*). Dans les cas où le message s'avère difficilement accessible en raison d'une écriture ne respectant pas les normes⁴⁸², certains lecteurs du message le font remarquer et demandent à l'énonciateur de réécrire son message. Ce type de réponse indique qu'ils ont fait un effort pour essayer de comprendre le message, prouvant ainsi leur bonne volonté, et fonctionne aussi comme un avertissement. Il est demandé explicitement ou implicitement au sujet fautif de faire un effort dans ses échanges ultérieurs ou de revenir modifier son message s'il souhaite obtenir une réponse autre qu'une critique de son orthographe/syntaxe. La facette discursive du sujet en cause renvoie alors une image non favorable à l'interaction, qui peut toutefois être réajustée

⁴⁸¹ Je ne tiens pas compte ici du niveau de maîtrise du langage propre au jeu, celui-ci contenant de nombreuses abréviations et termes spécifiques découlant de l'anglais. L'interprétation de cet élément peut influencer quant à la représentation du niveau de connaissance des joueurs. Seule l'orthographe est abordée ici, étant donné qu'il est question des interprétations permettant de se représenter le statut social du sujet.

⁴⁸² Je n'ai pas trouvé de message présentant des caractéristiques inverses : étant peu accessible à cause de tournures ou d'un lexique trop rares ou recherchés. Si cela se présentait, il est possible que cela ne soit pas exclu, mais des remarques seraient probablement émises à l'intention de la personne adoptant ce langage soutenu.

grâce à des opérations de réparation en s'excusant, en se corrigeant. Cela favorise les chances que les autres usagers acceptent de se réengager dans l'échange. Cependant, si la personne fautive refuse de faire un effort, elle se retrouve alors en position d'indésirable, et sera oubliée, tout comme son message. Les conséquences qui en résultent sont une non-reconnaissance comme participant à la situation de communication médiatisée de la part des autres sujets. Ils ne consulteront pas son message, et ignoreront très probablement ses tentatives d'échanges ultérieures si celles-ci conservent une forme qui n'est pas dans la norme.

FOCUS 39 : DES ATTITUDES DIFFÉRENTES FACE AUX ERREURS DE LA DISCUSSION « MON MARI NE MEME PLU »

Analysons la discussion intitulée « mon mari ne meme plu »⁴⁸³. Comme on le voit sur la figure 59, une femme inscrit un message expliquant son problème. Le fait qu'elle n'a pas d'avatar et qu'elle ne compte pas d'amis peut laisser supposer qu'elle est nouvelle sur le forum (ce qui s'est confirmé en voyant dans son profil qu'elle n'avait qu'un message à son actif et en consultant sa date d'inscription). Le propos contient des fautes d'orthographe, une absence de ponctuation, que l'on peut juger comme nuisant fortement à la lecture, même si le sens du message peut être compris.



Figure 59 : Messages 1 et 2 de la discussion « mon mari ne meme plu »

⁴⁸³ Discussion « mon mari ne meme plu », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-132116-mon-mari-ne-meme-plu.htm>>, dernière consultation le 10.04.14.

Une première réponse semble compatissante, et ne montre pas une prise en compte des fautes d'orthographe⁴⁸⁴. Cette réponse incite alors la personne ayant un problème à donner plus d'explications sur sa situation, dans un message plus long, contenant toujours plus de fautes et une absence de ponctuation.



Figure 60 : Messages 3 et 4 de la discussion « mon mari ne meme plu »

La réponse suivante faite par un nouveau participant ne porte pas sur la discussion, mais signale la présence des fautes d'orthographe. La réponse de la protagoniste principale (cf. figure 61) indique qu'elle a lu cette remarque, mais ne soigne pas pour autant son propos, affichant ainsi une absence de bonne volonté.



Figure 61 : Message 5 de la discussion « mon mari ne meme plu »

Cette réaction qui semble agressive par l'emploi du « *je men tape* » indique que cette personne n'a nullement l'intention de se conformer à la règle implicite qui est de soigner ses messages afin qu'ils soient accessibles à tous. Ne pas faire l'effort d'aider les autres dans la compréhension de

⁴⁸⁴ On constate que l'interlocutrice fait aussi des erreurs, et n'a pas non plus d'avatar ou d'amies. Si l'on regarde leur profil, on constate que ces deux personnes ont rejoint le site de discussion à la même période.

ses propos passe alors pour une preuve d'irrespect, ce qui est mentionné par le message suivant en provenance d'une utilisatrice qui possède un avatar et un certain nombre d'amis, suggérant qu'elle évolue depuis un certain temps dans le site de discussion (cf. figure 62). Plusieurs aspects apparaissent dans cette réponse : le rapport entre le soin apporté au message et le respect accordé aux autres, la difficulté à prendre connaissance du sens du message, l'interprétation d'un faible niveau d'expression. La réponse est toutefois nuancée par l'hypothèse que la personne n'est peut-être pas francophone, ce qui pourrait justifier ses erreurs (mais pas sa réaction). Cela signifie à la fois que l'échange peut être maintenu si la personne accepte de faire des efforts, mais signale également qu'un tel niveau d'orthographe introduit une représentation défavorable de l'éthos médiatisé de la personne à l'initiative de la discussion.



Figure 62 : Message 6 de la discussion « mon mari ne meme plus »

Toutefois, la discussion ne reprend pas après ce sixième message, et je n'ai pas constaté d'autres interventions dans d'autres parties du site ce qui peut laisser supposer que la personne, déçue par les réactions, n'a pas souhaité réitérer l'expérience de l'échange médiatisé dans cet espace.

Cet échange est très intéressant pour montrer que des règles sont en vigueur, qu'il est attendu un minimum de bonne volonté et d'adaptation si l'on souhaite bénéficier de l'entraide proposée par le site de discussion. Il faut se plier aux règles et respecter les autres en leur facilitant la lecture. Cet exemple montre également que la manière d'écrire est un élément que les autres interprètent pour se faire une idée du degré de culture de leur interlocutrice.

Parfois, des interrogations quant à l'interprétation qu'il faut donner aux erreurs discursives surviennent (cf. figure 63) : si certains prennent ça pour du mépris, d'autres pencheront pour une méconnaissance de la langue. L'utilisatrice C2 souligne : « *Mais exit le langage SMS. C'est un manque de respect et globalement, on le refuse toutes. Quant aux formulations : elles sont importantes* »⁴⁸⁵. Ainsi, une facette discursive favorable encourage les autres à répondre alors

⁴⁸⁵ Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

que si elle est perçue négativement, elle engendrera des réponses agressives ou aboutira à un certain degré d'ignorance. Un sujet désireux d'exposer son problème sur un site de discussion se confronte à la nécessité de se faire comprendre, ce qui passe par une maîtrise relative de la langue française permettant de renvoyer une image favorable dans le discours. Le choix du vocabulaire, la relecture des messages, l'absence de fautes d'orthographe témoignent d'une certaine éducation et d'un respect des interlocuteurs dans l'imaginaire des participants.



Figure 63 : Fautes d'orthographe : mépris ou méconnaissance ?

On note d'ailleurs que l'architexte de *Confidentielles* propose une fonctionnalité de prévisualisation du message. « Face à ce texte plastique et mouvant, nos informateurs mettent en œuvre des pratiques qui visent d'une part à essayer d'ancrer les objets dans une matérialité et d'autre part à se rassurer, car ils ont "toujours un petit doute..." »⁴⁸⁶. La prévisualisation permet de se rassurer quant à la forme du message, de vérifier la bonne mise en scène de l'architexte. Cette étape permet aussi de relire, de trouver les bonnes structures permettant d'anticiper des réactions positives de la part des autres. L'utilisatrice C4 commente la difficulté de s'exprimer par écrit : « *Je fais attention à la tournure de mes phrases pour que ça ne soit pas mal interprété. C'est un peu le problème de s'exprimer par écrit, on n'arrive pas toujours à transmettre ce qu'on veut dire* »⁴⁸⁷. Si les sujets ne semblent pas être dans un état d'alerte permanent, se demandant si c'est la bonne formulation ou non, l'utilisatrice C3 relit ses messages : « *Je ne fais pas particulièrement attention à mes formulations, j'écris comme ça*

⁴⁸⁶ Després-Lonnet Marie, Gentes Annie, Moreau Émilie et al., « Chapitre III. Le couple dispositif/pratique dans les échanges interpersonnes », dans Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.), *op. cit.*, p204.

⁴⁸⁷ Cf. annexe 26.2.4, tome 2.

vient, mais je relis pour corriger les fautes d'orthographe ou de frappe ! »⁴⁸⁸. D'autres ont indiqué ne pas relire systématiquement leurs messages sauf dans le cas où la discussion pouvait être délicate, entraînant des risques de rejets ou d'incompréhensions, impliquant la nécessité de bien choisir les termes. L'utilisatrice C2 explique : « *Je ne me relis pas toujours. Mais il m'arrive de reformuler certains écrits même parfois après les avoir postés* »⁴⁸⁹. Ainsi, modifier son message une fois que celui-ci a été envoyé est tout à fait possible grâce à une fonctionnalité du dispositif.

La temporalité dans laquelle s'inscrivent les échanges du site de discussion s'avère propice à la relecture, ce qui introduit des attentes quant à la forme des messages. Comme l'illustrent les exemples, le niveau d'expression est significatif pour les autres participants quant au niveau d'éducation de leur interlocuteur. Toutefois, alors qu'un niveau d'éducation bas pourrait être toléré, on constate que cela reste un facteur d'exclusion, car un message contenant des erreurs peut être interprété au premier abord comme de l'irrespect, engendrant des réponses agressives des autres participants. Cela peut être fort déstabilisant pour la personne qui ne fait peut-être pas exprès de faire autant de fautes. Ainsi, on constate un certain niveau d'exigence quant à la construction du message, une certaine norme. Si la facette discursive évoque l'éthos médiatisé d'une personne faisant des erreurs, alors celle-ci n'a pas d'autre choix que de s'excuser, de se justifier ou de se corriger pour espérer présenter une image favorable à l'interaction, et continuer à être perçue comme un partenaire potentiel de l'échange.

2.1.1.2 Une écriture traduisant une représentation de l'âge et/ou de l'origine de son interlocuteur

Sur *League of Legends* le dispositif permet aux joueurs de s'exprimer à travers des fenêtres de discussion instantanée à destination d'un joueur en particulier ou de plusieurs en même temps. Chaque interlocuteur ayant accès à l'espace de discussion est clairement défini par la présence de son pseudonyme dans une liste juxtaposée à cet espace. La plupart des joueurs se servent de ces canaux de discussion écrits afin de prendre des nouvelles, de discuter de leurs évolutions dans la pratique, et de se renseigner sur la disponibilité de l'interlocuteur pour jouer. Intéressons-nous premièrement à l'architexte de gestion où les joueurs peuvent échanger dans leur langue, sans être soumis à la dynamique du jeu, qui rend difficile le maintien d'une orthographe correcte pour tous. L'éthos médiatisé du joueur est fortement connoté au fil de l'interaction en fonction de ce qu'il montre sur le plan discursif. En effet, les joueurs, n'ayant

⁴⁸⁸ Cf. annexe 26.2.3, tome 2.

⁴⁸⁹ Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

aucun moyen de connaître la situation sociale de leurs interlocuteurs, cherchent à obtenir tout type d'informations permettant de se situer dans la situation de communication. Pour cela, ils guettent des signes particuliers, comme les fautes d'orthographe. Là encore, ce critère est extrêmement stéréotypé : dialoguer avec un joueur qui fait des fautes d'orthographe donnera l'impression qu'il est jeune, qu'il ne fait pas d'effort ou que son origine sociale n'est pas particulièrement élevée. On remarque toutefois des variabilités dans l'écriture des joueurs. J'ai par exemple amorcé de nombreuses interactions avec des joueurs qui faisaient des fautes d'orthographe, certaines révélant des lacunes et d'autres une inattention à ce qu'ils écrivent, étant pressés d'échanger. Si ce relâchement se constate dans les premières lignes de l'échange, au fil de l'interaction, la plupart des fautes disparaissent, des majuscules et une ponctuation apparaissent. Parfois même, certains se sont directement excusés pour leur « *manière d'écrire* ». Étonnée, je leur ai demandé pourquoi ils prenaient la peine de s'excuser. Je compris que tout comme j'analysais leur éthos médiatisé, ils faisaient la même chose, remarquant que j'écrivais avec peu de fautes d'orthographe⁴⁹⁰. Cela leur donnait l'impression d'être face à « *une personne plus âgée qui a fait des études* ». Afin de ne pas sembler irrespectueux et d'éviter une rupture de la situation de communication, ils s'ajustaient à ce paramètre en engageant un effort certain.

Un autre aspect des espaces d'énonciation de l'architexte de gestion est à commenter ici : l'usage du langage SMS. Dans l'imaginaire, ce type de langage est attribué à une population plutôt jeune. Il peut nuire aux échanges avec des sujets plus âgés, qui mettront du temps avant de comprendre le sens du message ou bien passeront à côté, et pourront percevoir cela comme un manque de soin et de respect. La plupart des joueurs de moins de 17 ans avec qui j'ai échangé par écrit utilisaient plus ou moins ce langage qui consiste à réduire le nombre de caractères, développé à l'origine pour l'envoi de mini messages, et utilisé ici pour écrire le plus rapidement possible. Employant moi-même certaines abréviations, j'ai toutefois été très déstabilisée par certaines formulations. Un joueur de 17 ans, avec qui j'ai participé à de nombreuses sessions de jeu, a dès nos premiers messages commencé par m'écrire « *TFK* ». Sur l'instant, je n'ai pas compris, me demandant s'il existait un lien avec l'acronyme *AFK*⁴⁹¹ signifiant que l'on s'éloigne du clavier momentanément. Face au contexte de la situation, je n'arrivais pas à

⁴⁹⁰ Commencer à écrire sans fautes d'orthographe, en inscrivant majuscules et ponctuation a introduit chez eux certaines attentes, et a participé à former la représentation qu'ils avaient de moi. Ils m'imaginaient professeur ou pratiquant un métier qui nécessite d'écrire. Lorsque j'ai expliqué par la suite à certains que je faisais une thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, quelques-uns se sont alors amusés à signaler les fautes que je pouvais faire. Leur demandant des explications sur ce comportement, ils m'expliquèrent que d'une part cela les surprenait et d'autre part, ils ressentaient une certaine fierté à avoir remarqué mes erreurs...

⁴⁹¹ *Away from keyboard*.

comprendre, ce qui m'obligea à lui demander ce qu'il voulait dire, en répondant simplement « ? ». J'appris alors que cela signifiait « tu fais quoi ? ». Malgré le fait d'avoir été confrontée à cet acronyme à plusieurs reprises, j'ai toujours eu un instant d'hésitation avant de saisir ce qu'il me demandait. Lors de discussions informelles avec des joueurs de plus de 25 ans, la plupart semblaient avoir des difficultés à comprendre ce langage, et n'appréciaient pas de devoir avouer leur ignorance, ce qui les incitait à préférer jouer avec des personnes du même âge qu'eux.

Je me suis intéressée dans les paragraphes précédents aux échanges amorcés dans l'architexte de gestion, où les échanges entre les joueurs se font en français, parce qu'un paramètre de la facette préalable les a informés de ce paramètre en commun, ou bien qu'ils se sont mutuellement posés la question. Déplaçons notre regard dans les espaces d'énonciation disponibles lors d'une partie de jeu, marquée par un certain dynamisme. En effet, les échanges sont rarement longs et nombreux, car cela introduit une rupture dans le contrôle du personnage qui se fait lui aussi à l'aide du clavier⁴⁹². Les remarques faites précédemment ne s'appliquent donc pas, d'autant plus que la pratique du jeu se veut internationale, ce qui implique que les joueurs échangent au cours des parties en anglais. La capacité de maîtrise de cette langue m'a semblé être un élément pouvant connoter la facette discursive. Dans l'imaginaire des joueurs de *LoL*, les Français sont réputés pour avoir une maîtrise approximative de l'anglais⁴⁹³. Ainsi, j'ai fréquemment rencontré au cours de parties, des joueurs qui écrivaient des indications dans la fenêtre de discussion, comportant des erreurs de syntaxe, notamment sur l'ordre des groupes nominaux constitués d'un adjectif devant venir devant le nom en anglais, mais étant présenté avec l'adjectif venant après le nom comme en français. Les autres joueurs ont souvent rétorqué « *french ?* » ou bien « *baguette ?* »⁴⁹⁴ afin de signifier que pareilles erreurs en anglais avaient révélé leur langue d'origine. Dans certaines situations, j'ai pu lire des messages dans d'autres langues, entre deux équipiers. Cela laisse penser qu'ils se sont inscrits dans la partie de jeu ensemble. On notera que ne pas parler en anglais dans l'espace de communication dédié à l'équipe de jeu peut introduire une forme d'exclusion. En effet, certains manifestent leur incompréhension en

⁴⁹² Pour écrire un message lors d'une partie de jeu, il faut appuyer sur le bouton du clavier « Entrée » ce qui active la barre d'inscription du message, désactivant temporairement le contrôle du personnage. En appuyant à nouveau sur « Entrée », le message est envoyé dans la fenêtre de discussion, et le joueur reprend le contrôle du personnage.

⁴⁹³ Il semblerait que cela ne soit pas spécifique au monde du jeu vidéo. En effet, les Français sont réputés pour ne pas être très doués avec l'apprentissage de nouvelles langues, ce que l'on retrouve dans d'autres médias en ligne comme « L'élève français, ce cancre en langues étrangères », *Le Monde*, [en ligne] <http://www.lemonde.fr/education/article/2012/07/22/l-eleve-francais-ce-cancrer-en-langues-etranangeres_1736714_1473685.html>, mis en ligne le 27.07.2012, consulté le 20.03.15 ou encore « Les Français sont nuls en anglais : la faute à l'école ? », *State*, [En ligne] <<http://www.slate.fr/story/68579/francais-nuls-anglais-ecole-education-nationale>>, mis en ligne le 20.02.13, consulté le 20.03.15.

⁴⁹⁴ Le Français est très souvent qualifié par la baguette, ce qui revient très fréquemment dans les espaces de discussions quand les autres joueurs découvrent qu'une personne est française.

demandant d'écrire en anglais, en inscrivant une phrase traduite suite à une recherche effectuée sur Internet s'ils ont reconnu la langue dans laquelle les autres s'expriment, ou bien en inscrivant une suite de lettres qui ne veut rien dire, mais qui ressemble à ce qui a été écrit.

Si la situation au cours d'une partie oblige à la réactivité et à la synthèse des informations, n'étant donc pas propice à un style littéraire très développé, la facette discursive reste importante pour se renseigner sur les joueurs. Elle est cependant nettement plus construite lorsque les joueurs échangent en dehors des parties, dans les fenêtres de discussion de l'architexte de gestion. On note qu'elle s'enrichit au fil des interactions qui sont réitérées avec le même interlocuteur.

2.1.2 Des éléments de proximité à saisir par les références et expériences

Il a été montré précédemment que susciter la connivence à travers les éléments de la facette préalable pouvait être un phénomène recherché visant à provoquer une interaction, à attirer l'attention de l'autre. Cette connivence peut se faire par une reconnaissance d'une connotation dans le pseudonyme par exemple. Toutefois, la connivence qui établit une certaine proximité entre les sujets ne s'effectue pas seulement en amont de l'interaction. En effet, elle peut être recherchée une fois l'interaction établie, au cours de la situation de communication, dans la perspective de définir si le partenaire de l'échange actuel peut devenir un partenaire régulier de la pratique, c'est-à-dire être recontacté lors d'une nouvelle connexion au dispositif. C'est ainsi que les sujets vont chercher des points communs, des références partagées afin de distinguer des interlocuteurs avec qui prolonger l'expérience de pratique. Certains contenus du message ne portant pas directement sur l'activité en train de se faire suggèrent un potentiel intérêt à prolonger l'interaction ou à établir la connivence le temps de l'échange. C'est le cas des citations ou des références culturelles qui témoignent d'une certaine culture. Que ce soit sur le site de discussion ou au cours de parties de jeu vidéo, les sujets peuvent faire appel à d'autres « voix », afin d'affirmer un propos, de signifier une connaissance, ou bien d'enrichir leur image. Sur *Confidentielles* et *League of Legends*, les citations glissées dans les discussions témoignent d'une certaine culture et symbolisent une connaissance littéraire ou événementielle. On observe également le recours à des éléments liés au quotidien des sujets : la mention d'un programme télévisuel, d'une passion, des résultats obtenus par un joueur sur la scène compétitive, de vidéos ou autre qui permettent de définir les centres d'intérêts des interlocuteurs. Ainsi, certains sujets du site de discussion peuvent décider de réitérer une expérience ensemble après avoir échangé

à propos de l'émission *Top Chef* qu'ils ont regardée, tout comme sur le jeu vidéo où des joueurs vont s'accorder de l'intérêt, car ils sont fans des mêmes équipes professionnelles ou qu'ils ont tous les deux joué à des jeux similaires avant de jouer à *LoL*. Cette culture partagée qui n'est pas forcément en lien direct avec la pratique permet de susciter une connivence lors de l'échange, amenant les participants à considérer que leurs interlocuteurs peuvent éventuellement devenir des partenaires pour les situations de communication à venir. Cet aspect enrichit la facette discursive en donnant des points d'ancrage aux différentes esquisses de potentielles sociabilités. En effet, de nombreux interlocuteurs sont présents sur le réseau, et il est impossible de converser régulièrement avec chaque personne rencontrée. Il s'avère complexe de définir avec qui décider de continuer à converser. Partager des éléments culturels, avoir des centres d'intérêt communs permet d'effectuer un tri dans les différentes relations, de définir quels liens sociaux méritent d'être prolongés et lesquels peuvent être écourtés.

On constate qu'il est difficile de ne pas renvoyer d'image particulière, de ne pas renseigner sur son identité sociale, que ce soit sur la forme ou sur le fond des propos tenus. Malgré la standardisation de mise en forme par l'architexte, plusieurs éléments renseignent sur l'éducation, sur nos expériences passées. Il s'avère alors complexe de dissimuler qui nous sommes. Par exemple, l'utilisatrice de *Confi C2* souhaitait ne pas donner d'informations sur elle-même, considérant que ce qu'elle était dans la vie du quotidien ne devait pas interférer sur sa séquence de vie médiatisée. Elle a accepté pour mon enquête de me donner quelques détails sur sa vie sociale et son environnement familial indiquant qu'elle était une maman de plusieurs enfants et qu'elle avait un niveau social assez élevé, éléments que j'avais préalablement perçus en analysant ses interventions dans le site.

2.2 DES INDICATEURS AIDANT À FANTASMER L'AUTRE ET À COMPRENDRE SES PROPOS

Lorsque l'on échange par écrit *via* un média informatisé, une complexité se distingue : comment contrôler en temps réel si ce que l'on a écrit a été bien compris par la personne engagée dans l'échange ? En effet, il a été montré dans la partie précédente que les échanges pouvaient se charger d'émotions ou que l'activité pouvait être propice à des sentiments contradictoires. Dans les deux cas, cela passe par les discours écrits, et peut s'avérer difficile à appréhender. La manière d'orienter les échanges, de contrôler ses émotions *via* l'inscription de textes dans les espaces d'énonciation est un ensemble d'éléments qui aide à fantasmer l'interlocuteur. En effet, celui-ci doit apprendre des tactiques permettant d'aider à comprendre l'échange, sous peine de

s'exposer à une incompréhension ou un malentendu qui conduirait à une rupture de l'échange. Intéressons-nous aux éléments qui permettent de s'imaginer l'autre en train d'interagir. Comment est-il possible de fantasmer de manière plus ou moins efficace son interlocuteur ? En quoi cela concourt-il à renforcer la proximité entre les usagers et donc le développement d'une sociabilité ? Dans un premier temps, il est question des tactiques permettant d'orienter ses propos sur *Confidentielles*, à l'aide de la réintroduction d'une schématisation du corps ou d'un état d'esprit *via* les *smileys*. Dans un second temps, une modalité d'échange supplémentaire qui peut être introduite dans le cadre de *League of Legends* est analysée : la communication vocale, qui permet des rapprochements avec les situations en face à face.

2.2.1 La fonction expressive pour faciliter l'interprétation : le recours aux *smileys*

Sur *Confidentielles*, la communication se fait uniquement par écrit. De nombreux fils de discussions comportent des demandes d'aide et de conseils de la part des sujets, parfois sur des thématiques délicates. Je me suis alors demandé comment il était possible de faire passer un message dont le contenu pouvait gêner ou susciter une polémique (lorsqu'il s'agit de relations de couple ou de problèmes de santé, des propos tenus par des individus « inconnus » peuvent choquer, même si l'on en a fait la demande).

On relève d'une part un recours au champ lexical de l'émotion et d'autre part un fort usage de *smileys*. Ceux-ci sont aisément intégrables dans le message (cf. figure 64).

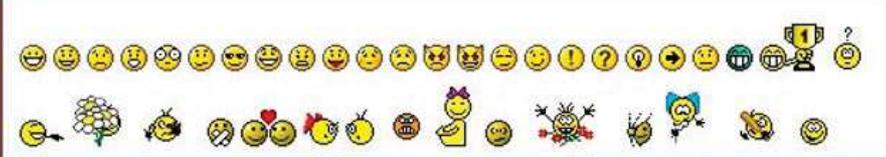
Réagissez

Titre de votre réponse :

Votre commentaire* : 1

Bonjour,

Je m'appelle Syrianna et je suis étudiante en fac de communication.
Je m'étais inscrite il y a quelques mois mais je n'avais pas osé participé !
Aujourd'hui, je me lance ! :D 2

 3
+ Smileys

Citer le dernier message Attacher sa signature M'avertir lorsqu'une réponse est postée

ATTENTION : Pour plus d'options dans votre réponse (mise en forme, ajout de documents et photos), [cliquez ici](#)

Figure 64 : Emplacement des *smileys* lorsque l'on rédige un message.

1— espace d'énonciation ; 2— smiley faisant un sourire, représenté par l'association des signes : D,
3 — emplacement où se trouvent les smileys (cliquer dessus intègre directement le smiley dans le message).

Les sujets disposent d'une variété d'icônes signifiant des situations (être enceinte), des actions (offrir des fleurs) ou des expressions faciales (sourire), qu'ils n'hésitent pas à mobiliser (cf. figure 65).

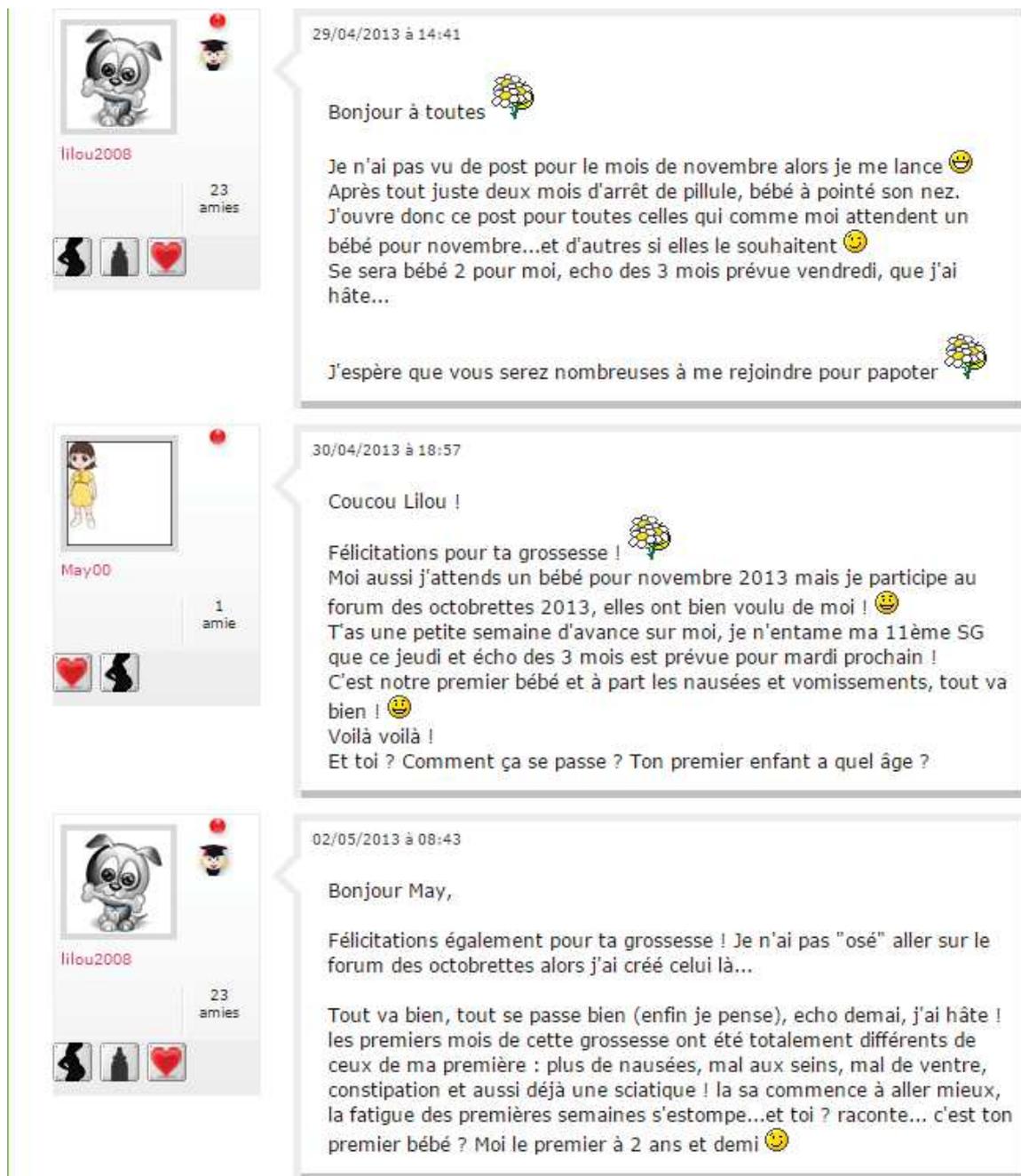


Figure 65 : Le recours aux *smileys* dans un échange

Si l'on se réfère au schéma de Jakobson⁴⁹⁵ qui décrit les différentes fonctions du langage, la fonction émotive (ou expressive) est extrêmement développée dans ces espaces. Les messages contiennent des indications permettant de comprendre comment l'énonciateur se situe par rapport à ce qu'il est en train de dire. Dans les entretiens menés, la nécessité de donner des clés d'interprétation de ses propos est ressortie à l'unanimité. L'utilisatrice C4 signale les difficultés qui peuvent survenir pour véhiculer la bonne information à ses propos : « *c'est un peu le*

⁴⁹⁵ Cf. note 357.

problème de s'exprimer par écrit, on n'arrive pas toujours à transmettre ce qu'on veut dire. Enfin, oralement aussi ce n'est pas toujours évident d'exprimer ce qu'on pense vraiment ! D'où l'utilité des smileys ! »⁴⁹⁶. Ici, les *smileys* ont une fonction d'ancrage, permettant d'orienter le message, de préciser sa signification. Ces outils permettent de réintroduire une représentation du corps, et aident à s'imaginer la manière dont l'interlocuteur aborde l'échange comme le montre l'utilisatrice C2 : « *Comme dit, on met l'accent sur l'écrit. On ne peut rien moduler avec la voix ou l'expression du visage. Il faut donc faire très attention, car ce que l'on dit peut être interprété de manière totalement différente. D'ailleurs, cela arrive parfois. Heureusement qu'il y a les émoticônes pour accentuer, minimiser ou appuyer certaines affirmations* »⁴⁹⁷. Ces icônes particulières permettent donc de signifier un ressenti, et de se projeter plus facilement dans la relation. Des rapprochements peuvent aussi s'établir entre des participantes à un échange, lorsqu'elles utilisent exactement les mêmes *smileys*, s'engageant dans un certain mimétisme.

2.2.2 Une modalité d'interaction particulière : la communication vocale

Sur *League of Legends*, il est possible d'utiliser des *smileys* sous leur forme textuelle. L'usage de « :) », « ;) », « :(», « :(» ou encore de « ^^ » fréquemment repéré dans les discussions entre les sujets dans l'architexte de gestion oriente les propos. Ces signes se substituent à des phrases. Ainsi ajouter « :(» après « J'ai perdu, je ne suis pas passé Gold » évite d'écrire « je suis triste, car... ». Or, ces espaces d'échange ne servent que très rarement de support à des métadiscussions comme l'expliquent les joueurs J3 et J4⁴⁹⁸, si bien que ces *smileys* ont une fonction se limitant à la manière dont on a ressenti l'expérience de pratique, les sentiments étant déjà assez explicites lorsque l'on annonce que l'on a gagné ou perdu. Il convient donc de traiter d'un paramètre qui me semble plus utile pour fantasmer l'autre et pour renforcer la proximité : le recours à la communication vocale.

La pratique des jeux vidéo en ligne comme *LoL* implique une collaboration, ce qui la rend propice à la communication vocale, qui vient non pas se substituer aux échanges écrits, mais s'y adjoindre. En effet, l'usage de la voix laisse une plus grande disponibilité au corps en l'affranchissant d'une part cognitive qui serait dédiée à la communication écrite. Que ce soit au cours d'une partie de *LoL* ou d'une expérience de *WoW*, le joueur utilise le clavier et la souris pour le contrôle de son personnage. Diriger ce dernier, le faire participer à un combat, nécessite

⁴⁹⁶ Cf. annexe 26.2.4, tome 2.

⁴⁹⁷ Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

⁴⁹⁸ Cf. annexes 27.2.3 et 27.2.4. Leurs motivations sont différentes. La joueuse J3 privilégie l'utilisation de *Skype* afin d'engager des discussions plus importantes. Le joueur J4 insiste sur le fait qu'il ne parle que du jeu sur le jeu, afin d'éviter le « *vol de données* ».

de faire de rapides mouvements de la souris ainsi que d'enchaîner des combinaisons de touches précises sur le clavier, impliquant un degré de concentration important. Recourir au clavier pour communiquer crée une rupture dans l'activité. Pendant un instant, le champion est laissé sans contrôle, ce qui se traduit par un personnage ne faisant plus aucune action à l'écran, ou bien avançant en ligne droite accomplissant l'ordre le plus récemment donné, le suivant « à la lettre ». Cette rupture peut être problématique pour son devenir. Il peut s'exposer à une présence hostile que ce soit un ennemi contrôlé par l'intelligence artificielle ou un adversaire qui ne se questionnera pas avant de l'exécuter. Recourir à la voix lors de la pratique évite de se retrouver dans ce genre de situation et concourt à une amélioration des performances et de la réactivité des joueurs. Dès lors, ces derniers ont recours à un logiciel de métacommunication⁴⁹⁹ qui se superpose à celui du jeu. Les plus fréquents sont *Skype*, *Mumble*, et *TeamSpeak 3*, chacun ayant des spécificités quant à la communication de groupe et nécessitant l'utilisation d'un micro-casque⁵⁰⁰. Au cours de mon observation sur *LoL*, j'ai principalement utilisé *Skype*, très pratique pour communiquer avec une ou deux personnes. Lorsque j'ai eu l'occasion d'intégrer une équipe de jeu régulière avec l'objectif de nous inscrire dans le classement, nous nous sommes servis de *TeamSpeak*, réputé pour avoir plus de stabilité. Le premier logiciel cité a l'avantage d'être simple d'utilisation, et d'être utilisé par le grand public pour échanger avec des personnes résidant loin par exemple, contrairement aux deux autres, plutôt dédiés à la pratique des jeux de rôle en ligne.

Les sujets sont donc amenés à communiquer par le biais de leur propre voix, élément profondément lié au corps. L'usage de la communication vocale se produit dans différents cas, mais n'est pas systématique. Il survient lorsque des joueurs s'ajoutent respectivement dans leur liste d'amis, et souhaitent justement éviter d'écrire en même temps qu'ils jouent. Dans les cas où les joueurs prennent part à des parties classées à deux ou en équipe de cinq, la norme est d'y recourir pour augmenter la réactivité des échanges de stratégie et par la même occasion les chances de victoire. Cette utilisation dans le cadre d'une interaction médiatisée rapproche la situation d'une interaction en face à face, réhabilitant ainsi certaines normes communicationnelles : « Si une conversation s'engage, nous avons affaire à des normes régissant l'organisation des tours de parole, l'ouverture et la clôture de la rencontre dans

⁴⁹⁹ La fonctionnalité de communication vocale entre joueurs n'est pas intégrée au dispositif de jeu de *LoL*. Même si elle a été implémentée dans le jeu *WoW*, j'ai constaté qu'elle ne permettait pas de satisfaire les besoins des sujets qui finirent par recourir à des logiciels de métacommunication.

⁵⁰⁰ Il est également possible d'utiliser les enceintes de l'ordinateur, couplées à un microphone. Cependant, cela crée une sorte d'écho dont se plaignent souvent les autres participants. *Skype* offre aussi la possibilité d'une transmission vidéo, mais je ne m'intéresse pas à ce cas, car les joueurs n'y ont pas recours.

laquelle l'échange prend place. Ces différentes normes demandent constamment à être confirmées dès lors que les individus sont en présence les uns des autres »⁵⁰¹. C'est ainsi que la sensation de mise en présence s'accroît. L'utilisation de la voix renforce le fantasme du corps que l'on a de l'individu. Claude Lukasiewicz définit la voix comme « une dimension importante de l'identité de l'individu. Il est en effet possible d'identifier et de reconnaître, même sans la voir, une personne au son de sa voix, laquelle lui est spécifique »⁵⁰². Lors de la pratique du jeu, même si les usagers ne sont pas en mesure de faire correspondre la voix à un corps physique, ils peuvent cependant la relier à un pseudonyme ou à l'image d'un avatar. Il est possible de reconnaître la voix des personnes que l'on entend à plusieurs reprises, faisant de cet élément un facteur d'identification. Ainsi cette voix est associée à ce que l'on connaît de son interlocuteur, à ses compétences en jeu, *etc.* C'est aussi un moyen de confirmer certaines des hypothèses le concernant, de vérifier son intégrité et la véracité de certains de ses propos écrits, comme son genre⁵⁰³. La voix aide également dans certains cas à définir la zone géographique d'où provient la personne en cas d'accent prononcé, ou à estimer son âge.

Outre le fait de pouvoir s'imaginer plus facilement ses interlocuteurs par le biais de leur tessiture vocale, le fait de les entendre en direct permet de percevoir comment ils se comportent en situation de tension émotionnelle. En effet, certains ne peuvent se retenir de commenter leurs actions, ou de montrer leur énervement ou leur joie. Certains sujets, notamment en proie à des émotions négatives, coupent leur microphone afin d'exploser en toute discrétion, et de ne pas trop faire évoluer défavorablement leur éthos médiatisé. C'est le cas du joueur J4 qui coupe son microphone le temps de hurler quelques injures, puis le réactive⁵⁰⁴ une fois sa phase d'énervement passée ou diminuée. Cependant, il ne faut pas croire que ses équipiers ne s'en rendent pas compte, car cet acte a pour conséquence qu'il ne répondra pas si on lui pose une question. Jouant régulièrement avec des personnes qui faisaient cela, j'arrivais à savoir si elles étaient énervées, juste par le simple fait qu'elles n'interagissaient plus. Parler simultanément à la pratique facilite l'échange de stratégies ou d'expériences passées ou à venir dans la partie,

⁵⁰¹ Goffman Erving, *op. cit.*, 1991, p485.

⁵⁰² Lukasiewicz Claude, *op. cit.*, p189.

⁵⁰³ Certains hommes se font passer pour des joueuses dans la perspective d'attirer la sympathie des autres joueurs et d'essayer d'en tirer quelques avantages. Lorsque l'utilisation de la voix est requise, cette supercherie ne peut plus fonctionner *a priori*. Je suis ici obligée de nuancer mes propos, car des joueurs m'ont expliqué qu'ils avaient déjà été confrontés à des joueurs masculins qui travestissaient leur voix par l'intermédiaire d'un logiciel afin de la rendre plus féminine et de continuer à évoluer en tant que joueuse.

⁵⁰⁴ Cf. annexe 27.2.4, tome 2.

mais renseigne aussi sur les émotions ressenties. En effet, la dynamique du jeu fait qu'il est difficile de maîtriser ce que l'on éprouve.

Des éléments mis à disposition par le dispositif lui-même ou bien provenant du logiciel de communication vocale permettent donc de se représenter un interlocuteur et le rapport qu'il entretient avec les propos qu'il a en charge. Voyons à présent les informations discursives qui seront partagées en réponse aux difficultés introduites par l'état de polytopie synchronique.

2.3 DES PROPOS DE JUSTIFICATION EN RÉPONSE AUX DIVERSES CONSÉQUENCES DE L'ÉTAT DE POLYTOPIE SYNCHRONIQUE

Les messages inscrits volontairement dans le dispositif concourent à façonner la facette discursive de l'éthos médiatisé d'un sujet, renseignant sur des aspects liés à sa séquence de vie quotidienne, celle-ci partageant de nombreux détails avec la séquence de vie médiatisée. D'autres éléments peuvent entrer en ligne de compte à travers des indices spatio-temporels et des discours explicatifs permettant de justifier un certain engagement dans la pratique. En effet, un sujet n'est pas toujours en mesure d'être présent ou de se consacrer entièrement à l'activité en raison de l'état de polytopie synchronique dans lequel il est placé. Celui-ci le soumet à la nécessité de maintenir son rôle du quotidien alors que son attention est aussi requise par le dispositif et ses interlocuteurs. Les activités hors cadre peuvent complexifier le développement de la séquence de vie médiatisée, introduisant des doutes quant à la considération accordée à l'activité médiatisée. Afin de conserver une image de « bon partenaire de l'échange », certains doutes se doivent d'être dissipés, à l'aide de renseignements qui appartiennent au domaine du hors cadre, à la séquence de vie quotidienne, pour justifier d'une absence ou d'une attitude. Si l'objectif au début n'est pas forcément de « raconter sa vie », l'usage d'un média informatisé profondément idiorrythmique confronte les sujets à la nécessité de disséminer certaines informations, ou de tenter de contrôler celles qui filtreraient malgré eux. Ainsi, des données sont acquises sur le contexte d'usage, enrichissant l'éthos médiatisé de chacun. Dans un premier temps, le cas où les activités hors cadre impliquent une déconnexion ou une absence est étudié. Sur *Confidentielles*, lorsqu'un usager ne se connecte pas à des horaires considérés comme habituels, ou à un moment où il avait indiqué son intention de le faire, ses autres interlocuteurs, dans l'attente de quelque chose qui ne survient pas, s'inquiètent. On observe en retour un comportement général de justification à l'aide d'informations hors cadre afin d'appuyer les propos, rappelant que la pratique médiatisée se déroule effectivement en même temps que la séquence de vie quotidienne, qui a parfois des impératifs. C'est aussi ce qui arrive sur *LoL* où

les joueurs doivent se déconnecter pour remplir des tâches liées à leur rôle en dehors du jeu (parents, enfants, amis, collègues, *etc.*). Dans un second temps, un cas particulier est traité. Il s'agit de situations où l'utilisation du logiciel de communication vocale se superposant à la pratique du jeu, laisse entendre des propos pouvant être en inadéquation avec l'éthos médiatisé que tente de se construire un sujet. En effet, il est courant que les joueurs n'aient pas le temps de couper le microphone pour mener une interaction parallèle à l'interaction médiatisée. Cela peut donner des situations de gêne ou de malaise, lorsque l'utilisateur incarne un autre rôle, destiné à un autre public. Une nécessaire justification sera attendue ou, dans tous les cas, produite afin d'améliorer l'image qui s'est détériorée ou de s'assurer que ses propos hors cadre n'ont pas nui à son éthos.

2.3.1 Les activités hors cadre comme justification d'une diminution de l'investissement

La pratique des activités analysée dans ce travail de recherche se déroule dans la temporalité de la vie quotidienne. Ainsi, un sujet ne peut se soustraire aux obligations des différents rôles qu'il endosse tous les jours. Ceux-ci peuvent s'imposer à lui de manière plus ou moins importante, engendrant la nécessité d'interrompre ou de différer la pratique. Cela provoque des coupures dans la séquence de vie médiatisée, impliquant pendant un temps de ne plus utiliser le dispositif, et de ne plus être joignable par ce biais-là. Il s'avère alors nécessaire de fournir des justifications, des discours sur les raisons amenant à ne plus être disponible et à laisser des questions sans réponses ou des interactions en suspens. En effet, le silence peut être interprété comme un désir de rupture de la relation, et nécessite donc une clarification de la situation. Pour cela, les sujets recourent très fréquemment à une explicitation des rôles de leur vie quotidienne, afin de se prémunir contre l'impression qu'ils n'accordent pas de considération à leurs partenaires.

On observe sur *Confi*, une anticipation des attentes en termes de réactivité des autres usagers. En effet, les espaces d'énonciation sont accessibles à tout moment, si bien que certaines personnes s'attendent à obtenir une réponse immédiate, surtout quand le dispositif semble indiquer que l'interlocuteur est en ligne. Or, répondre n'est pas toujours envisageable dans une temporalité courte. Pour se prémunir d'éventuelles attentes non comblées, les utilisatrices n'hésitent pas à exposer leur planning, signifiant ainsi leur indisponibilité, ou à utiliser un grand nombre de référentiels temporels pour projeter dans le temps leurs futures interactions. Cela se fait de manière plus ou moins dissimulée.



Figure 66 : Extraits de discussions illustrant des expressions anticipant une déconnexion

Pour indiquer une déconnexion du dispositif, certaines recourent à des formulations telles que « *bonne soirée les filles !* », « *bonne fin de journée à toutes* » ou encore « *à demain* » (cf. figure 66). Cela permet de signifier à ses interlocuteurs qu'il est inutile qu'ils espèrent obtenir une réponse avant le lendemain. De la même façon, « *bonne continuation* » indique que l'on ne reviendra probablement pas consulter la discussion en cours.

27/03/2010 à 16:42

coucou les filles,

Chacha : j'ai eu une journée de merde hier alros je n'ai aps eu le temps de venir hier soir. J'vous raconte un peu J'avais RDV à Poissy à 8h10 pour PDS et 1er écho avant ponction pour FIV. Je pars de chez moi a 7h10 (normalement je ne met que 40 minutes, mais il y a des travaux et donc ça bouche de plsu en plus le matin). Bref, je rentre sur l'A13 à 7h25 à peu près et 5 minutes plus tard la voiture me lache et je termine sur la bande d'arrêt d'urgences. J'ai cru que j'allais pleurer car vu comment la voiture sentait le cramé, je me suis c mort. J'ai tél à mon chéri qui venait de partir mlais pas dans mon sens (dison à l'opposé) pour qu'il vienne me preter l'autre voiture et après les RDV je me démerdais. Il est arrivé à 7h50 et suis arrivé in extrémis à 8h20. J'ai eu ma PDS rapide à 8h25 et ensuite mon écho à 8h45. Ouf, donc j'ai 5 fofos de 8-10 mm, j'en ai d'autre qui vont se développer d'ici là. Disons que c'est en bonne voie, j'ai l'impression d'avoir des ovaires enflés à mort, et lors d'un rapport, c'est douloureux mais bon faut faire avec. Bref, j'y retourne Lundi pour 2ème écho et PDS. Peut être encore Mercredi et ponction fin de semaine? je ne sais pas. Je viens de revenir chez nous cet aprem car entre temps et ceux depusi hier matin, il a fallut parer à ce soucis de bagnole. Mais bon aujourd'hui, ça va, tout rentre dans l'ordre. 🏆🏆

ok ma chacha 😊

mel t'as jamais essayer de picoler de la st yorre pour améliorer ta galire? moi ca aviat marché 😊

bon ma belle maman arrive aujourd'hui finalement jusque vendredi prochain ou on la ramene chez elle donc en gros jusque lundi de paques je vais etre peu présente...

Notre premier miracle, tite Lune
Lilypie.com
Nana est âgée de 7 ans, 2 mois, 2 semaines et 5 jours.

Notre soleil, bébé surprise de notre Amour
Lilypie.com
Loulou est âgé de 5 ans, 11 mois et 8 jours.

Figure 67 : Exemples de justification : le 1^{er} est postérieur à l'absence, le 2^{ème} l'anticipe

De la même façon, certaines mettent plus de temps à répondre, très occupées par leurs activités de la vie quotidienne : « *je reviens de réunion et...* », « *j'ai dû aller chercher les enfants* », « *j'étais à l'hôpital* », « *de retour de vacances...* ». Parfois de nombreux détails sont donnés (cf. figure 67). Le deuxième exemple de la figure 67 montre qu'une justification de la non-connexion au dispositif peut survenir avant même que cela ne se produise, évitant aux interlocutrices de s'inquiéter. Le premier exemple de cette figure montre que la totalité de la journée est contée. Ces indications aident les participants à l'échange à comprendre qu'une non-

réponse n'est en aucun cas signe d'une rupture de la communication, mais plutôt un devoir lié aux divers rôles de la vie quotidienne.

Dans le cadre de *LoL*, les joueurs doivent également se justifier quand ils prennent part à des activités hors cadre qui les amènent à s'éloigner de leur écran, surtout si cela survient au cours d'une partie. Dans ces cas précis, les raisons sont rarement considérées par les partenaires comme valables, étant donné qu'une absence de quelques minutes suffit à offrir un avantage à un ennemi, menaçant l'issue de la partie. Toutefois, certains donnent tout de même des indications sur les raisons de leur absence, écrivant une justification dans la fenêtre d'énonciation. Des éléments du planning des joueurs sont surtout réintégrés pour justifier la non-reconduction d'une partie de jeu, certains inscrivant : « *j'ai des devoirs à faire* », « *je dois aller préparer à manger* », « *si je quitte pas de suite, je vais avoir des ennuis* », « *je dois emmener les enfants chez leurs amis* », « *je reviens dans dix minutes, je vais acheter des clopes* », etc. L'objectif n'est pas ici de présenter la diversité des raisons invoquées, mais de montrer que ces activités de la vie quotidienne sont volontairement inscrites par les joueurs afin d'indiquer les contraintes liées à leurs autres rôles. Cette justification permet d'éviter aux autres la sensation d'ignorance que l'on peut ressentir, s'ils se déconnectaient « sans rien dire ». Durant ma session d'observation, j'ai écrit à plusieurs reprises à un joueur de ma liste d'amis par l'outil de communication interpersonnelle pour l'inviter à faire une partie. Or, celui-ci, qui apparaissait en ligne, ne me répondait pas ou refusait l'invitation à jouer sans me donner de raisons. Après plusieurs refus et non réponses, je finis par ne plus l'inviter, considérant qu'il ne voulait sans doute pas réitérer l'activité avec moi. Il me contacta quelques semaines plus tard par écrit pour s'excuser de ne pas avoir répondu. Il était obligé d'aller manger à chaque fois, et il ne pouvait pas prendre le temps de répondre sous peine de se faire rappeler à l'ordre par ses parents. Le contenu de cette justification me permit d'associer à son éthos médiatisé l'idée qu'il était relativement jeune et habitait chez ses parents, tout en me donnant des informations sur ses disponibilités.

Il est donc essentiel de renseigner les modalités d'accès au dispositif afin de préciser les contraintes liées à l'état de polytopie synchronique. L'acte d'écriture, qui permet de se prémunir contre des réactions de rejet de la part des interlocuteurs, participe à enrichir l'éthos médiatisé sur le plan de la facette discursive, à partir d'éléments provenant de la séquence de vie quotidienne, certains pouvant être détaillés très précisément. Cependant, des informations filtrent aussi contre la volonté des sujets, lors de la pratique de *LoL*.

2.3.2 Interactions extérieures : une porosité parfois difficile à gérer

La pratique de *League of Legends* est propice à l'usage d'un logiciel de métacommunication permettant le recours en temps réel à la voix par le biais d'un microphone. La plupart du temps, j'ai été amenée à utiliser *Skype*. Celui-ci a la particularité de s'activer dès qu'un son est perçu. Si les joueurs engagés dans la pratique du jeu sont maîtres de leurs propos, ayant ainsi un certain contrôle sur la facette discursive de leur éthos médiatisé, des éléments extérieurs s'insinuent parfois dans la situation de communication. L'éthos médiatisé de la personne en question est alors modifié par des informations provenant d'autres scènes d'interaction, filtrant par le biais du microphone. Parfois, celles-ci sont en décalage avec l'image que s'étaient auparavant constituée les interlocuteurs, la rendant instable et incohérente.

Ayant fréquemment communiqué vocalement avec divers groupes, j'ai souvent remarqué que des membres de l'entourage de l'un des joueurs venaient lui parler alors que nous jouions, ou que celui-ci répondait à une sollicitation téléphonique. Si cela indique une diminution de l'engagement dans l'activité, c'est aussi un paramètre qui permet d'acquérir des informations sur la séquence de vie quotidienne du joueur, de l'entendre interagir dans un autre contexte, où il est confronté à d'autres rôles. En effet, couper le son de son microphone pour éviter que les partenaires de jeu n'entendent ce qui se passe est possible, mais souvent, le joueur n'a pas le temps de le faire, n'y pense pas, ou se contente de poser son micro-casque sur le bureau, sans prendre conscience que cela ne suffit pas à l'isoler dans une conversation avec ses proches. En entendant des discours qui ne leur sont pas destinés, les équipiers du joueur vont lui attribuer un statut, le resituer dans une vision familiale. Il sera, par exemple, adolescent qui doit absolument arrêter de jouer pour aller manger, conjoint qui prend le temps de finir sa partie, car son amie fait autre chose, parent lorsque l'on entend un bébé ou un enfant en bas âge s'exprimer à côté. Par cette superposition de situations de communication, l'éthos médiatisé du joueur évolue, se charge d'éléments issus du monde extérieur au jeu, et est réintroduit dans un quotidien.

Certains propos tenus s'éloignent aussi totalement de l'éthos médiatisé en cours de construction, menaçant ainsi la face du sujet en question. Imaginons un cas où un membre de l'entourage vient et amorce une discussion avec un sujet qui se remet temporairement dans le rôle du quotidien attendu. Celui-ci peut contraster avec le rôle auquel ses équipiers sont habituellement confrontés et avec les impressions véhiculées par ses discours. S'il ne désactive pas son microphone, tout le monde assistera à sa conversation, ses partenaires de jeu se retrouvant soumis par le dispositif de communication vocale, à entendre ce qui se passe autour

de leur équipier, à moins d'enlever leur casque ce qui les couperait également des échanges avec les autres joueurs et du son/musique du jeu. Être ainsi projeté dans une situation de communication en tant que spectateur non visible peut donner la désagréable sensation d'être obligé d'intégrer le rôle d'auditeur à l'insu de l'interlocuteur. Dans la plupart des cas, les informations sont anodines et fournissent des renseignements sur la vie familiale de la personne ou son planning en dehors du jeu. Cependant, les conversations contiennent parfois des indications gênantes ou virulentes, ce qui peut imposer brutalement une nouvelle image du joueur, difficile à accepter. Ainsi, lorsque le joueur signifie son retour en disant « *re* » ou « *me revoilà* », il peut se retrouver confronté à un froid, ses partenaires étant gênés par la situation qu'ils ont surpris. J'ai par exemple entendu une grande dispute entre un joueur et sa petite amie, ou un joueur qui effectuait de la revente d'objets illégaux, ou encore un morceau de conversation téléphonique avec la police à propos d'un acte de vandalisme de voiture que mon interlocuteur avait commis. Se rendant compte par le silence qui s'ensuivit de la menace sur leur image, la plupart entamèrent des opérations de réparation en essayant d'orienter la conversation sur une autre thématique, ou bien en apportant des données supplémentaires en espérant clarifier la situation.

Cette opération de clarification qui fait suite à l'entente d'informations sonores hors cadre, ne survient pas seulement dans le cas où les joueurs entendent une conversation qui ne leur est pas destinée. Cela peut également survenir suite à certains bruitages, entendus au cours de la partie de jeu, qui attirent l'attention des joueurs, cherchant à savoir ce qu'il se passe, et si ça vient de chez eux. C'est le cas du bip caractéristique du SMS, qui est fréquemment précédé d'un fort grésillement dans les enceintes ou casques en raison d'interférences des ondes. Deux types de réactions sont repérables : la personne qui consciencieusement coupe son appareil mobile ou le met en silencieux ou bien la personne qui semble se déconcentrer de la pratique pour se tourner vers le téléphone afin de lire le message et d'y répondre. Parfois cela peut sonner plusieurs fois en cours de partie. Outre le fait que la personne laisse la sonnerie pour être sûre de ne pas manquer le message, cela donne l'impression qu'elle le fait aussi pour montrer qu'elle a beaucoup de contacts. J'ai fréquemment entendu des joueurs commenter ces appels en s'exclamant « *oh c'est encore [X] qui m'appelle, il ne peut pas se passer de moi* ». Ce comportement fut souvent remarqué chez des adolescents ou jeunes adultes, cherchant ainsi à enrichir leur éthos médiatisé par le constat qu'ils ont une séquence de vie quotidienne marquée par de nombreux rapports sociaux.

Les sujets développent dans les deux dispositifs un savoir dire/écrire leur permettant de susciter des informations, de signifier des éléments clés à l'interaction. Ce savoir s'acquiert petit à petit, à la suite de la conscientisation de l'impact de leur facette discursive sur leur image. De nombreuses informations sont contenues dans la forme et le fond du message. Si les sujets essaient de ne pas toujours donner d'informations sur leur vie privée, ils sont finalement obligés de le faire pour justifier leurs temps de connexion et de déconnexion. On observe toutefois une forte propension des sujets à s'ajuster à leurs interlocuteurs, essayant de sélectionner les informations ayant des chances de les séduire, de les conforter dans l'idée qu'ils sont des partenaires de la communication valables. Le discours sert ici à donner corps à l'existence médiatisée, et la rattache à la séquence de vie du quotidien.

3 LA FACETTE TECHNIQUE DE L'ÉTHOS MÉDIATISÉ OU DES ÉLÉMENTS ÉCHAPPANT AU CONTRÔLE DU SUJET

Chacun développe des capacités personnelles de gestion de l'interaction avec le dispositif, qui interviennent sur le plan physique – le corps doit maîtriser les périphériques comme le clavier et la souris – et sur le plan psychique – le corps appréhende ses possibilités d'action en reconnaissant les éléments du paratexte, comme les signes passeurs. Des savoir-faire se construisent petit à petit pour gérer le rapport à la technologie, afin d'optimiser⁵⁰⁵ les actions sur le dispositif affiché à l'écran. Les sujets s'engagent donc au cours du processus d'ajustement dans un corps à corps avec ces différents éléments, de manière plus ou moins métaphorique. Des traces en résultent et transparaissent parfois dans les espaces de pratique, témoignant du lien entre l'homme et les procédures techniques. Elles contribuent à enrichir l'éthos médiatisé d'une facette qui n'existe pas dans la définition de l'éthos des individus en situation présente : la facette technique. Celle-ci ne peut être totalement contrôlée, certaines composantes n'étant pas dépendantes de l'activité du sujet, mais plutôt liées aux propriétés de la communication médiatisée. Si aucune difficulté n'est visible, la facette technique ne ternira pas l'image construite. Or, si le lien entre l'homme et la technologie se montre défaillant, conduisant à des nuisances non désirées et non contrôlées, il entachera de manière défavorable l'éthos médiatisé du sujet. Ce dernier sera perçu comme un non-expert, un novice, voire un incompetent.

Focalisons-nous ici sur le rapport à la technique qui se donne à voir malgré nous, et tentons d'estimer son impact sur la perception de l'éthos et le maintien des relations avec les interlocuteurs. Un usager ne peut jouir pleinement de l'activité sans tenir compte des contraintes matérielles et logicielles dont la maîtrise est indispensable, mais partielle la plupart du temps. En effet, des nuisances incontrôlables surviendront toujours, diminuant ainsi l'autonomie du sujet durant la pratique. Dans un premier temps, les défaillances liées au matériel informatique ou à la connexion internet sont décrites. Dans un second temps, la maîtrise des fonctionnalités qui vont de pair avec la relation corps-machine est analysée. Le corps doit tenter de maîtriser la machine, ses périphériques et les outils du dispositif afin de pouvoir communiquer, ce qui demande un apprentissage certain. Dans un dernier temps, le cas de l'évolution du dispositif

⁵⁰⁵ Les sujets prenant part volontairement à une activité médiatisée, l'enjeu est d'arriver à maîtriser le dispositif afin de profiter pleinement de l'expérience médiatisée. Chaque petite erreur ou incompréhension peut être une entrave à la pratique, que l'on essaie d'éviter.

dans le temps, nécessaire dans un monde où les espaces numériques sont en concurrence, est évoqué. Si certains sujets s'adaptent aisément aux changements, d'autres sont beaucoup plus démunis, ce qui peut nuire au développement de leur sociabilité.

3.1 DÉFAILLANCE DANS LA CONTINUITÉ DE LA SÉQUENCE DE VIE MÉDIATISÉE : NUISANCE AU MAINTIEN D'UNE SITUATION DE COMMUNICATION ET À SA RECONDUCTION

Le premier élément que l'on peut classer dans la facette technique de l'éthos médiatisé d'un sujet correspond à une défaillance de la technique. Celle-ci va non seulement nuire à sa pratique, mais contribue également à donner une image négative de lui, un éthos médiatisé d'un mauvais partenaire de la communication. Elle peut avoir plusieurs origines, allant d'un ordinateur un peu désuet ralentissant l'expérience sur *LoL*, à une connexion internet de faible puissance qui influera même sur la navigation sur *Confi*. D'une part, elle peut entraver la pratique et se matérialise aux yeux des autres par un joueur dont le personnage fait des choses incohérentes ou par des messages redondants postés dans un fil de discussion. Ce type de traces s'écarte de la norme des attentes des interlocuteurs et peut générer des amorces ou des poursuites d'interactions agressives. D'autre part, elle peut être plus radicale. Au lieu d'un simple ralentissement, le sujet peut brutalement se retrouver privé de l'accès à l'espace numérique, à cause d'une coupure d'électricité ou d'un « plantage » du boîtier de connexion. Cette disparition de l'accès au réseau a pour conséquence d'empêcher le sujet de vivre sa séquence de vie médiatisée, et crée dans celle-ci une coupure que les autres verront de manière significative : le sujet a disparu de leur écran au cours d'un échange. Cela peut être mal vécu, donnant l'impression d'une non-considération pour leur propre personne. Si le sujet en question ne revient pas avec une justification suffisante, il risque l'exclusion du groupe de pratique. On note que les conséquences d'une non-continuité de la séquence de vie médiatisée sont plus importantes dans le cadre de la pratique du jeu que dans celui du site de discussion.

3.1.1 Les limites de la technologie : une instantanéité flottante, entrave à la pratique

L'usage d'un média informatisé dépend de la connexion internet, mais aussi de la capacité de réponse de l'ordinateur. Ces deux éléments provoquent parfois un phénomène de ralentissement

d'affichage (ou latence)⁵⁰⁶ des informations à l'écran, entraînant chez un sujet une action qui ne devrait pas être faite ou une non-action, du fait qu'il considère qu'il ne se passe rien s'il en croit son écran. Si cela passe inaperçu dans certains cas, ne nuisant que ponctuellement à la pratique du sujet impliqué, dans d'autres cas, des traces sont remarquées aussitôt par les autres usagers du groupe, conduisant à des répercussions dans la manière dont ils se comporteront durant l'échange. En effet, étant eux aussi soumis au même rapport à la technique, ils sont en mesure d'interpréter que ce qui s'affiche sur leur écran témoigne d'une défaillance des outils de leur interlocuteur. Toutefois, est-ce réalisé à dessein ou est-ce lié à un problème technique indépendant de la volonté de la personne en cause ?

3.1.1.1 Un empressement à l'échange témoignant d'une méconnaissance des contraintes informatiques

Sur *Confidentielles*, les ralentissements lors de l'affichage d'une information ne sont pas graves étant donné que la lecture des différents flux de discussion est asynchrone, c'est-à-dire que la personne n'est pas soumise à une nécessaire réaction instantanée. Toutefois, ceux-ci laissent des traces. Par exemple lorsqu'un sujet clique sur le bouton « envoyer » après avoir rédigé son message, la requête informatique n'est pas immédiate, si bien que la confirmation de l'envoi n'est pas visible aussitôt. Il peut être incité à utiliser à nouveau le signe passeur, pensant que l'action n'a pas été réalisée, ou que cela peut accélérer le processus. Cette répétition génère plusieurs requêtes, aboutissant à l'inscription à l'écran d'un message en double voire en triple. C'est ainsi qu'en parcourant les différents forums, un certain nombre de discussions dans laquelle des doubles messages apparaissaient ou des traces témoignant de ce phénomène a été relevé⁵⁰⁷. Ce résultat n'est fondamentalement pas nuisible, car un lecteur peut décider de ne pas y prêter attention et l'énonciateur a la possibilité de supprimer le doublon par la suite. Cependant, cette double inscription peut être perçue comme parasitant le déroulement de l'échange. La personne donnera l'impression de chercher à appuyer son message, comme c'est souvent le cas dans les espaces d'énonciation sur le net, où des « spammeurs publicitaires » inscrivent un message de manière répétée afin de s'assurer une visibilité.

Quoi qu'il en soit, cette répétition est fréquente chez les nouveaux utilisateurs qui évoluent pour la première fois sur un site de discussion. Elle résulte de la croyance (à tort) en l'instantanéité

⁵⁰⁶ Que ce soit en raison de la connexion qui n'envoie et ne reçoit pas suffisamment vite les données ou de l'ordinateur qui n'a pas une mémoire vive suffisante pour traiter rapidement les informations obtenues

⁵⁰⁷ En effet, certains sujets se rendent compte de leur erreur, lorsqu'un interlocuteur leur indique « message en double ? » ce qui les amène à supprimer le doublon. Seule la trace dans la réponse de ce dernier persiste, témoignant qu'il y a eu effectivement un problème.

de la communication médiatisée. À force de pratique, on s'aperçoit que rien n'est immédiat, qu'un délai entre l'action sur le dispositif et l'affichage existe, entraînant une confirmation légèrement différée de l'affichage à l'écran qui témoigne du bon fonctionnement du processus. Ce phénomène indique une mauvaise compréhension de l'aspect technique de la communication médiatisée, une surestimation des possibilités données par les espaces numériques. Cela explique sans doute pourquoi les autres usagers prennent la peine de signaler cette erreur, attirant l'attention du sujet fautif afin de lui faire prendre conscience de l'effet produit, lui permettant de se méfier à l'avenir. Lorsque le profil de ce dernier signale qu'il est nouveau, le bénéfice du doute quant à ses intentions lui est accordé, ne le catégorisant pas directement comme déviant.

Ayant eu l'opportunité d'observer des personnes se servant pour la première fois d'un dispositif de discussion en ligne, j'ai constaté qu'une fois que le sujet fait face à ce phénomène, il apprend à patienter quelques secondes de plus avant de cliquer à nouveau sur le même bouton, intégrant ainsi le décalage temporel entre son action et la matérialisation de son accomplissement à l'écran. Si les conséquences ne sont pas importantes ici, cela connote toutefois l'éthos médiatisé du sujet ayant inscrit un message redondant d'une image de novice, non familiarisé avec le fonctionnement du dispositif médiatisé. Dans le cas où cela se reproduit ultérieurement alors que des indices trouvés sur son profil indiquent qu'il n'est plus novice, les autres pourront assimiler ces actes à des actes de déviance, visant de manière consciente à parasiter les conversations ou à attirer l'attention sur ses messages. Si cela arrivait par mégarde, le sujet devrait prendre garde à s'excuser et à supprimer le doublon, à condition qu'il sache le faire.

3.1.1.2 Latence de connexion ou ordinateur à basse performance : des nuisances dans la pratique, facteur d'exclusion

La pratique de *LoL* nécessitant une forme de coopération le temps des parties, les conséquences d'un ralentissement sont plus importantes que sur le site de discussion. Cela influe sur le jeu en équipe et sur le déroulement des interactions du joueur ayant un problème. La latence est un phénomène relativement fréquent et est décrite par les joueurs comme le fait « *d'avoir du lag* », ou d'avoir un « *taux de ping très élevé* », entraînant que « *ça rame* ». Le problème peut venir de l'ordinateur ou de la connexion internet, et se traduit par un délai important dans l'affichage des données à l'écran.

FOCUS 40 : ÉVOLUTION DE L'ÉCRAN DE CHARGEMENT DE *LoL*

Avoir des problèmes de latence peut être lié à la connexion ou à l'ordinateur. Avant de jouer une partie, les joueurs patientent devant un écran de chargement qui garantit que tout le monde soit prêt et puisse débiter la partie au même moment. La figure 68 montre ce à quoi ressemblait cet écran au début de mon enquête. Deux données étaient visibles par tous : le PING (acronyme de *Packet Internet Groper*) et le FPS (*Frames Per Second*). Un PING élevé introduit une latence, les informations provenant du serveur n'étant pas reçues assez rapidement. Le FPS caractérise le nombre d'images affichées par seconde sur un écran, et dépend donc de la performance de l'ordinateur. Un appareil ancien aura du mal à effectuer le chargement, ce qui a pour conséquence d'avoir un temps d'attente long avant d'atteindre les 100 %, condition devant être remplie pour tous afin que la partie débute. Tant que tous n'ont pas atteint ce palier, la partie ne se lance pas, et les autres sont obligés de patienter.



Figure 68 : Écran de chargement avant juillet 2013

Des barres de chargement indiquent de manière visible la progression

Une fois la partie commencée, si les joueurs ont dû patienter, des commentaires fusent à l'intention du sujet à l'origine du problème, lui recommandant de changer de PC, ou en qualifiant celui qu'il a de « *wooden PC* » (ou « *PC en bois* »). Si le temps de chargement prend parfois quelques minutes, il m'est arrivé de devoir attendre plus de cinq minutes à cause d'un de mes équipiers. Les réactions envers lui ont été très agressives dès le début de partie. L'ayant questionné par la suite, il me confia que cela lui arrivait très souvent, et que certains joueurs refusaient de jouer avec lui, estimant que l'attente forcée avant chaque partie était un paramètre trop contraignant. J'ai

également eu dans mes contacts deux joueurs qui rencontraient le même souci. Je finis par mettre fin à notre relation, car tout ce qu'ils entreprenaient était ralenti (le délai de réponse à une invitation de partie, le délai de sélection des champions, le chargement du jeu, *etc.*). De plus, cela leur jouait des tours durant la pratique, produisant un résultat similaire à celui qui provient d'un phénomène de latence lié à la connexion : lors des affrontements, le nombre d'images par seconde de leur ordinateur était trop faible, si bien qu'ils ne pouvaient pas suivre le combat et que leur champion mourait en permanence. J'ai également été témoin à cette période-là de joueurs qui essayaient d'interpréter qui de leurs ennemis risquaient d'avoir des problèmes de latence, afin de s'acharner sur eux, espérant prendre l'avantage plus facilement !

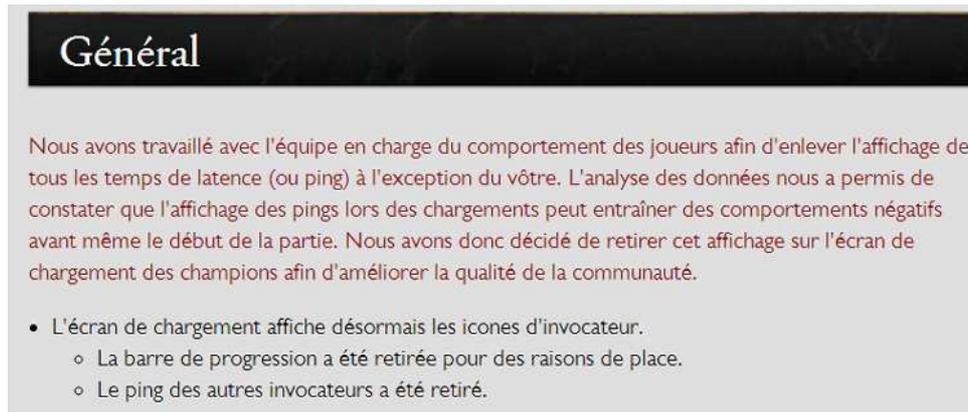


Figure 69 : Justification de la suppression des informations de chargement⁵⁰⁸

Ce facteur d'exclusion était donc affiché clairement sur l'écran de chargement de la partie. Afin de diminuer ce problème et l'agressivité que cela pouvait entraîner, *Riot Games* a apporté des modifications ne rendant visibles à un joueur que les données le concernant, et supprimant les barres de chargement, laissant seulement apparaître des pourcentages comme le montre la figure 70. On remarque que tous les joueurs sont à 100 % sauf les deux auxquels j'ai superposé un cadre orange, qui sont respectivement à 63 et 74 %. Le problème me semble le même, mais cela suffit selon l'institution à diminuer les réactions excessives des joueurs impatientes. La partie commencera lorsque tous les compteurs seront à 100 %. Sur les dernières sessions de jeu auxquelles j'ai participé, la partie se lançait tout de même après un certain temps, même si tous n'étaient pas à 100 %.

⁵⁰⁸ Note de patch 3.9, Site officiel de *League of Legends*. [En ligne] <<http://euw.leagueoflegends.com/fr/news/game-updates/patch/notes-de-patch-39>>, dernière consultation le 04.04.15.

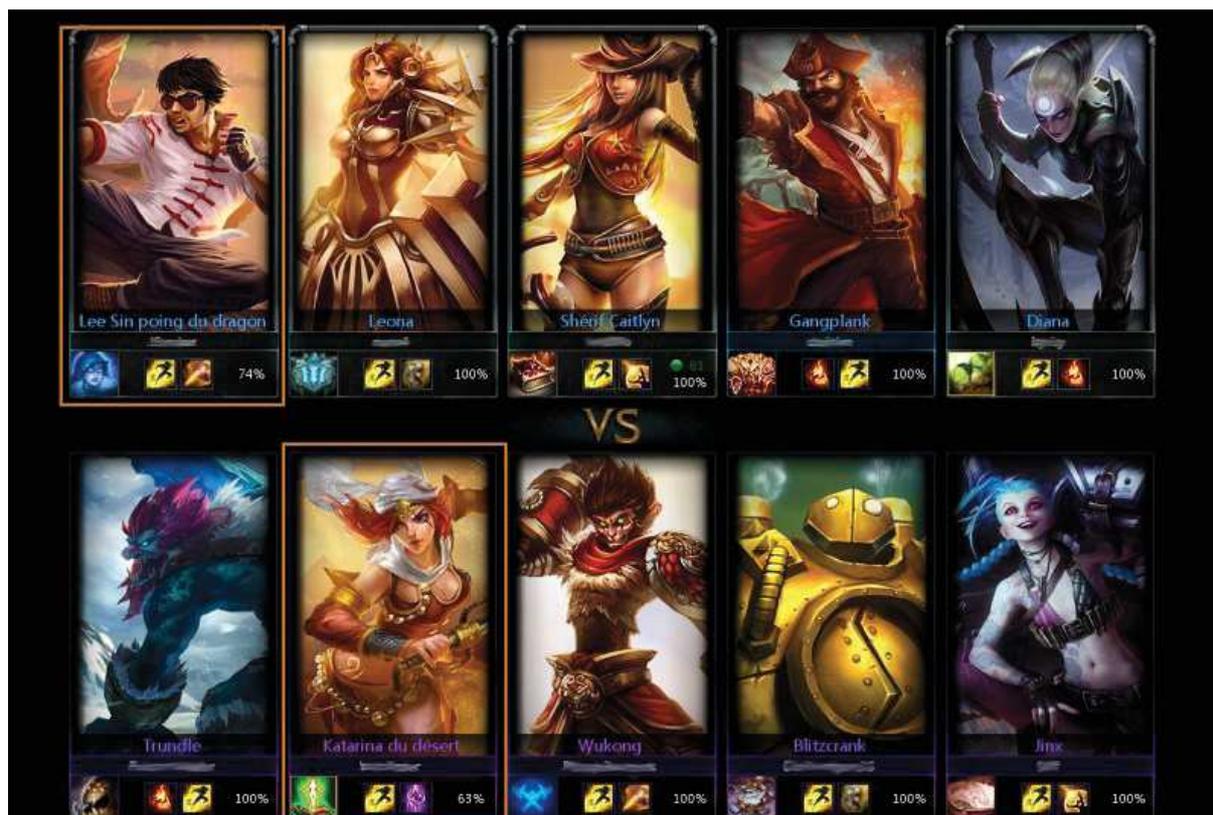


Figure 70 : Écran de chargement après juillet 2013

Les barres de chargement ont été supprimées.

Les différents indicateurs s'affichant à l'écran influent sur les conduites des joueurs qui ne sont pas en cause, les amenant à s'acharner verbalement ou profiter de cela pour prendre l'avantage (cf. Focus 40). Toutefois, la latence peut parfois survenir brutalement, au cours de la partie, comme j'ai pu l'expérimenter à plusieurs reprises (cf. extrait du carnet de recherche ci-dessous).

Après quelques minutes passées à avoir fait tuer des sbires à mon personnage Ashe, j'estime que c'est le moment pour mon équipier et moi d'engager le combat contre nos deux adversaires sur la voie du bas. Alors que le point de compétence pour débloquer la compétence ultime « Flèche de Cristal Enchantée », qui étourdit les ennemis, tout en leur infligeant des dégâts, venait d'être obtenu, je signifie à mon support que je vais engager le combat. Nous nous avançons alors vers les ennemis qui reculent en direction de leur tourelle, j'active et lance la compétence vers eux et... l'écran se fige, l'indicateur en haut à droite de l'écran indique un taux de Ping maximum.

Quelques secondes plus tard, mon écran se grise, indiquant que mon personnage a été tué. J'ai perdu le contrôle de mon personnage quelques secondes, ce qui l'a conduit à aller tout droit sous la tourelle des ennemis, qui l'ont exécuté. Les remarques de mes équipiers ne se font pas attendre : « noob Ashe » (Traduction personnelle : « débutante »), « WTF Ashe ! » (WTF est l'acronyme de *What the fuck*. Traduction : « C'est quoi ce merdier Ashe »), ou encore « report Ashe for feeding » (Traduction : « signalez Ashe car elle s'est fait beaucoup tuer »). Cette défaillance technique pour la remédiation de laquelle je n'avais aucune solution a donné l'impression à mon équipe que j'avais fait exprès ou que je n'avais pas été réactive, entachant mon éthos.

Extrait du carnet de recherche, partie de jeu du 17.10.13.

Ce phénomène de latence se matérialise par un décalage entre l'ordre donné et l'action effectuée par le champion. Celui-ci semble être à un endroit alors qu'il est déjà un peu plus loin. Le problème se pose s'il fait face à un ennemi, car le joueur n'est pas en mesure de réagir à la menace, celle-ci apparaissant trop tard, ce qui conduit à la mort du personnage. Les témoins de la scène, par le biais de leur écran, verront simplement le champion en question ne pas bouger tel un pantin au repos ou courir droit vers une mort certaine. Un doute s'insinue : le joueur s'est-il absenté ? L'a-t-il fait exprès ? Ne regardait-il pas son écran ? Afin de signifier que cette erreur n'est pas volontaire et dépend de la latence, les joueurs inscrivent dans la fenêtre de discussion des expressions comme « *OMG lag* » ou « *j'ai trop de lag je peux pas jouer* » ou encore « *ping 650 !!* ». Ce type de précisions indique que cela n'est pas de leur faute, qu'ils sont face à un problème technique sur lequel ils n'ont aucun contrôle.

Lorsque cet épisode arrive ponctuellement, un petit avantage à l'équipe ennemie est donné, sans fixer de manière définitive l'issue de la partie. Mais si cela se produit à plusieurs reprises, les adversaires seront considérablement avantagés en ayant la possibilité de tuer plusieurs fois le personnage en question, les conduisant à la victoire. Deux types de réactions de la part des équipiers du joueur rencontrant cette défaillance ont été observés. Certains tenteront de l'aider en lui conseillant de fermer tel ou tel programme, ou de vérifier que telle ou telle chose ne nuit pas à l'activité. D'autres au contraire l'insulteront directement. Parfois, le problème est résolu et la partie a encore des chances d'être gagnée. Or, il n'est pas rare qu'un joueur ayant ce problème soit en réalité habitué à ce que ces phénomènes surviennent régulièrement, indiquant ainsi dans l'espace d'énonciation qu'il a l'habitude d'avoir autant de *lag*, mais qu'il fait avec, car ce n'est pas sa faute. Cela peut entraîner une réaction agressive de ses équipiers, qui se demandent pourquoi il continue de jouer dans ces conditions, sachant qu'il handicape toute son équipe. Lorsque cela arrive dans le cas d'équipes composées aléatoirement, les autres joueurs se résignent à perdre la partie, et attendent la suivante en espérant tomber sur de meilleurs partenaires. Par contre, dans le cas où le groupe est constitué préalablement, il est probable que le joueur ayant des problèmes ne soit plus invité, considérant qu'il nuit à l'expérience collective. Son éthos médiatisé se voit entaché par cette nuisance technique, ce qui aura un impact sur la reconduction des interactions avec les autres participants.

Durant la phase d'observation participante, j'ai été amenée à fréquenter plusieurs groupes où certains sujets utilisaient cette défaillance reconnue de latence⁵⁰⁹ pour pallier leurs erreurs. Le

⁵⁰⁹ Généralement, tous les joueurs ont déjà été confrontés au moins une fois à ce type de problème, par conséquent, ils sont plus tolérants/compatissants si cela arrive une fois.

recours à cette excuse permet d'éviter de menacer leur face en remettant leurs compétences en question ou de signifier qu'ils ont manqué de concentration. Si un joueur se sert abusivement de ce prétexte à chaque fois qu'il ne prend pas l'ascendant sur son adversaire, et ne rencontre soudainement plus aucun problème lorsqu'il domine, cela devient rapidement suspect. Ici, le recours à l'explication liée à la latence ne va pas entacher son éthos technique, mais plutôt introduire un doute quant à la véracité de ses propos, entraînant un impact sur son éthos général : est-ce qu'il ment et se moque de ses équipiers en invoquant cette raison qui lui permet de faire n'importe quoi⁵¹⁰ ?

3.1.2 La rupture brutale de la connexion ou l'introduction de doutes quant à la volonté de poursuivre l'échange

Un deuxième type de défaillance existe : la rupture brutale de la connexion internet qui rend ainsi impossible la connexion ou la reconnexion pendant une période plus ou moins longue. Le cas de l'absence a déjà été abordé dans le cadre du site de discussion où les justifications anticipées ou postérieures participent à enrichir la facette discursive de l'éthos médiatisé. Une déconnexion prolongée peut inquiéter les autres participants, car cela est souvent dû à un problème personnel, et non à un problème technique. La rupture est rarement brutale, et aura pour conséquence de mettre en suspens la conversation, qui reprendra lorsque la personne reviendra. C'est pourquoi je ne m'intéresserai pas à ce terrain et me concentrerai sur celui du jeu en ligne. Une rupture brutale de la connexion peut effectivement survenir alors que le joueur est engagé dans une partie, liée à un redémarrage ou un « plantage » du boîtier de connexion à internet. Celui-ci peut même être cassé, impliquant une phase de déconnexion prolongée. Le sujet assiste, impuissant, à son incapacité à se reconnecter. Ses interlocuteurs se demanderont pourquoi il est parti en cours d'une session de jeu, abandonnant son équipe. Reviendra-t-il rapidement ou non ?

Comme on l'a constaté avec la latence qui avait déjà un impact sur l'expérience de jeu, on s'attend à ce que la rupture de la connexion en ait un aussi, d'une ampleur supérieure. En effet, si un joueur a une ou plusieurs ruptures de connexion au cours d'une partie, cela conduit à un déséquilibre pour son équipe qui va se battre à quatre contre cinq, entraînant souvent une défaite. On observe un temps d'espoir chez ses équipiers qui essaient de battre en retraite

⁵¹⁰ Une vidéo circule sur Internet montrant un joueur qui fait n'importe quoi et qui inscrit « laggggg » pour justifier ses erreurs totalement volontaires. [En ligne] <<https://www.youtube.com/watch?v=q70ilCLciDk>>, dernière consultation le 02.01.15. Il est difficile de remettre en cause ces excuses, les autres joueurs ne pouvant savoir si cela est dû à un véritable problème ou s'il l'a fait exprès.

pendant quelques minutes, de « *temporiser* »⁵¹¹, espérant que le sujet déconnecté va revenir. Cependant, celui-ci peut ne pas se reconnecter avant la fin de la partie. Durant mon observation, ce type de problème survenait de temps à autre : le boîtier peut être cassé ou redémarrer très lentement, une coupure d'électricité peut se produire, ou bien dans le cas des jeunes usagers, un parent peut avoir débranché manuellement la connexion ! Il arrive aussi que certains se déconnectent volontairement ayant subitement envie de faire autre chose ou ayant peur de voir leur face menacée en raison de mauvaises performances de leur part. Si l'impact sur l'éthos médiatisé du joueur n'est pas très élevé dans le cadre des parties effectuées avec des équipiers aléatoires, il le sera pour les équipes préformées. Le sujet en cause devra fournir une justification acceptable. Par exemple, j'ai pris part à une partie avec des joueurs qui se connaissaient tous. L'un d'eux a quitté la partie subitement dès le début, sans donner de raison, et n'est pas revenu, nous entraînant dans 20 minutes⁵¹² de jeu tout en sachant que nous avions perdu. Le lendemain, il est à nouveau entré en interaction avec notre groupe, sans s'excuser. Cela a introduit un malaise, car nous attendions au minimum une explication. Par la suite, un de mes équipiers nous apprit que la famille de ce joueur coupait la connexion à l'heure du repas sans le prévenir⁵¹³. Ainsi, nous avons évité de l'inviter à jouer lorsque nous estimions que c'était l'heure où il avait été déconnecté précédemment. De la même façon, j'ai rencontré un joueur qui avait la mauvaise habitude de se déconnecter dès qu'il faisait état d'une piètre performance au cours d'une partie. Après l'avoir vu faire cela deux fois, je finis par ne plus jouer avec lui. La rupture de connexion, quelle que soit son origine, est un facteur d'exclusion, car elle va à l'encontre des attentes des autres usagers. Cela limite l'autonomie du sujet, et entache sa mise en scène en tant que « bon » partenaire de l'activité.

On observe ainsi que la moindre défaillance dans la continuité de la séquence de vie médiatisée, si elle n'est pas justifiée et acceptée par les autres participants, est un facteur nuisant à la réitération des échanges et donc au développement d'une sociabilité dans le temps. Cela est

⁵¹¹ L'équipe dans laquelle se trouve le joueur déconnecté essaie de ne pas affronter l'équipe ennemie, pour éviter qu'elle prenne un avantage.

⁵¹² En effet, même si la partie est perdue, le dispositif ne donne pas la possibilité de se rendre avant 20 minutes. Ainsi, même si des joueurs se déconnectent, rendant impossible le bon déroulement de la partie, les joueurs restants sont obligés d'assister à la partie, et d'attendre les 20 minutes pour se rendre, ou de souhaiter que les adversaires finissent la partie avant.

⁵¹³ J'ai constaté que les joueurs les plus jeunes, même s'ils ont l'habitude que leurs parents coupent brutalement la connexion, prennent toujours le risque d'entamer une partie, ne se souciant pas de l'impact sur l'expérience des autres joueurs, ou pensant qu'ils ont le temps. Les joueurs plus âgés, lorsqu'arrive l'heure de manger ou de s'engager dans une activité quotidienne, n'hésitent pas à dire « *je pense que je n'ai pas le temps d'en refaire une* » ou « *si je viens jouer, je risque de devoir vous laisser en plan en plein milieu de la partie* ». Ils semblent prendre plus de recul ou avoir une meilleure considération de la perturbation que cela introduit chez les partenaires, alors que les plus jeunes semblent perdre plus facilement le contrôle du temps.

d'autant plus perceptible dans le cadre du jeu, en raison du cadre de l'activité qui implique une connexion qui doit être maintenue durant l'intégralité de la partie.

3.2 APPRÉHENSION DE LA RELATION CORPS-MACHINE ET MAÎTRISE DES FONCTIONNALITÉS

Au-delà des défaillances purement techniques, des interférences surviennent parfois dans la relation entre le corps et les outils permettant d'agir sur le dispositif (par exemple l'utilisation du clavier et de la souris) ou dans la reconnaissance des fonctionnalités. Cela amène à ne pas regarder au bon endroit, à cliquer malencontreusement sur un signe passeur non souhaité, ou bien à faire une erreur d'expression. Ces éléments peuvent nuire à la pratique lorsqu'elles sont visibles par les autres, témoignant d'un savoir technique et heuristique qui n'est pas encore acquis. Analysons les formes majeures propres à chaque dispositif dont une maîtrise partielle peut introduire des variations dans la perception de l'éthos médiatisé des sujets. Sur *Confidentielles*, il s'agit du nombre important d'informations présentes à l'écran qui correspond à une panoplie d'outils à appréhender. Sur *League of Legends*, deux éléments entrent en compte : la maîtrise du personnage, mais aussi celle du logiciel de communication vocale qui se superpose à l'activité de jeu.

3.2.1 Le dispositif de *Confidentielles* : une panoplie de fonctionnalités ou la nécessité de développer des compétences adéquates

Confi met à disposition un ensemble d'outils permettant d'entrer en interaction avec d'autres utilisatrices. Les espaces les plus visibles sur la page d'accueil sont les forums publics, dont l'usage semble peu complexe. Vient ensuite la messagerie privée qui s'apparente à une boîte email. Cette ressemblance facilite l'utilisation de cet outil pour ceux qui ont déjà eu une boîte email. D'autres espaces de communication sont moins mis en évidence par le site : c'est le cas des clubs privés⁵¹⁴. Ces clubs fonctionnent cependant sur le même architexte que les forums publics, à la différence qu'ils sont créés et administrés par les usagers eux-mêmes. Ceux-ci s'y rendent en petits groupes pour partager des détails plus privés. Lors de mon enquête, j'ai été conduite à mener mes entretiens *via* ces clubs privés (cf. Focus 5). Si la plupart des personnes contactées ont trouvé qu'il était judicieux d'utiliser ces espaces pour mener mes entretiens, une

⁵¹⁴ Cf. annexe 23, tome 2.

des utilisatrices pourtant très présente dans les forums de discussion publics s'est montrée très réticente à utiliser une fonctionnalité qu'elle ne connaissait pas. Elle répondit « *Non, non : pas de "club" ou autre machin : la MP⁵¹⁵ indépendante* », semblant mettre en évidence qu'elle ne savait pas qui allaient être les lecteurs de ses propos, le club privé pouvant accueillir d'autres usagers qui pourraient potentiellement lire nos échanges si je leur en donnais le droit. Je compris par cette réponse qu'elle n'avait jamais essayé cet outil, par crainte, ce qui la privait de l'accès à certaines discussions plus « intimes ». Il est possible qu'un tel refus ait aussi été prononcé à l'égard d'une autre utilisatrice qui l'aurait invitée dans son club privé afin de mieux faire connaissance, à l'abri des regards. Une telle réponse témoignant d'une méconnaissance des outils peut donner l'impression de se trouver en contact avec une personne réfractaire aux outils proposés par le site, ou très méfiante vis-à-vis de ce qu'elle ne connaît pas. Cet exemple illustre le fait que la facette technique de l'éthos médiatisé repose sur une absence de connaissances ou sur un manque de pratique. Si dans ce cas précis, l'éthos médiatisé de la personne est modifié suite à une demande, dans d'autres cas, des traces plus visibles viennent enrichir l'interprétation de la facette technique. C'est ce qui arrive lorsque les sujets recourent aux autres membres de la communauté pour demander de l'aide pour effectuer telle ou telle chose, exposant ainsi leur méconnaissance de l'outil. Admettre son incompetence reste toutefois la condition élémentaire pour espérer qu'un interlocuteur prenne le temps de donner des explications. De nombreux messages ont été relevés où des personnes inscrivaient, dans un fil de discussion consacré à un tout autre thème, le problème technique qu'elles venaient de rencontrer, créant une disruption dans l'échange initial : « *comment je fais pour mettre une image ?* », « *je n'arrive pas à trouver où mettre ma signature* », « *je voulais vous montrer quelque chose mais je n'y arrive pas, aidez-moi* », etc. Si demander une explication dote le sujet en cause d'un éthos médiatisé ayant des connaissances techniques limitées, le fait de recevoir une explication et de l'assimiler, lui permet ensuite de pouvoir répondre si quelqu'un se retrouve dans la même situation, provoquant à nouveau une évolution de la facette technique.

La facette technique de l'éthos médiatisé des sujets s'améliore avec la fréquentation des différents outils et des autres usagers. Parfois, malgré cette amélioration dans le temps, d'autres blocages ou incompréhensions du dispositif apparaissent à nouveau, incitant à réadmettre sa méconnaissance afin d'obtenir une solution. Cela est souvent généré par une évolution du dispositif qui entraîne des instabilités techniques. L'impact de cette facette est moindre sur

⁵¹⁵ MP signifie ici Messagerie Privée.

Confî, car l'activité n'est pas liée à une performance impliquant une maîtrise précise des outils, comme c'est le cas pour la pratique de *League of Legends*.

3.2.2 Développer une maîtrise des outils de métacommunication

Les joueurs peuvent dialoguer par écrit durant les parties par la fenêtre de discussion mise à disposition par le dispositif de jeu, mais également par la voix grâce à un logiciel de communication vocale. Le plus simple d'utilisation s'avère être *Skype*⁵¹⁶, outil connu pour permettre à toutes personnes de communiquer à distance.

Posséder *Skype* semble être un minimum si l'on envisage de s'entraîner régulièrement avec d'autres (ce qui implique une répétition des interactions et le développement de liens sociaux). Cependant, la qualité des appels n'est pas toujours idéale et les conversations à cinq ne sont pas pratiques. En effet, *Skype* offre l'occasion de communiquer vocalement en continu, c'est-à-dire qu'il n'existe pas de fonctionnalités qui activent la fonction vocale uniquement lorsqu'on le souhaite. Les joueurs entendent ainsi en permanence la respiration des autres⁵¹⁷, les échos, les bruits parasites, ce qui peut nuire à leur concentration. Par ailleurs, *Skype* a recours à une grande partie de la « bande passante », ce qui peut entraîner des ralentissements supplémentaires dans la pratique. Pour contourner ce problème, d'autres logiciels de communication vocale existent, mais demandent une connaissance technique plus importante⁵¹⁸. Il s'agit notamment de *Mumble* et *TeamSpeak*. Ceux-ci sont souvent superposés à l'usage de jeux multijoueurs en ligne, comme les MMORPG ou les FPS pour leur stabilité, le confort d'écoute, etc.

LoL implique les sujets pendant un temps relativement court (une partie dure environ 45 minutes), ce qui semble attirer un public moins connaisseur des possibilités informatiques. Ainsi, bon nombre de joueurs évoluant dans les parties normales ne possèdent que *Skype* et ne connaissent pas les autres logiciels. Toutefois, ceux qui souhaitent performer dans le mode classé ont cette connaissance. Durant une période de quelques mois, j'ai cherché à recruter des joueurs par le canal de discussion écrit « Recherche de groupe »⁵¹⁹ afin de créer une équipe de jeu régulière. Au cours de mes recherches, j'ai demandé à plusieurs joueurs s'ils avaient *Skype*.

⁵¹⁶ Il faut noter que c'est le remplaçant actuel du célèbre *MSN Messenger*, qui permettait la communication écrite et vocale entre deux personnes s'échangeant leur nom de compte.

⁵¹⁷ Cela vaut d'autant plus lorsque certains joueurs n'arrivent pas à régler la sensibilité de leur microphone, ou ne prennent pas conscience que celui-ci est trop proche de leur bouche.

⁵¹⁸ Sans entrer dans les détails, ces logiciels nécessitent qu'un des joueurs ait un serveur sur lequel les installer. Il doit configurer les accès et communiquer les identifiants et l'adresse aux autres personnes avec qui il compte échanger. Celles-ci doivent installer le logiciel et entrer les codes obtenus afin de pouvoir interagir. Si l'usage du premier est gratuit, il faut payer pour le second.

⁵¹⁹ Cette fonctionnalité n'existe plus actuellement.

La plupart me répondaient que c'était une évidence, et qu'ils avaient également *Mumble* et *TeamSpeak*. M'étonnant de cet aspect « évident », des explications leur furent demandées. Ils m'expliquèrent que pour espérer atteindre un certain niveau de jeu, avoir de bonnes compétences en jeu ne suffisait pas. Il fallait également prendre conscience de l'importance de la communication avec ses partenaires, et notamment des limites du premier logiciel, et se donner les moyens de communiquer dans de meilleures conditions. Ils avaient déjà utilisé les autres logiciels sur d'autres jeux qui nécessitaient une stabilité de la communication⁵²⁰. Cela enrichit leur éthos d'une connaissance plus large des jeux et des problèmes de communication qu'il peut y avoir. D'autres, n'ayant joué qu'à *LoL*, ne connaissent que *Skype*, qu'ils ont peut être installé dans le but de l'utiliser lors de la pratique ludique collaborative sur les conseils d'autres joueurs.

Cependant, ces joueurs se sont contentés d'installer le logiciel et de l'utiliser sans le configurer, ce qui donne lieu à des situations particulières, témoignant de leur méconnaissance du logiciel. Prenons pour exemple le cas où un joueur est engagé en jeu et communique avec ses équipiers *via Skype*. À l'écran, le logiciel de jeu est affiché et le logiciel de communication vocale est invisible (ce qui ne l'empêche pas de fonctionner). Si un interlocuteur extérieur essaie de prendre contact avec le joueur par *Skype*, la fenêtre du logiciel apparaît soudainement à l'écran, créant une rupture, l'excluant de la fenêtre du jeu. Il n'est plus en mesure de jouer, tant qu'il n'a pas « rejeté » le message, et cliqué à nouveau sur l'icône du logiciel de jeu. Une manipulation permettant de s'affranchir de ce type de problèmes existe toutefois, ce que les utilisateurs ne savent pas toujours. À plusieurs reprises, j'ai fourni des indications pour limiter ces interruptions nuisibles qui survenaient au cours de la pratique de mes équipiers⁵²¹. Mais la même difficulté a persisté chez certains joueurs, m'amenant à leur demander si mes explications n'avaient pas fonctionné. Ils me confièrent qu'ils n'avaient pas suivi mes conseils, par crainte de casser leur logiciel. Si cette réponse m'a fait sourire, d'autres interlocuteurs auraient pu avoir une toute autre réaction. Ainsi, un sujet affichant cette forme de méconnaissance peut soit susciter une connivence si ses interlocuteurs éprouvent les mêmes difficultés, soit les amuser,

⁵²⁰ Certains jeux demandent une véritable symbiose dans les mouvements d'équipe, impliquant une communication permanente entre les joueurs. Une défaillance dans l'échange peut conduire à un échec de l'action. Dans le cas de *League of Legends*, pour les joueurs cherchant à atteindre un excellent niveau, la moindre incompréhension entre les membres de l'équipe (qui peut être liée à un malfonctionnement du dispositif de communication vocale) peut faire perdre la partie.

⁵²¹ Mes explications ont fait suite à des réactions de leur part lorsqu'une telle situation se produisait. Ils s'indignaient que cette rupture arrive, et affirmaient que cela était vraiment nuisible à la pratique.

soit passer pour un incompetent, considération qui par extension peut introduire un doute sur ses performances en jeu.

3.2.3 Conscientisation de la nécessité de comprendre le fonctionnement du dispositif

Un dernier paramètre trahit une rupture dans la relation corps-machine et modifie l'éthos médiatisé perçu, sur le plan de la facette technique. Jouer à un jeu vidéo comme *League of Legends* implique de maîtriser son champion. Le corps est fortement mobilisé et doit réagir dans une temporalité restreinte. Lorsque j'utilisais un logiciel de communication vocale, j'ai souvent entendu l'enchaînement très rapide des touches heurtées par mes équipiers. Le contrôle du personnage demande en effet une coordination de ses propres mouvements, les doigts d'une main courant sur le clavier pendant que ceux de l'autre contrôlent le mouvement de la souris. Des défaillances dans la relation corps-machine peuvent survenir, même chez les joueurs les plus expérimentés. Il suffit d'avoir mal positionné sa main sur le clavier pour appuyer sur une touche voisine de celle désirée, ou d'être déconcentré et d'appuyer par mégarde sur une touche. Cela a pour conséquence de faire effectuer au personnage une action à un moment inopportun (se jeter au milieu des ennemis alors qu'il était en train de fuir, ou bien lancer un sortilège alors qu'aucun ennemi n'est à proximité). Ainsi, le lien corps-machine n'est pas toujours opérationnel. Un joueur peut aussi, sous la pression de la partie, ne plus se rappeler les codes de contrôle du champion. Il est fréquent lors des combats collectifs où tout s'enchaîne très rapidement, d'appuyer sur toutes les touches en même temps, ou de manière très précipitée. En fonction du moment où ce type de défaillance, que l'on peut qualifier d'erreur, survient, cela aura des conséquences plus ou moins importantes. Dans le meilleur des cas, il n'y a aucun impact sur la suite de la partie, mais dans le pire des cas, un avantage important peut être donné à l'équipe ennemie, ce qui peut parfois définir de l'issue de la partie. Si une telle défaillance survient une fois, les partenaires de jeu pourront exprimer leur mécontentement, tout en considérant que ce sont des choses qui arrivent. Mais si un joueur fait régulièrement ce genre d'erreur, mettant le résultat de chaque partie en péril, alors ses partenaires de jeu peuvent se lasser. Son éthos médiatisé risque de se voir détérioré. Il peut être perçu comme un « mauvais partenaire » ou un « joueur non concentré », entraînant ses interlocuteurs à émettre des propos agressifs et à ne pas réitérer l'expérience de jeu avec lui.

3.3 S'ADAPTER À UN DISPOSITIF QUI ÉVOLUE RÉGULIÈREMENT

Durant la période d'observation, les dispositifs étudiés ont subi des évolutions plus ou moins régulières, sur les plans graphique et technique, améliorant l'expérience des sujets ou les orientant vers d'autres objectifs. De manière générale, ceux-ci doivent s'adapter aux différentes mises à jour et aux nouvelles fonctionnalités, s'ils comptent poursuivre l'activité. Ils peuvent cependant s'adapter aux changements, tout en y étant réfractaires et s'en plaindre. Faire preuve d'indifférence ou simplement essayer de s'adapter donne l'impression qu'ils font fi du poids du dispositif. Dans les discours des usagers, tout apparaît toujours plus facile ou « mieux avant » (ce qui n'est pas spécifique aux espaces médiatisés). Le dispositif de *League of Legends* subit des modifications de natures diverses toutes les deux semaines, alors que sur *Confidentielles*, des transformations ne se produisent qu'une fois par an environ. Il en résulte que les joueurs sont plus habitués aux changements et semblent moins réfractaires. De plus, ce constat peut être accentué par le fait que la pratique du jeu implique parfois un intérêt plus prononcé du public pour la technologie, rendant ce dernier plus prompt à s'acclimater aux nouveautés. Intéressons-nous plus précisément à chaque dispositif et ses types d'évolutions.

Le site de *Confî* fut créé en 2005. Des sujets qui évoluent depuis plusieurs années dans les espaces d'énonciation ont été interrogés. Ils ont une connaissance des transformations de leur site de discussion. Cette persistance dans le temps a une influence sur leur facette technique, les dotant d'une compétence à s'acclimater plus facilement aux évolutions, et à les juger. La plupart ont constaté des changements, qui ont amené certains à mettre fin à leur séquence de vie médiatisée, considérant que la manière dont le site évoluait ne convenait plus à leurs attentes initiales. L'épisode le plus marquant qui ressort des entretiens menés est l'apparition des jeux-concours, qui s'accompagne d'une grande présence publicitaire sur chaque page, contribuant à faire ralentir le site. Le ralentissement de l'affichage des pages de *Confidentielles* est un constat qu'ont fait les enquêtés, mais aussi les autres usagers qui inscrivent des plaintes régulières à ce propos. Un fil de discussion est d'ailleurs dédié aux signalements de ce type de problème⁵²². Au-delà d'une évolution technique, l'introduction des jeux-concours a entraîné une modification de l'ambiance générale du site, attirant un public particulier comme le souligne l'utilisatrice C2 : « *Confî* était un site de papotages. L'ambiance y était gaie, on rigolait bien. Il y avait aussi de sérieuses prises de tête. Mais le plus important, comme je le disais avant,

⁵²² Discussion « Le site est lent ? Signalez-le nous ! », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-39988-le-site-est-lent-signalez-le-nous.htm>>, dernière consultation le 10.12.14.

*c'était le papotage. On y faisait beaucoup de rencontres, on se baladait de topic en topic. Pas de jalousies entre confinautes puisqu'il n'y avait rien à gagner ou alors si peu. Pas de Confies en récompense des messages postés. On ne comptait pas. On venait comme on pouvait, quand on pouvait et selon les envies du moment. Ensuite, sont arrivés les jeux, les Confies à gagner pour les échanger contre des cadeaux. Les rivalités sont nées, la triche, la jalousie et j'en passe. Certaines confinautes ne sont venues que pour les jeux et ces fameux jeux ont ralenti le site le rendant certains jours totalement impraticable »⁵²³. On note également que les évolutions diverses du dispositif peuvent être appréhendées à des endroits précis du site, comme dans la discussion permettant de lister les nouveautés du site⁵²⁴ ou encore dans la FAQ lorsque l'on remarque l'ajout de questions portant sur le *chat* de discussion suite à sa suppression début 2013. Être en mesure de relever et de témoigner de ces changements est un paramètre qui enrichit la facette technique de l'éthos médiatisé d'un sujet, le dotant d'un certain savoir, le rendant détenteur d'éléments de comparaison concernant les outils techniques et leur impact sur la sociabilité.*

Le jeu *LoL* existe depuis 2009, et a subi de nombreuses transformations, introduisant de nouveaux personnages, des modes de jeu ou des cartes d'arène⁵²⁵. Le jeu a également connu des modifications des éléments existants. En effet, la société éditrice met en place des réajustements fréquents provoquant de nouvelles manières de jouer, auxquelles les joueurs doivent s'adapter rapidement s'ils veulent rester compétitifs. *Riot Games* n'hésite pas à faire un changement⁵²⁶ puis à effectuer un retour en arrière la semaine suivante, si les réactions sont mauvaises ou si les effets visés n'ont pas été atteints. Si certains se plaignent des évolutions, la plupart continuent à fréquenter le jeu, augmentant même leur temps de pratique afin de s'adapter plus vite aux modifications. Pour éviter de perturber les usagers, souvent habitués à jouer un petit nombre de personnages⁵²⁷, les développeurs commentent chaque modification

⁵²³ Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

⁵²⁴ Discussion « Retrouvez toutes les nouveautés du site ici », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-45244-retrouvez-toutes-les-nouveautes-du-site-ici.htm>>, dernière consultation le 10.12.14.

⁵²⁵ Cf. annexe 5, tome 2.

⁵²⁶ Une précision s'impose : les différents équilibrages effectués sur les statistiques des champions, sur leurs compétences, sont notamment liés à l'usage qu'en font les joueurs professionnels lors des tournois diffusés sur Internet (cf. annexes 17 et 18, tome 2). Les joueurs ordinaires peuvent en regardant les performances de ces équipes officielles, estimer comment le jeu risque d'évoluer. Par exemple, si un personnage est souvent utilisé pour un autre poste que celui pour lequel il avait été conçu, il est fort probable de voir une modification survenir dans les prochains *patchnotes* sur ses statistiques visant à le réorienter ou à le conforter dans ce poste.

⁵²⁷ Certains joueurs jouent de manière « mécanique » leur personnage, ayant une connaissance parfaite du nombre de dégâts qu'ils peuvent infliger à un ennemi. Les changements introduits sur un personnage, même minimes peuvent parfois changer l'issue d'un combat. Il est donc essentiel que l'éditeur du jeu communique sur toutes les modifications.

dans des commentaires appelés *patchnotes*⁵²⁸. Ils interviennent aussi très souvent en amont pour annoncer qu'ils sont en train de travailler sur tel ou tel changement⁵²⁹, les joueurs pouvant ainsi anticiper la manière dont leur expérience de jeu va évoluer.

La facette technique a un impact beaucoup plus important sur la perception de l'éthos médiatisé du joueur que sur celle de la confinaute. Si des défaillances ont été constatées sur *Confi*, celles-ci doivent simplement être justifiées afin de pouvoir s'engager à nouveau dans les échanges. En effet, les interactions s'affichant de manière asynchrone, chacun dispose de temps pour rédiger une réponse, temps qui facilite la gestion des activités hors cadre et qui permet de pallier les difficultés techniques. Ce temps ne doit tout de même pas être trop long comme nous allons le voir dans le chapitre suivant. Sur *LoL*, la facette technique du joueur a des répercussions sur ses performances au cours d'une partie, mais aussi sur l'expérience de ses partenaires. Chaque défaillance ou rupture entre le corps et la machine offre un avantage aux adversaires, ce qui peut être reproché au sujet ayant rencontré des difficultés. Si celui-ci interagissait pour la première fois avec les membres de son équipe, il est fort probable que ceux-ci ne souhaitent pas réitérer l'expérience avec lui, considérant qu'il risque d'avoir d'autres problèmes, ce qui garantirait de connaître d'autres défaites, ce que la plupart des joueurs évitent. Le rapport au dispositif n'est pas le même dans les deux terrains, en raison des différences de cadre primaire, et de la fréquence des interactions sur les périphériques de contrôle. Sur *Confi*, la dimension psychique domine, les sujets devant affûter leur regard afin d'optimiser leur déplacement, mais n'ayant pas besoin de faire preuve de réactivité, contrairement aux joueurs de *LoL*, qui se doivent d'agir en permanence sur le clavier et la souris tout en décryptant les signes. Dans cet espace, les dimensions physiques et psychiques se côtoient. Le public n'est pas le même non plus. Les joueurs du jeu vidéo s'adaptent plus facilement aux changements du dispositif, en raison des fréquentes mises à jour qui impliquent de nouveaux apprentissages.

⁵²⁸ On retrouve un exemple de *patchnote* à l'adresse suivante : « Note de patch 5.4 », Site officiel de *League of Legends*. [En ligne] <<http://euw.leagueoflegends.com/fr/news/game-updates/patch/notes-de-patch-54>>, dernière consultation le 30.05.15. Chaque détail modifié allant de la puissance d'un sortilège à un détail graphique de la carte est commenté, afin que les joueurs puissent s'ajuster rapidement aux changements introduits.

⁵²⁹ Lorsque les développeurs vont modifier prochainement un champion, ils n'hésitent pas à l'annoncer. « Mise à jour de champion : Ashe vise le PBE », Site officiel de *League of Legends*. [En ligne] <<http://euw.leagueoflegends.com/fr/news/champions-skins/champion-update/mise-jour-de-champion-ashe-vise-le-pbe>>, dernière consultation le 30.05.15.

Conclusion du Chapitre Sept

Se mettre en scène comme partenaire de l'échange

La plupart des interactions avec le dispositif entraînent l'inscription de traces consultables par autrui. Ainsi, les expérimentations de chacun qui ont lieu alors qu'il essaie de s'appropriier les différents outils et d'amorcer sa séquence de vie médiatisée vont véhiculer des informations comportant plusieurs niveaux de sens. La partie précédente ayant aidé à exposer qu'un des enjeux de l'expérience médiatisée était d'arriver à établir des échanges avec les autres participants, une attention fine a été portée à la manière dont ces traces pouvaient être interprétées afin de définir si l'interlocuteur représenté dans les architextes pouvait être un potentiel partenaire de l'échange, pouvant même devenir un collaborateur régulier. Dans cette perspective, chacun apprend à se mettre en scène dans un espace qui est lui-même mis en scène. Cet apprentissage se fait en suivant les consignes et règles normées données par l'institution, mais aussi par l'appréhension des différentes réactions des partenaires de l'activité face aux informations partagées. Les sujets font face à des libertés contraintes, qu'ils vont petit à petit apprendre à gérer.

Les premiers pas dans le dispositif permettent au sujet de constater l'autonomie qui lui est laissée, de tester les limites du dispositif et des échanges, de comprendre comment communiquer et se communiquer. Des erreurs et des tests peuvent être faits au début, sans avoir un impact trop important sur l'éthos médiatisé du sujet, car celui-ci est indiqué par l'architexte comme étant un novice (par son faible nombre de discussions et sa date d'enregistrement à *Confî*, ou par son niveau de compte qui n'est pas encore à 30 sur *LoL*). Au cours de leur évolution dans la pratique, les sujets perçoivent la manière dont la facette préalable de leur éthos est perçue par leurs interlocuteurs ponctuels. Ils remarquent que chaque trace les informe sur leur identité, ce qui les amène à réfléchir consciencieusement à ce qu'ils veulent évoquer, mais aussi à apprendre à gérer les données préfabriquées par le dispositif dont il est difficile de se départir. La facette préalable informe sur l'identité des sujets, et donne des clés d'amorce pour une interaction. Sur *Confî*, cela permet de situer leurs intérêts, leur degré de participation, *etc.*, et sur *LoL*, cela informe aussi sur leur performance dans l'activité.

Au cours des différents échanges avec autrui, la facette discursive des sujets se construit de manière dynamique. Les discours écrits ou propos oraux contribuent à renseigner sur le niveau social, les centres d'intérêt, les références culturelles, *etc.* Certaines données sont de véritables

freins à l'interaction, comme c'est le cas pour une mauvaise expression écrite. Une attention à la bonne mise en forme et à la compréhension du message doit être accordée, même dans le cadre du jeu où la dimension collaborative implique tout de même une certaine lisibilité.

La gestion et l'adaptabilité à la technique contribuent à façonner la facette technique de l'utilisateur, permettant de comprendre la relation qu'il entretient avec les dispositifs et les périphériques. Là encore, on observe des différences de mise en scène entre les deux terrains : sur *Confi*, la rupture temporaire de la séquence de vie médiatisée provoque surtout des inquiétudes chez les partenaires de l'échange, alors qu'elle devient plutôt facteur d'exclusion sur *LoL*. Dans les deux cas, les sujets doivent s'appropriier des fonctionnalités, c'est-à-dire qu'ils doivent réussir à utiliser les différents outils à disposition, ce que n'est généralement pas capable de faire un novice. Cette appropriation peut être entravée par une évolution du dispositif, à laquelle chacun doit s'adapter.

Suivant la manière dont les sujets se mettent en scène et sont mis en scène par le dispositif, ils se construisent un éthos médiatisé résultant de l'accumulation de ces facettes, éthos qui sera perçu comme plus ou moins favorable pour la situation de communication. Comprendre comment on peut agir sur cette image est important afin d'augmenter ses chances de trouver un interlocuteur (avec qui l'on souhaite échanger) qui accepte de s'engager dans l'interaction et de la réitérer de manière plus régulière au cours de la séquence de vie médiatisée. Petit à petit, en fonction des réactions des autres participants, chacun apprend à moduler les traces laissées dans le dispositif, essayant de se construire un éthos médiatisé de « bon » partenaire de l'activité. Les éléments répartis dans les différentes facettes ont plusieurs niveaux de sens que chacun apprendra à décrypter en accumulant de l'expérience au cours de la pratique.

Abordons à présent les processus mis en jeu lorsque les usagers entrent en relation au sein du dispositif en essayant de réitérer des expériences communicationnelles, impliquant des conduites particulières. Chacun se confronte à un paradoxe présent dans toute situation idiorrythmique, celui d'agir pour lui-même, tout en apportant une certaine contribution au groupe, c'est-à-dire se situer entre égocentrisme et sociocentrisme. Cet enjeu est d'autant plus important dans les dispositifs médiatisés qu'il est nécessaire de trouver sa place dans le groupe, et qu'il ne suffit pas d'être visible pour que les autres accordent leur attention.

CHAPITRE HUIT. Évolution de la facette comportementale pour devenir un partenaire régulier : des normes de conduites à situer entre égocentrisme et sociocentrisme

Une des différences entre la notion de l'ajustement appliquée aux terrains étudiés et celle issue des travaux de Camille Jutant, réside dans l'importance accordée aux autres participants. Ceux-ci sont effectivement indispensables à la pratique, et sont présentés comme tels dans les différents supports du discours institutionnel : pour un sujet ordinaire avec de véritables intentions de pratique, ne pas communiquer au cours de la séquence de vie médiatisée n'a pas de sens. Les liens sociaux sont nécessaires à l'activité, et contribuent à l'enrichissement de l'expérience médiatisée. Que chaque usager soit confronté au même processus communicationnel et au même conditionnement par le dispositif n'est pas anodin. Chacun prend conscience de la mise en présence des autres utilisateurs, avec des injonctions à la sociabilité qui sont parfois très explicites. Toutefois, le dispositif a ses limites dans les orientations et le conditionnement des conduites. En effet, les sujets composent avec des paramètres beaucoup plus fluctuants, telles que les capacités interprétatives de chacun. Ils proviennent de sphères sociales diverses, n'ont pas le même âge, et ne réagissent pas de la même façon au cours d'un échange. L'objectif est alors de s'ajuster au dispositif, mais également aux autres. Ainsi, même si le dispositif propose un cadre de l'activité précis, s'accompagnant de normes, chaque sujet vit une expérience médiatisée différente, en fonction des personnes avec qui il est mis en relation, en fonction des motivations qui l'ont amené à utiliser le dispositif, mais aussi de la manière dont il envisage l'activité médiatisée. Si l'interaction est difficile à établir et perçue comme complexe à réitérer malgré la promesse et la construction du dispositif sur le modèle des espaces idiorrythmiques, un paradoxe se profile : la pratique est motivée par des raisons égocentriques, motivations qui ne pourront être pleinement atteintes sans la contribution des autres, ce qui implique de faire preuve de conduite sociocentrique, facilitant les échanges.

L'égocentrisme signifie étymologiquement la propension à « être centré sur soi-même », c'est-à-dire que le sujet a tendance à tout ramener à lui-même, à se focaliser sur son propre intérêt, ce qui peut être plausible dans les activités étudiées : on prend part volontairement au jeu pour

se divertir et performer, on se rend sur un site de discussion pour lutter contre l'ennui ou pour trouver des solutions à ses problèmes. Le sociocentrisme correspond au contraire, à privilégier les besoins du groupe, à œuvrer pour lui, en apportant son aide aux autres membres. J'estime que la pratique des terrains étudiés implique pour les sujets de développer un comportement dual, visant à la fois à satisfaire leurs attentes tout en apportant aux autres ce qu'ils attendent pour qu'ils continuent à accepter la relation de communication. Ce paradoxe semble être sous-jacent à toute activité participative et se voit complexifié par la présence du média. Au premier abord, il peut être envisageable qu'en raison de la facilité d'accès aux espaces numériques et du fait que les usagers y accèdent sur leur temps libre, dans le but de se détendre, l'égoцентризм soit la principale posture de l'utilisateur. Or, dans tout dispositif participatif marqué par l'idiorrythmie, l'utilisateur a besoin des autres pour s'engager dans une interaction médiatisée. Il est confronté à un double enjeu lors de sa participation à l'activité : développer des « savoir-agir » pour satisfaire ses besoins personnels et son individualité, tout en soignant ses rapports aux autres, en s'intégrant et en œuvrant pour le bien du groupe dans la perspective de ne pas en être exclu. Un lien subtil entre ces deux « agir » s'observe : le sujet doit, pour progresser dans une partie ou face à un problème, aider les autres à effectuer leur propre progression. Cette gestion des interactions implique un positionnement entre l'égoцентризм et le sociocentrisme. Elle engendre un comportement et un rapport à l'acte communicationnel particuliers qui vont varier en fonction des sujets. Chacun apprend ainsi à endosser des conduites particulières afin de tisser des liens sociaux utiles au bon déroulement de sa séquence de vie médiatisée.

Il s'agit d'étudier la part du processus d'ajustement qui porte sur les conduites permettant de gérer les liens sociaux. En effet, cerner la sociabilité promue par les institutions est possible, mais celle-ci doit s'établir dans le temps de l'activité à l'initiative des sujets, et est conditionnée par leurs motivations, leurs aspirations, et la manière dont ils ont interprété le cadre de l'activité. Si les facettes de l'éthos médiatisé aident à se projeter dans un échange, façonnant une image de soi jouant entre les éléments automatisés du dispositif, les informations discursives partagées et les indications du rapport à la technique, la facette comportementale est celle qui permet le mieux la gestion des liens sociaux dans le temps de la pratique. La facette comportementale correspond au comportement adopté par le sujet en réponse au rôle qu'il a choisi d'endosser et se perçoit à travers sa manière de réagir au cours de la pratique. En effet, Erving Goffman souligne que : « dans une représentation, on accentue l'expression de certains aspects tandis que l'on en dissimule d'autres qui pourraient discréditer l'impression produite »⁵³⁰. Cette

⁵³⁰ Goffman Erving, *op. cit.*, 1973, p110.

accentuation se traduit par des actes ou des manières de faire, qui dépendent d'un comportement particulier. Ainsi, le sujet adopte une attitude qui se veut acceptable par rapport au contexte, au cadre primaire de l'activité et aux spécificités du dispositif dont résulte une certaine image de l'aspect comportemental. Ce qui m'intéresse ici ce n'est pas de décrire les conduites, mais de comprendre comment elles se développent de manière à favoriser une forme de sociabilité essentielle à la bonne pratique à l'intérieur d'un dispositif qui conditionne les attentes. Celles-ci ne sont pas perçues de la même façon en fonction des sujets, qui doivent évoluer entre normes sociales et tactiques égocentriques tout en tentant de comprendre les autres. L'enjeu est de s'engager avec certains participants dans un ajustement mutuel, afin de satisfaire sa propre progression dans le média. Les relations amorcées doivent être stabilisées, et maintenues sur un temps long pour être véritablement efficaces. Un apprentissage se met en place afin de gérer les éléments composant la facette comportementale, qui se positionne subtilement entre l'égocentrisme et le sociocentrisme.

Ce chapitre porte sur la manière dont s'établissent les relations sociales entre les usagers des dispositifs étudiés grâce à leur conduite. On se focalise sur l'image qu'ils renvoient d'eux en tant que partenaires et sur la transition à laquelle ils tentent de correspondre : être non plus partenaires de l'échange en cours, mais aussi partenaires de la plupart des échanges à venir au sein de la pratique. Procédons en trois temps. Dans un premier temps, les processus permettant de signifier sa vision de la sociabilité sont déconstruits. En effet, l'acte communicationnel et l'interlocuteur ne sont pas toujours considérés de la même façon que celle suggérée par l'institution. Il s'agit de préciser les éléments de distinction, de montrer comment les sujets jouent avec les normes de conduites attendues afin de montrer leur propre vision des relations médiatisées. Dans un second temps, une attention est portée aux interactions en marge du dispositif. Celles-ci renforcent la porosité entre les deux séquences de vie, permettant d'optimiser la gestion de la socialisation médiatisée. Toutefois, une question se pose : les interactions par le biais d'un autre média peuvent-elles se poursuivre si un sujet met fin à sa séquence de vie médiatisée ? Dans un troisième temps, un problème qui complexifie la gestion des relations sociales médiatisées est traité : l'intégration à plusieurs sous-groupes de pratique. En effet, les sujets sont confrontés à la nécessité d'arriver à gérer leurs interactions qui peuvent être très nombreuses, dans un temps dédié à la pratique souvent insuffisant. Des tactiques sont établies comme la mise en place de rites priorisant certains échanges, tout en tentant de ne pas blesser la face des autres (en leur dissimulant la considération moins importante qui leur est accordée).

1 SIGNIFIER SA VISION DE LA SOCIABILITÉ

Les dispositifs encouragent et véhiculent une vision de la socialisation particulière, qui semble cohérente avec le cadre primaire de l'activité (cf. Chapitre Six). En effet, les objectifs des deux pratiques étudiées ne sont pas les mêmes, si bien que la nature des liens établis est différente. Sur *Confidentielles*, ceux-ci sont perçus comme forts et propices à l'extimité, alors que sur *League of Legends*, ils sont perçus comme intenses, mais moins durables, c'est-à-dire qu'il est difficile de pérenniser la relation. Cette vision véhiculée par le dispositif, de ce que doivent être les rapports sociaux entre les sujets selon l'institution, est perçue et engendre chez eux des attentes particulières. Toutefois, cette représentation des relations n'est pas forcément effective. En effet, elle dépend d'un grand nombre de paramètres, et n'est au final qu'un modèle d'action sociale que les sujets peuvent suivre (un des syntagmes du rôle, qui répondrait à la question « quelle conduite tenir face aux autres tout au long de l'interaction ? »). Chaque sujet développe des rapports particuliers en fonction de ses motivations, de ses interlocuteurs, *etc.*, chargeant ses interventions d'une vision de ce que doivent être les interactions et les rapports avec ses interlocuteurs.

Différentes conduites sont mises en évidence. Elles signifient à autrui quelles sont nos attentes en matière de sociabilité et indiquent celles que l'on pense pouvoir satisfaire, ce qui influe sur la poursuite des relations. Exposer un certain code de conduite incite en effet à réitérer ou non une interaction. Les sujets peuvent à travers leurs conduites indiquer quelle est leur vision des échanges entre les individus. Ils adoptent également des comportements sociocentriques motivés par des besoins égocentriques, ce qui se traduit par un rapport particulier à l'autre. Les deux formes de socialisations décrites pour chaque terrain sont explorées très précisément à la lumière des éléments composant la facette préalable de l'éthos. La conduite d'une personne dans le dynamisme de la situation de communication aide à décider si elle peut devenir un interlocuteur régulier au cours de la pratique. Dans cette perspective, la considération accordée à l'acte communicationnel est tout d'abord traitée. Sur *Confî*, si les échanges sont asynchrones, ils se doivent d'être réguliers, ce qui contribue au renforcement des liens. Sur *LoL*, plusieurs outils permettent la collaboration avec les équipiers, sans pour autant être utilisés par les joueurs. Communiquer au cours de la partie est en soi une conduite significative. Ensuite, la place donnée à l'autre en tant qu'interlocuteur est analysée. Sur *Confî*, une reproduction des

conduites est attendue, impliquant des logiques de don et contre don⁵³¹. Sur *LoL*, malgré le contexte de performance, l'autre doit être estimé, considéré comme partenaire, et parfois même valorisé pour inciter à la reproduction de la situation de communication dans une temporalité ultérieure. Les différences entre les deux terrains permettent de préciser la représentation des rapports sociaux en œuvre, en lien avec le cadre primaire de l'activité.

1.1 CONSIDÉRATION DE L'ACTE DE COMMUNICATION

Si l'acte communicationnel est incité dans les dispositifs, étant le cœur de l'activité sur *Confi*, et un élément indiqué comme essentiel pour mener à bien les objectifs de pratique de *LoL*, il se dote de certaines caractéristiques. Celles-ci sont plus ou moins normées, et la manière dont les sujets vont s'approprier ces normes en engageant des conduites particulières fait partie des éléments enrichissant la facette comportementale de l'éthos médiatisé. Sur *Confi*, la régularité de l'acte communicationnel contribue à renforcer la relation, donnant lieu à une certaine familiarisation, rapprochant ainsi les sujets. Sur *LoL*, montrer une considération pour la communication permet de renvoyer une image de joueur qui aspire à collaborer.

1.1.1 Une régularité des échanges contribuant à renforcer la relation

Sur *Confi*, les architextes structurent les espaces d'énonciation de manière à réinstaurer entre les sujets une proximité symbolique pouvant être considérée comme propice à l'échange de propos intimes dans les espaces publics. Toutefois, il ne suffit pas que les dispositifs façonnent des espaces propices à l'extimité pour que les sujets tissent des liens entre eux. Il existe un certain nombre d'attentes plus ou moins implicites, accentuant la perception de la facette comportementale de l'éthos médiatisé. On observe donc des conduites particulières qui renseignent sur chaque sujet, celui-ci répondant à des motivations égocentriques, mais devant exposer la considération qu'il accorde à l'autre afin de le convaincre de s'engager dans la relation, et de la réitérer. L'une de ces conduites est d'adopter une forme de régularité dans les échanges, une fréquence de connexion quasi quotidienne, donnant ainsi l'impression qu'un échange s'établit de manière dynamique.

⁵³¹ Mauss Marcel, *Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Tremblay Jean-Marie, 2002, p10, édition numérique [En ligne] <http://classiques.uqac.ca/classiques/mauss_marcel/>, consulté le 19.05.15. [Article originel publié dans *l'Année Sociologique*, seconde série, 1923-1934]. Marcel Mauss explique que tout don « apparemment libre et gratuit » est « cependant contraint et intéressé ». Ainsi, tout don implique le destinataire à devoir répondre, à répondre à l'attente du donateur qui espère un retour, un contre-don. Antonio A. Casilli montre dans son ouvrage *Les liaisons numériques, op. cit.*, que cette logique de don/contre don est en vigueur dans les espaces numériques. Les usagers d'un dispositif ne donnent pas par générosité, mais dans la perspective de recevoir quelque chose en retour.

En effet, le dispositif offre la possibilité de se connecter quand on le souhaite, à des périodes de la vie quotidienne où l'on est disponible, afin de lire les messages et de répondre aux éventuelles sollicitations. Les échanges asynchrones facilitent la gestion de la séquence de vie médiatisée, chaque sujet s'engageant dans la pratique lorsqu'il en a le temps. Toutefois, si les discussions n'ont pas de dimension instantanée, cela ne signifie pas que l'on peut se permettre de répondre à un message au bout d'un ou deux mois. En effet, j'ai constaté qu'il existait une norme de délai de réponse, concourant à montrer que le sujet se sent concerné par l'échange et par ses interlocuteurs. Ce délai est d'ailleurs relativement court, comme en témoignent certains messages relevés dans les forums. Prenons par exemple le message d'une femme de 32 ans inscrit⁵³² dans la section Couple & sexualité, demandant des conseils, le 30 août 2013 à 13 h 07. Pour ce faire, elle expose son problème, donnant quelques détails sur la situation et terminant son message par « HELLLLLLPPPPP », indiquant ainsi l'urgence de la situation. Deux réponses surviennent le jour même, l'une à 15 h 22, l'autre à 23 h 14, contenant des questions pour avoir plus de précisions sur la situation. D'autres réponses arrivent, le 31 août à 21 h 28, le 1^{er} septembre à 18 h 17, le 2 septembre à 8 h 30, 9 h 48, 9 h 56, avant qu'un message signale « *la concernée est portée disparue* ». S'ensuit alors une forme de déception de la part de ceux qui ont répondu lorsqu'ils font ce constat : « *Oui c'est dommage de lancer des sujets pour rien* ». Une utilisatrice indique à ce propos qu'il existe un nombre important de sujets qui sont rapidement délaissés, et que ce phénomène n'est en rien une nouveauté : « *ce n'est pas d'hier ce genre de choses ! Il y en a à la pelle des sujets délaissés rapidement !* ». Ce qui est intéressant ici, c'est que le fait que l'initiatrice de la discussion ne se soit pas manifestée depuis trois jours⁵³³ présume qu'elle ne reviendra pas participer. Une des personnes ayant répondu au message suggère même qu'elle est probablement venue lire les réponses, et que celles-ci ne lui ont pas plu : « *Peut-être que nos réponses ne lui plaisent pas...* ». Une des possibilités du dispositif est mise en évidence : lire les messages sans forcément se manifester. Elle laisse dans le doute les partenaires. La réponse a-t-elle été lue ? Pourquoi la personne à qui l'on s'adresse ne se manifeste-elle pas ?

Le fait que les architextes soient construits sur l'imaginaire de la conversation concourt à la création d'attentes quant à la prise en considération de l'acte communicationnel. Un certain

⁵³² Discussion intitulée « Mon mari et mon amant », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-137250-mon-mari-et-mon-amant.htm>>, dernière consultation le 30.03.15.

⁵³³ J'ai constaté que si l'on suit plusieurs fils de discussion assez dynamiques, un seul jour d'absence rend difficile le rattrapage des échanges qui ont eu lieu. En effet, certains thèmes entraînent des échanges soutenus, générant ainsi de nombreux messages. Si un sujet souhaite suivre la totalité de la discussion, cela peut lui prendre du temps. Ainsi, on peut comprendre que trois jours semblent un peu longs pour des sujets habitués à fréquenter le dispositif.

dynamisme est attendu, une réactivité dans les réponses, impliquant de se connecter régulièrement afin que les autres continuent à s'engager dans la situation de communication et à nous considérer comme partenaire de l'échange. Chaque message inscrit dans le dispositif permet de réassurer notre engagement dans l'activité. Ne pas se connecter pendant une longue période donne par contre l'impression que l'on ne reviendra pas, que l'on ne souhaite plus s'engager dans la situation de communication, amenant celle-ci à tomber dans l'oubli, et par extension à se rompre. Une régularité d'intervention dans l'espace de *Confidentielles* aide à la familiarisation avec les autres sujets, et accentue le développement des rapports sociaux. Le constat a été fait que plus l'on échange avec d'autres, plus l'on est amené à partager des informations sur soi, créant ainsi des rapprochements. Certaines utilisatrices m'ont avoué communiquer bien plus avec les autres utilisatrices du site qu'avec les membres de leur entourage, partageant de nombreux « secrets » comme c'est le cas pour l'utilisatrice C2 : « *Une amie avec qui on a accroché ici est bien plus proche qu'une amie que l'on aurait rencontrée à un moment donné et qui vit loin. Plus proche même qu'un membre de la famille, parfois. C'est un constat que nous avons toutes plus ou moins fait. La relation est plus intime. On échange beaucoup plus et on se dit beaucoup plus de choses sur un forum que dans la vraie vie* »⁵³⁴. Une personne interrogée de manière informelle a évoqué le fait que l'espace numérique pouvait être assimilé à une « *seconde maison* ». Ainsi, une relation sociale ici sera stabilisée par des contacts récurrents, la personne réaffirmant à chaque situation de communication son intérêt pour l'acte d'échange. Si certaines utilisatrices ne se connectent que de manière ponctuelle, ou simplement une ou deux fois dans le but de trouver une solution à leur problème, d'autres se considérant véritablement comme des membres de *Conf* semblent assidues, se connectant dès qu'elles ont un moment de libre, afin de se distraire, de papoter, de partager une expérience intéressante ou quelque chose qui les tracasse, un peu comme elles pourraient le faire au quotidien en téléphonant à une amie. La différence ici est que les interlocuteurs sont libres de répondre, et relativement nombreux, ce qui garantit d'obtenir une réponse⁵³⁵, contrairement à l'amie de la vie quotidienne, qui est seule et qui doit elle aussi répondre à ses rôles du quotidien, ce qui ne la rend pas toujours disponible pour échanger.

Considérer l'acte communicationnel comme dynamique et régulier apparaît être un véritable besoin, surtout lorsqu'il concerne des thématiques particulières telles que les futures naissances ou les régimes. Prenons pour exemple ce dernier cas : certaines femmes fréquentant *Conf*

⁵³⁴ Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

⁵³⁵ Bien entendu, je traite ici des situations de communication où les interlocuteurs se sont déjà acceptés en tant que partenaires de l'échange.

cherchent à perdre un certain nombre de kilogrammes. Elles se servent du dispositif pour partager leur expérience et parfois même amorcer un régime à plusieurs. Le protocole semble être le même sur toutes les discussions présentes dans le forum « Bien être & Minceur » : une personne expose son désir de perdre du poids aux autres membres. Si d'autres utilisatrices ressentent le même besoin, elles vont répondre et se porter volontaires pour tenter de perdre du poids ensemble. Les personnes n'étant pas proches géographiquement, les messages inscrits dans un des forums représentent le premier moyen d'échange. C'est ainsi qu'elles vont échanger une fois par jour, voire après chaque repas pour exposer leurs difficultés, leurs idées de recette, ce qu'elles ont mangé, les écarts qu'elles ont faits, leurs inquiétudes, et les résultats progressifs tout au long du régime. Cela permet aux femmes dans la même situation de partager leur ressenti, de trouver une oreille à leur écoute, de s'épauler, surtout dans des cas impliquant une certaine volonté comme pour les régimes. Ces relations sont importantes pour les utilisatrices qui se motivent mutuellement pour franchir cette épreuve, comme l'explique l'utilisatrice C3 à propos d'une discussion lui étant dédiée, suite au fait qu'elle avait annoncé vouloir perdre du poids : « *Ce post a été créé après une discussion sur un autre post et ma confi copine l'a créé pour m'aider à me motiver ! Ce post m'a beaucoup aidé au début, j'ai réussi à faire beaucoup d'efforts et d'être coaché et d'avoir en quelque sorte des comptes à rendre ça motive* »⁵³⁶. Ce type d'échange, motivé par un désir égocentrique, s'avère finalement sociocentrique étant donné que les utilisatrices œuvrent à l'accomplissement des objectifs de chacune. C'est en présentant une facette comportementale témoignant d'un engagement dans l'acte communicationnel et d'une considération de ce dernier que les sujets pourront espérer développer des rapports sociaux sur le long terme.

1.1.2 Accepter de communiquer avec les autres

Dans le cadre de la pratique de *League of Legends*, l'acte communicationnel n'est pas le cœur de l'activité, mais a plutôt une fonction utilitaire. Les discours contenant des codes de conduite relativement précis et la manière dont sont construits les espaces d'énonciation incitent à échanger à tout moment dans la perspective de collaborer avec les autres joueurs. Cependant, malgré ces consignes et ces injonctions/préscriptions, on peut se demander ce qu'il en est des rapports sociaux établis entre les sujets. Collaborent-ils dans toutes les situations ? Communiquent-ils uniquement dans le but de gagner une partie ? Les liens tissés sont-ils simplement utilitaires ? Les conduites vis-à-vis des autres joueurs, et notamment le temps des

⁵³⁶ Cf. annexe 26.2.3, tome 2.

parties de jeu, inscrivent dans le dispositif une vision des rapports sociaux médiatisés que chacun possède. Un élément est extrêmement significatif : accepter de communiquer, de considérer l'acte de communication comme essentiel à l'activité. Cela permet de signifier son désir de relation avec l'autre, lui exposant une avant-première de ce que l'on juge être une sociabilité médiatisée, qui l'aidera peut-être à décider de prolonger l'expérience de jeu dans une autre partie. Focalisons-nous sur deux aspects : l'utilisation des signaux de communication mis à disposition par le dispositif, et l'acceptation d'utiliser des modalités de communication propres au groupe de pratique dans lequel le sujet sera intégré le temps de la partie.

Accepter de communiquer avec ses équipiers, qu'ils soient attribués automatiquement par la fonctionnalité *matchmaking* du dispositif, ou bien choisis au préalable, permet d'établir une ambiance favorable au jeu d'équipe. Dès la phase de sélection de la partie, les joueurs peuvent se saluer, discuter de stratégies, *etc.* Toutefois, cette collaboration n'est pas permanente, les joueurs s'engageant souvent dans l'activité avec des idées précises du poste qu'ils veulent occuper et du champion qu'ils veulent jouer, ce qui les amène à ne pas dialoguer avec les autres, ne souhaitant faire aucun compromis sur ces choix fixés en amont. Ce phénomène n'aide pas à instaurer une bonne ambiance au début de la partie. Cependant, les joueurs sont souvent guidés par la volonté de gagner, ce qui peut les amener à coopérer par la suite, en acceptant de communiquer, par l'activation d'un message écrit pré-conçu. En effet, le dispositif met à disposition des joueurs des signaux permettant de communiquer à propos d'informations essentielles dans la partie, comme les déplacements des ennemis ou des équipiers, sans se soumettre à la rupture introduite dans le contrôle du personnage survenant lorsque l'on inscrit un message dans la fenêtre de discussion (cf. Focus 41).

FOCUS 41 : UTILISER DES OUTILS FACILITANT LA COMMUNICATION ENTRE LES ÉQUIPIERS

Une fois la partie lancée, les joueurs disposent d'un espace d'énonciation qui se situe en bas à gauche. Il est nécessaire de cliquer sur le bouton « Entrée » pour écrire un message, ce qui active la barre d'énonciation. Effectuer cette action met en suspens le contrôle du personnage dont le lancement des compétences se fait par le clavier, créant ainsi une rupture entre le joueur et le champion, ce dernier se retrouvant privé d'indications. Il arrive que certains joueurs en train d'écrire voient leur champion ciblé par un ennemi, et ne se rendent pas compte que la fonctionnalité d'écriture du message est encore active. Ils essaient désespérément de lancer une compétence, ce qui ne marche pas, et au lieu de ça, écrivent dans la barre d'énonciation une succession de la même lettre, qui correspond au raccourci de la compétence.



Figure 71 : Les signaux d'avertissement « signal » et « repli »⁵³⁷

Afin de minimiser ce type de risque, des symboles ont été introduits par *Riot Games*, pour signaler certaines activités en jeu, évitant d'écrire et de mettre en suspens le contrôle du personnage. Au début de ma pratique, deux fonctionnalités étaient disponibles. Les deux boutons se trouvaient au-dessus de la carte et permettaient à un membre de signaler une position particulière à son équipe, ou bien un repli, indiquant qu'il fallait éviter l'endroit ciblé. Parfois, cela donnait lieu à de mauvaises interprétations, les équipiers ne sachant pas exactement ce que le signal ou le repli signifiait. Le repli signifiait-il qu'un ennemi se cachait dans les buissons, mais qu'il était possible de l'attaquer ? Ou bien cela signifiait-il que plusieurs ennemis étaient cachés et qu'il valait mieux se replier ?

Afin d'éviter ce flottement interprétatif, *Riot Games* a modifié cette fonctionnalité en transformant ces signes en quatre nouvelles informations préconçues comme « je suis en route », « des ennemis sont manquants », « aidez-moi » ou « faites attention ». Il suffit à présent d'appuyer sur une touche en maintenant le curseur gauche de la souris pour que les options apparaissent. Cela permet de communiquer plus facilement à propos des informations essentielles au déroulement de la partie. Ces signaux étant beaucoup plus explicites, beaucoup moins d'erreurs d'interprétation ont été constatées après ce changement. Les messages pré-conçus s'insèrent directement dans la fenêtre de discussion, au côté des messages inscrits par les joueurs par le biais du clavier⁵³⁸.

⁵³⁷ Pour des illustrations supplémentaires, se rendre sur le site *Support Riot Games*. [En ligne] <<https://support.riotgames.com/hc/fr/articles/201752974-Signaux-facilit%C3%A9s>>, dernière consultation le 03.04.15.

⁵³⁸ Cf. annexe 13, tome 2.



Figure 72 : Des symboles simplifiant la communication, les « signaux facilités »

Ces outils bien que présents et facilitant les échanges ne sont pas toujours utilisés. Ils peuvent aussi l'être par un des joueurs, sans que ses équipiers y prêtent attention. Utiliser cette fonctionnalité et en tenir compte montre que l'on se soucie de ses partenaires. Refuser de communiquer, ne serait-ce que par ce biais-là, peut gêner le bon déroulement du jeu d'équipe, et connoter la facette comportementale d'un refus de communiquer, conduisant vers un éthos médiatisé défavorable.

Lorsque les joueurs ont déjà fait quelques parties ensemble et se sont acceptés comme partenaires de l'activité, ils peuvent souhaiter échanger par le biais des logiciels de communication vocale, afin de pouvoir communiquer plus facilement. Qu'un joueur propose à un autre de jouer en utilisant *Skype* en simultané est signe qu'il a conscience des difficultés et limites de la communication écrite durant les parties. Ces méta-dispositifs permettent deux choses : entendre ce que disent les autres à condition d'avoir un casque ou des enceintes (ce qui est par défaut quasiment toujours le cas), mais aussi parler aux autres à condition de posséder un microphone (ce qui n'est pas toujours le cas). C'est ainsi que des joueurs n'ayant pas le matériel adéquat se retrouvent dans l'incapacité de parler. Cependant, posséder un logiciel de

communication et prétendre ne pas avoir de microphone peut parfois passer pour de la timidité. Il m'est arrivé de rencontrer des joueurs qui ne faisaient qu'écouter sur les premières parties afin d'entendre comme cela se passait, puis finissaient par annoncer avoir « acheté » ou « retrouvé » un casque une fois l'étape de familiarisation passée. D'autres joueurs ont tout ce qu'il faut pour communiquer, mais sont parfois dans l'obligation de couper leur microphone, car un de leurs proches se trouve dans la même pièce. Ils ne souhaitent pas le déranger ou lui parlent en même temps.

FOCUS 42 : NE PAS POUVOIR OU VOULOIR COMMUNIQUER VOCALEMENT

Annoncer ne pas avoir de microphone lorsque toutes les personnes de son groupe utilisent un logiciel de communication vocale n'est pas un fait grave en soi, car le joueur peut écouter les consignes et ce que vont dire ses équipiers, mais il ne pourra pas se faire entendre. Il pourra écrire sur le *chat* pour répondre aux questions ou pour interagir avec eux. Or il se trouve que les joueurs qui ont l'habitude de se parler, finissent par ne plus prêter attention à ce qui se passe dans le *chat*, considérant que ce ne sont que de simples informations diffusées par le dispositif, ce qui peut entraîner des malentendus. Une sensation d'exclusion peut être ressentie par le joueur qui n'utilise que ce biais-là pour communiquer.

Prenons par exemple une situation où tous les joueurs de mon équipe se trouvaient sur *Skype*. L'un d'eux ne pouvait pas utiliser son microphone alors que nous communiquions ensemble vocalement depuis plusieurs mois. La raison invoquée était relativement obscure, mais il pouvait écouter les échanges. Il écrivait de temps à autre des choses sur le *chat* de la partie. À un moment, il fit une erreur qui entraîna la mort d'un des équipiers. Si ce dernier ne fit pas de reproches vocalement, le fautif visiblement gêné s'excusa par écrit. Il écrivit « *désolé X je n'ai pas fait exprès* ». Or, il s'attendait à ce que la personne fasse un commentaire ou annonce que ses excuses étaient acceptées. N'ayant pas de réponses, il écrivit « *non, mais je te jure je n'ai pas fait exprès* ». Comme la personne ne répondait toujours pas, il se mit à s'énerver et à écrire de nombreuses phrases en disant que c'était vraiment nul de notre part de condamner une seule faute, *etc.* Je n'avais fait aucun commentaire jusqu'alors, car les propos ne me concernaient pas directement, cependant, voyant qu'il commençait à s'énerver, je finis par dire à haute voix que la personne s'exprimait sur le *chat* et qu'il serait bien de lui répondre. C'est là que la personne concernée répondit « *oui désolé, mais je n'ai pas le temps de lire le chat, je n'y fais même pas attention* ». Les autres membres du groupe répliquèrent : « *oui moi aussi* ». Ils finirent par me demander « *qu'est-ce qu'il dit ?* », prétextant être trop impliqués dans la partie pour prendre le temps de faire une pause pour chercher les messages (qui avaient maintenant défilé vers le haut et n'apparaissaient plus dans le *chat*, remplacés par des messages produits par le dispositif). Je fis l'intermédiaire, et la situation finit par se désamorcer dès que les joueurs eurent dit distinctement qu'ils ne tenaient pas rigueur de la faute, et qu'ils n'avaient pas volontairement ignoré les messages de notre équipier. Bien que cet épisode puisse paraître anodin, je me rendis compte que les joueurs s'habituent à dialoguer vocalement, et finissent par faire abstraction de ce qui est écrit sur une partie de l'écran, oubliant également l'éventuel équipier qui s'exprime uniquement par écrit.

La communication vocale se superposant à la pratique du jeu permet d'optimiser la coordination d'équipe, et montre que l'on tient compte des limites de la communication écrite proposée par le dispositif. Lorsque cette modalité est introduite dans un groupe, très peu d'attention est accordée à la modalité écrite, même si des membres de ce groupe n'y ont pas accès. Il est attendu que tout le monde ait la même considération pour l'acte communicationnel. Dans les groupes préformés, il est donc recommandé d'adopter les mêmes codes de conduites que les autres afin de ne pas s'exclure involontairement.

Les caractéristiques des conduites communicationnelles ont été identifiées pour les deux terrains. Elles conduisent à se positionner de manière particulière par rapport à la considération accordée à l'acte de communication et à ses partenaires. Il est attendu de préserver un certain dynamisme de l'échange, en se connectant régulièrement au dispositif comme c'est le cas pour *Confi*, ou en acceptant d'échanger par les signaux et par le logiciel de communication vocale sur *LoL*. Accepter de communiquer, de conserver une certaine réactivité dans l'échange contribue à signifier aux interlocuteurs que l'on accorde une importance aux interactions, et par extension à la sociabilité.

1.2 EXPLICITER LA PLACE DONNÉE À L'INTERLOCUTEUR ET À SES PROPOS

Signifier sa vision de la sociabilité ne se fait pas uniquement en montrant sa considération par la forme de l'acte de communication. Un sujet peut également expliciter la place qu'il donne à ses interlocuteurs et à leurs propos, en partageant ses attentes en termes de relation. On observe sur *Confidentielles*, des usagers dans l'expectative de conseils mutuels qui se doivent d'être acceptables et acceptés, réintégrant ainsi dans les relations le concept de don/contre don. Les actes sociocentriques sont parfois motivés par le désir d'obtenir une réaction similaire en retour, motivation profondément égocentrique. Sur *League of Legends*, si les joueurs cherchent à être performants pour mener leur équipe à la victoire, cela passe parfois par des conduites de valorisation de l'autre, comportements qui peuvent être considérés comme une véritable performance dans cet espace numérique compétitif.

1.2.1 En attente de conseils mutuels acceptables et acceptés

Sur le site *Confi*, l'entraide apparaît comme un des éléments qu'une femme peut trouver en utilisant le dispositif. Ainsi, quelqu'un qui a besoin de « se confier » ou de « s'abandonner » devrait trouver un interlocuteur à son écoute. L'entraide se concrétise notamment par la possibilité de trouver à tout moment des usagers pouvant donner leur avis sur un problème. Le

dispositif assure qu'un problème obtiendra une réponse « car une femme Confidentielles, c'est une femme solidaire ». En parcourant les différents forums, on relève diverses demandes de conseils dans le domaine des relations amoureuses, de la santé ou bien pour d'autres préoccupations comme le jardinage, la mode, les régimes, *etc.* Toutefois, comme expliqué dans la Deuxième Partie, obtenir une réponse ne va pas de soi. Les interlocuteurs acceptant de s'investir dans une discussion semblent en attente de certaines conduites : d'une part, ils espèrent constater que leur contribution a été utile, et d'autre part, si la situation se complexifie pour eux, ils seront désireux de recevoir des conseils et du soutien de la part de ceux qu'ils auront conseillés.

Si la recherche de soutien dans le cadre des régimes implique une régularité des réponses, la recherche de conseils plus ponctuels existe aussi afin de surmonter une épreuve, comme une mauvaise période au sein d'un couple. Des cas d'entraide ont été relevés, où les sujets se mobilisent afin de débloquer des situations problématiques dans lesquelles se trouvent certaines personnes, comme c'est le cas du fil de discussion « donnez-moi du courage par vos réponses »⁵³⁹ ou encore « reconquérir sa bien-aimée »⁵⁴⁰. Un suivi semble s'instaurer dans le temps. Les sujets impliqués dans la résolution du problème attendent des nouvelles de la personne aidée, afin de constater son évolution, de voir si tout va bien pour elle, témoignant ici d'une préoccupation pour autrui. Ces cas sont intéressants, car ils montrent que des membres d'un groupe peuvent se mobiliser pour aider une personne lorsque la situation est urgente. Or, les personnes dans l'urgence ne deviennent pas forcément des acteurs réguliers du dispositif. D'autres cas ont toutefois attiré mon attention : des demandes de conseils semblant moins urgentes, notamment liées à des réflexions plus identitaires, impliquant des sujets fréquentant très régulièrement le site de discussion. Les échanges qui s'instaurent témoignent parfois d'une réelle implication des membres autour de la personne qui attend des conseils. De nombreuses questions lui sont posées. Cet investissement engendre certaines attentes : constater l'évolution du problème, ce qui n'est pas toujours chose aisée, ce que met en évidence l'utilisateur C1. « *He bien voilà, après avoir exposé mes problèmes, beaucoup d'internautes mon aidé dans la démarche. Mais je n'arrive pas à me satisfaire des éléments trouvés. Et après avoir épuisé les réponses. Mes nouvelles interrogations reviennent au même niveau. Et ça finit par agacer*

⁵³⁹ Discussion intitulée « Donnez-moi du courage par vos réponses », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-134695-donnez-moi-du-courage-par-vos-reponses.htm>>, dernière consultation le 10.12.14.

⁵⁴⁰ Discussion intitulée « Reconquérir sa bien-aimée », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-131861-reconquerir-sa-bien-aimee.htm&start=40>>, dernière consultation le 10.12.14.

*certaines d'entre elles. Car bien sûr de nouvelles, ne me connaissant pas, me posent des questions. Et j'ai tendant à reformuler les mêmes questions. Dans un forum, il faut savoir avancer. Puis innover pour lancer de nouveaux débats. C'est comme ça que j'ai vu beaucoup de copines virtuelles ne plus venir. Car au bout d'un certain temps les mêmes questions reviennent. Les mêmes problèmes refleurissent. Comme un éternel recommencement »⁵⁴¹. Les partenaires de l'échange qui s'investissent sont ainsi en attente de traces témoignant que leur don a contribué à quelque chose et provoqué un ajustement dans le comportement de la personne. Ne pas constater cela peut être vécu comme une perte de temps. Les conseils attendus sont souvent normés. En effet, lorsqu'ils concernent des sujets très intimes, les interlocuteurs ont du mal à exposer leur avis comme le souligne l'utilisatrice C4 : « *Quand les gens sont bornés, on voit que ça ne sert à rien de discuter. Or, on est sur un forum, c'est bien dommage que des personnes viennent là et restent butées, car à la base on vient pour échanger, écouter les autres, partager. Donc quand ça arrive, j'arrête sinon ça tourne en boucle et la discussion n'avance pas »⁵⁴².**

Dans certaines situations, j'ai également relevé que lorsqu'un sujet est en demande de conseils, d'écoute, il est attendu implicitement qu'il fasse de même lorsque les personnes ayant prodigué des réponses sont à leur tour dans le besoin, ou du moins qu'il fasse preuve de sympathie à leur égard. C'est par exemple le cas d'une utilisatrice à qui plusieurs femmes ont prodigué des conseils⁵⁴³ à de nombreuses reprises. Plusieurs discussions initiées par d'autres membres du site dans lesquelles cette personne intervenait en parlant à nouveau de son problème ont été analysées. Des remarques ont fusé, traduisant une exaspération liée au fait qu'elle ne fasse pas preuve de contre-don en aidant les autres ou en manifestant une considération à leurs égards, se contentant de parler d'elle en permanence. Il lui a été reproché d'avoir bénéficié de conseils, d'avoir profité de l'entraide et de ne pas être capable de faire preuve à son tour d'un minimum d'implications vis-à-vis des autres.

S'engager dans une situation de communication, c'est donner une place à l'autre en tant que partenaire de l'échange, ce qui le conduit à se construire des attentes quant à la relation en train de se construire et à la manière dont elle peut se développer à l'avenir. Les exemples rencontrés sur *Confi* indiquent que des conduites particulières doivent être constatées pour que la relation soit reproduite et prolongée dans le temps : chaque sujet doit indiquer que les conseils prodigués

⁵⁴¹ Cf. annexe 26.2.1, tome 2.

⁵⁴² Cf. annexe 26.2.4, tome 2.

⁵⁴³ L'utilisatrice exprimait un certain mal-être quant au fait qu'elle se disait attirée par d'autres femmes. Ses interlocutrices l'ont aidée à ne pas se sentir différente, à s'accepter.

le font évoluer, et doit être capable d'apporter son aide en retour. Ne pas le faire contribue à mettre fin à la socialisation en cours.

1.2.2 Performance et valorisation de l'autre

League of Legends est défini par un cadre de l'activité de performance ludique collaborative. Chaque joueur est incité à se divertir tout en développant ses compétences personnelles et sa maîtrise des champions, afin d'être le meilleur. Ces performances sont à appliquer lorsqu'il s'engage dans une partie, où il est recommandé de collaborer avec les autres, d'établir des stratégies, de mettre en place « un jeu d'équipe ». Mon expérience sur ce terrain m'a toutefois permis d'estimer que la collaboration n'allait pas de soi malgré les opérations de gratification et les possibles sanctions. Une tension entre les différents termes du cadre de l'activité est perçue, pouvant conduire à des interprétations très différentes, faisant dominer un aspect plutôt qu'un autre. Si la notion de performance et de ludique⁵⁴⁴ implique une vision assez égocentrique, la notion de collaboration, elle, est sociocentrique.

Il s'avère que les conduites développées au cours d'une partie lorsque l'on joue pour la première fois avec des équipiers attribués par le dispositif sont importantes. Être prêt à collaborer donne une vision favorable de son éthos. Toutefois, différentes interprétations de la coopération existent. Certains joueurs décident d'apporter leur aide pour gagner la partie en étant « les meilleurs ». Ils mettront tout en œuvre pour développer leur champion, avant d'aider les autres, même si ceux-ci sont en difficulté et donnent des avantages à leurs adversaires. Ces décisions égoïstes contribueront certes à donner lieu à de très bonnes statistiques pour le joueur en question, mais sont loin de garantir la victoire. En effet, une partie de jeu est un espace idiorrythmique où tous les participants évoluent à leur rythme. Certains auront des difficultés en début de partie à prendre l'ascendant sur leur adversaire. Là, un autre équipier peut décider d'apporter son aide dès le début, faisant preuve de sociocentrisme, afin de l'aider à prendre le dessus sur le joueur adverse. Il faut noter que le paradoxe s'exprime bien là : dans un jeu d'équipe comme celui-ci, gagner seul n'est pas vraiment possible, si bien qu'il vaut mieux si l'on aspire à gagner toutes ses parties, faire preuve de sociocentrisme en apportant son aide et

⁵⁴⁴ On comprend facilement pourquoi la performance est égocentrique : elle concerne les compétences personnelles des joueurs, qui se traduisent notamment par de « bonnes statistiques » qu'ils recherchent au cours d'une partie, c'est-à-dire, arriver à tuer de nombreux ennemis, ne pas trop mourir et avoir eu suffisamment d'argent pour acheter de l'équipement. Les statistiques sont individuelles. Cet aspect égocentrique est renforcé dans les parties classées où l'issue de la partie influe directement sur le positionnement du joueur dans le classement du jeu, visible par tous. La dimension ludique peut aussi être égocentrique, dans la mesure où lorsque l'on joue avec des partenaires que l'on « rencontre » pour la première fois, il est plus simple de se divertir à leurs dépens, plutôt que de s'amuser ensemble. En témoignent les joueurs qui évoluent dans des cadres secondaires, faisant n'importe quoi, ce qui leur procure la sensation de s'amuser, même si cela nuit à l'expérience collective.

en collaborant quand on peut. Ne pas accorder son aide à une personne dont le champion meurt en permanence a d'ailleurs une contrepartie : l'adversaire de ce dernier deviendra très fort, si bien qu'il sera difficile de faire quelque chose contre lui, ce qui sera une entrave vers la victoire. Certains joueurs ont du mal à comprendre ce principe, et ne se rendront compte de cela qu'au combat final où tous les joueurs s'affrontent où ils feront l'amer constat que l'adversaire a bénéficié trop longtemps d'un trop gros avantage.

Adopter une conduite qui traduit une considération envers ses équipiers facilite l'entente, et peut parfois conduire à la sensation d'entrer en « symbiose » au cours des combats. Si une telle partie se solde par une victoire, alors, cela peut donner l'envie à certains joueurs de s'ajouter respectivement dans leur liste d'amis afin d'essayer de refaire une partie ensemble, de développer leur relation, afin de voir si cela peut se reproduire. Se réengager avec un joueur dans une autre partie de jeu augmente les chances de faire des actions collectives, l'acte de participer ensemble incitant encore plus les actions d'entraide. Cela permet aussi d'établir un dialogue en amont, de choisir des champions dont les compétences se complètent et d'établir des stratégies. Si faire preuve d'une conduite sociocentrique est perçu lors d'une première partie, ce qui facilite l'établissement d'un lien entre deux joueurs et les amène à retenter l'expérience de jeu collectif, il se trouve que la sociabilité engagée grâce à la victoire n'est pas définitive, mais reste à confirmer. En effet, faire une seconde partie de jeu permet de conforter ou non le fait que les joueurs n'ont pas de conduite parfaitement égoïste. Si la performance de l'autre est de piètre qualité en termes de conduite, que celui-ci devient égocentrique ou bien insultant, cela amènera à la suppression de son pseudonyme de la liste d'amis aussitôt la partie terminée, mettant ainsi fin à toute chance de reconduire la situation de communication.

FOCUS 43 : QUELQUES EXPÉRIENCES DE JEU IMPLIQUANT DES CONDUITES PARTICULIÈRES

Voici quelques exemples de conduites rencontrées au cours de l'observation participante.

- La victoire comme renforcement de la relation : durant une période de l'observation, j'ai cherché des partenaires de jeu. Les chercher en amont plutôt que d'utiliser la fonction du *matchmaking* (création des équipes aléatoires) permet d'établir des stratégies de jeu, de choisir le poste et le champion que l'on va jouer, d'établir une atmosphère propice au jeu d'équipe avant même de s'inscrire pour participer à une partie. J'ai constaté que lorsque la première partie faite ensemble fut gagnée, nous avons alors systématiquement refait au minimum une autre partie ensemble. Si celle-ci se terminait aussi par une victoire, cela a contribué à faire des autres joueurs d'éventuels équipiers avec qui j'ai rejoué par la suite. Par contre, suite aux parties qui se soldaient par une défaite, les joueurs ou moi-même trouvions un prétexte pour mettre fin à la relation, indiquant qu'un de nos rôles du quotidien allait nous mobiliser, ou bien qu'un autre groupe de jeu nous avait invités, et

que nous ne pouvions vraiment pas refuser. Ces techniques de désengagement permettent d'annoncer de manière subtile que la facette comportementale de l'éthos de l'autre n'avait pas été convaincante. Un accord implicite semble exister, indiquant qu'il faut trouver une excuse pour partir du groupe, sans mettre en péril la face d'une des personnes présentes, ou même sa propre face.

- Tisser des liens avec des joueurs égocentriques : si faire preuve de sociocentrisme peut contribuer au développement des relations sociales, cela ne signifie pas que les joueurs ayant une conduite égocentrique ne peuvent pas nouer des liens. En effet, être égocentrique permet parfois de développer des compétences de jeu précises, d'être capable de « bien jouer » en affrontement en 1 contre 1. Si le joueur domine ses adversaires, même sans aider son équipe, cela peut inciter les autres à souhaiter rejouer avec lui. Car si la sympathie compte dans certains matchs, l'objectif principal reste de gagner, quel que soit le moyen, surtout lorsque les parties sont classées. J'ai eu l'occasion de développer des liens avec des joueurs ayant des conduites particulièrement égoïstes, qui ne cherchaient que la performance individuelle. Ayant gagné les parties jouées avec eux, j'ai accepté de reproduire l'expérience. Certains sont même devenus des partenaires de jeu réguliers. Cette conduite particulière fait que leurs équipiers comprennent qu'il ne faut pas attendre d'eux une quelconque aide, ce qui peut pousser à développer ses propres compétences, essayant aussi de prendre facilement l'avantage pour dominer sa voie. Si personne n'a besoin d'aide au cours de la partie, la collaboration peut être moindre, les ennemis allant probablement abandonner, car chacun de leurs adversaires est jugé individuellement trop fort. Si ces conduites égocentriques sont acceptables, elles peuvent devenir lassantes. L'un des joueurs avec qui je passais plusieurs de mes sessions de jeu était particulièrement égoïste. Il cherchait à dominer la partie, à être le meilleur. Cela n'était pas gênant, car nous gagnions souvent. Toutefois, au fil de la pratique, nous sommes tombés sur des joueurs de plus en plus forts, si bien que ses équipiers, moi incluse, rencontrions des difficultés. Or, il ne venait jamais nous aider, et continuait à faire des actions « dans son coin » ce qui nous conduisait inlassablement à la défaite, et il attendait la fin de la partie lors du combat final, espérant réussir à tuer tous les ennemis lui-même. Faire preuve de sociocentrisme était pour lui inconcevable, même lorsque nous le lui demandions vocalement. Il prétextait toujours devoir finir quelque chose avant, en disant que son champion avait encore besoin de faire telle ou telle action avant de venir, reculant ainsi le moment où porter assistance. Après plusieurs parties où il venait nous porter assistance une fois que notre champion était mort, cet excès d'égoïsme dans un jeu dans lequel j'attendais plutôt de l'entraide a fragilisé la relation que j'avais avec lui. C'est ainsi que j'ai fini par ne plus jouer avec lui.
- Des actes sociocentriques limités introduisant un phénomène de dépendance à l'autre : faire preuve de sociocentrisme en aidant un joueur en difficulté augmente les chances de victoire. Cependant, un effet particulier du sociocentrisme a été relevé. En effet, à partir du moment où un joueur porte assistance à un autre, il peut soit l'aider en essayant de le mettre à l'aise et lui laisser dominer son adversaire (concrètement, il l'aide à tuer le champion ennemi qui cause des difficultés, lui laissant la dernière attaque permettant cela). Cette aide va permettre au joueur en difficulté de ne plus l'être et de prendre à son tour l'ascendant sur son adversaire. Or, certains joueurs acceptent d'accorder leur aide, mais ne sont pas capables de faire preuve de sociocentrisme jusqu'au bout de leur action. En effet, ils viennent aider le joueur, mais décident de faire la majorité du travail en dominant eux-mêmes l'adversaire posant problème (concrètement, ils ne laissent pas le joueur en difficulté tuer le champion ennemi, mais le tuent eux-mêmes, se mettant encore plus en position de domination, et laissant moins de chance à leur équipier de reprendre le dessus). Cela ne laissera qu'un temps de répit au joueur en difficulté, qui aura ainsi besoin d'aide en permanence et se sentira menacé dans l'image qu'il renvoie : celui du joueur qui n'arrive pas à assumer son poste et qui a besoin d'être assisté en permanence,

d'avoir un « *baby-sitter* »⁵⁴⁵. Ainsi, faire preuve de cette forme de sociocentrisme ne semble pas valorisant, car elle ne met pas en valeur son équipier. En effet, aider quelqu'un dans le seul souci d'asseoir encore sa position de domination (et donc dans un souci purement égocentrique) peut être risqué pour la réitération de l'échange et diminue les chances de la victoire.

Ces trois exemples de conduite montrent que les relations sont renforcées par la réussite d'expériences communes. Toutefois, faire preuve de sociocentrisme n'est pas indispensable au développement des relations. La victoire est aussi un facteur fédérateur. Elle est d'ailleurs l'objectif principal. Nouer des relations avec les sujets apparaît au deuxième plan. Ainsi, certains joueurs ne prennent part qu'à des parties organisées par le dispositif, essayant de progresser et de développer leurs performances, sans se soucier de leur conduite, n'ayant pas le désir de réitérer des interactions avec les autres joueurs.

Lorsque les joueurs sont amenés à poursuivre la pratique ensemble dans le temps, ce sociocentrisme peut se poursuivre. Deux types de conduites aidant à renforcer la relation sociale se distinguent. Premièrement, continuer à apporter son aide à un équipier, c'est aussi s'assurer de meilleures chances de victoire. Pour cela, il est possible de se positionner comme médiateur pour aider son partenaire à découvrir d'autres champions, en lui donnant des conseils. Il est aussi possible de l'aider à s'entraîner, en prenant part à des parties contre l'intelligence artificielle, afin qu'il teste le personnage, découvre les techniques, sans être soumis à la pression et à la variabilité des comportements de vrais joueurs. Au cours de ma propre pratique, j'ai fréquemment rencontré des joueurs ou joueuses qui m'ont apporté leur aide, certains n'hésitant pas à m'expliquer en détail le fonctionnement du personnage (les explications prennent parfois du temps, indiquant un véritable investissement du joueur médiateur). La plupart n'ont vu aucun inconvénient à jouer une partie de jeu normale (contre d'autres joueurs), afin de tester le personnage en condition réelle, alors que les chances de victoire étaient bien plus minces compte tenu de mon manque de maîtrise du champion. Ce type de conduite où le partenaire s'engage, donne de son temps, accordant moins d'importance à l'objectif de la pratique, contribue à renforcer la relation. Deuxièmement, il faut savoir que lorsque deux joueurs rejoignent ensemble une partie composée aléatoirement par le dispositif, la coopération entre eux sera plus importante, surtout face à leurs équipiers. Cela signifie que si ces derniers émettent des reproches à l'un des deux joueurs, ils se heurteront probablement à des remarques de la part de l'autre. Il m'est arrivé dans les premières parties que j'ai faites avec un champion nouvellement acquis que mes performances soient désastreuses. Mon manque de contrôle du

⁵⁴⁵ Les joueurs ennemis ne se priveront pas de le faire remarquer en écrivant dans le *chat* de discussion : « *stop babysit please* ».

personnage aboutissait à sa mort à répétition dans les premières minutes du jeu, ce qui conduisit deux de mes équipiers à m'insulter. Là, le joueur qui avait accepté de m'accompagner dédramatisa la situation en me disant *via Skype* que c'était normal de ne pas réussir à bien jouer du premier coup, et qu'il allait essayer de m'aider pour la suite de la partie. Il inscrivit un message dans la fenêtre de discussion à l'encontre des autres joueurs leur demandant de se calmer. Cela garantit donc de trouver au moins une personne dans l'équipe qui va faire preuve de tolérance vis-à-vis de ses erreurs. J'en ai moi-même fait l'expérience : avoir un équipier qui défend notre cause diminue l'impact des propos agressifs ou des moqueries des autres joueurs.

Si on observe des injonctions à la socialisation, les sociabilités qui se développent dépendent de nombreux paramètres (type de personnes rencontrées, éthos de chacun, *etc.*). Cependant, elles permettent de satisfaire des motivations égocentriques liées à l'évolution de la séquence de vie médiatisée. C'est à l'aide des autres que l'expérience de la pratique se forme, impliquant ainsi d'indiquer la considération accordée à l'acte de communication et à l'autre, afin d'inciter celui-ci à prolonger la relation dans le temps. Si les conduites développées enrichissent favorablement la facette comportementale de l'éthos médiatisé, les liens sociaux seront plus intenses. Même si des différences sont constatées dans les dispositifs étant donné que le cadre de l'activité et donc la pratique ne sont pas similaires, on constate que pour satisfaire des attentes souvent liées au désir d'avoir une séquence de vie médiatisée « plaisante », l'enjeu pour chacun est de comprendre que ses conduites renvoient une image particulière de sa vision des relations sociales médiatisées. Un juste milieu est attendu entre l'égocentrisme et le sociocentrisme afin de continuer à paraître un bon partenaire de l'activité. La gestion des rapports avec les interlocuteurs choisis pour évoluer ensemble le temps de la pratique s'effectue dans le dispositif, mais pas seulement.

2 QUELLES CONSIDÉRATIONS POUR LES INTERACTIONS EN MARGE DU DISPOSITIF ?

Lorsque deux sujets en lien par le biais du média informatisé s'apprécient et souhaitent approfondir le lien social en cours, ils ont la possibilité d'interagir en marge du dispositif. Ces interactions peuvent être de divers types et entraînent un rapprochement plus ou moins important entre la séquence de vie médiatisée et la séquence de vie quotidienne : échanger sur les réseaux sociaux, par SMS, par téléphone, ou se rencontrer en face à face. Elles permettent de garder un contact lorsque les usagers ne sont pas connectés au dispositif. C'est par exemple, par ce biais-là que l'on signifie ses horaires de connexion ou justifie une non-participation à l'activité. Ces outils servent aussi à signaler sa présence à l'autre dans la mesure où celui-ci n'est pas toujours connecté ou derrière son écran, concourant à l'établissement de moments d'expériences communes. Ils attirent son attention, fournissent des espaces pour prolonger les échanges, anticipent des interactions futures, et confirment le désir de continuer à échanger au cours de l'activité médiatisée. Garder contact en dehors du dispositif est essentiel au maintien des rapports sociaux, et notamment lorsqu'un des partenaires met fin à sa séquence de vie médiatisée.

Ces différentes modalités pour garder le contact impliquent un pas supplémentaire vers l'appréhension de l'identité sociale des usagers, augmentant ainsi la porosité avec la séquence de vie quotidienne. De ce fait, les échanges ne se font plus uniquement dans le cadre du dispositif. Il ne suffit plus de se déconnecter pour ne plus avoir d'informations provenant des interlocuteurs rencontrés dans l'espace médiatisé. Il convient d'expliquer ici les différentes appréhensions en marge de la pratique, en commençant par *Confidentielles* où ces interactions sont indispensables pour garder le contact avec des amis, puis de traiter du cas de *League of Legends* où elles permettent une meilleure gestion du temps, mais deviennent parfois un handicap dès lors que l'on ne fréquente plus le même groupe ou le même jeu.

2.1 DES INTERACTIONS EN MARGE NÉCESSAIRES POUR QUE LES RELATIONS TRANSCENDENT LE CADRE DE LA PRATIQUE

Sur *Confidentielles*, les relations tissées entre des participants sont souvent marquées par des partages d'expériences très intimes. Le besoin de communiquer autrement, de manière plus privée peut alors se faire sentir. Or, certaines personnes désirant avant tout préserver leur

anonymat, refusent de partager des informations provenant de leur vie quotidienne, comme c'est le cas de l'utilisatrice C2 qui a beaucoup insisté sur le fait qu'elle préservait son identité sociale : « *Non, je refuse de sortir du cadre de ce forum. Pas d'échange de numéros de tél, sauf pour les amies que j'ai déjà rencontrées et là encore... MSN ou une adresse mail avec ces mêmes personnes* »⁵⁴⁶. D'autres au contraire décident d'évoluer dans un autre cadre, de manière moins contraignante et plus privée, en échangeant des données pouvant les identifier socialement, comme le nom d'enregistrement sur le réseau social *Facebook*⁵⁴⁷ ou bien le numéro de téléphone. L'utilisatrice C4 explique : « *on se retrouve sur Facebook pour mieux pouvoir échanger au quotidien, on s'est donné nos numéros avec certaines dont je me sens le plus proche et il y en a que j'ai déjà rencontré. Comme quoi l'amitié virtuelle peut devenir réelle !* ». Ce mode de faire rejoint celui de l'utilisatrice C3 : « *Je ne discute pas que sur Confi, la grande majorité utilise aussi Facebook et j'ai le numéro de téléphone de quelques-unes. J'en ai rencontré plusieurs, nous avons la chance d'être un petit groupe soudé qui a pu se rencontrer à plusieurs reprises* »⁵⁴⁸. Le dispositif de *Facebook* apparaît plus propice à la communication quotidienne et régulière entre deux personnes. Si sur le site de discussion, il est tout à fait possible d'échanger *via* la messagerie privée, celle-ci reste moins fonctionnelle que ce réseau social, notamment à cause de l'absence de la trame des échanges antérieure. En effet, lorsque l'on souhaite répondre à un message privé, cliquer sur « répondre » provoque la disparition du message initial, rendant difficile la cohérence dans l'échange. Pour contourner ce problème, certaines ont recours à la fonction « citer » qui recopie le message sous une mise en forme particulière. Toutefois, si l'on souhaite accéder à plusieurs réponses plus anciennes, la seule solution est d'ouvrir à nouveau, un à un, chaque message reçu. Ainsi, il est impossible de voir le message auquel on est en train de répondre, sinon en le citant. Cette contrainte empêchant l'accès à l'échange dans son intégralité peut nuire à la tenue d'une discussion écrite, les sujets pouvant ne plus se rappeler ce qui a été dit précédemment et ayant besoin de le consulter à nouveau. Les interactions en marge du dispositif permettent donc de renforcer la relation, de l'approfondir.

Des rapports sociaux sont considérés comme étant amicaux, même si les sujets ne se sont jamais rencontrés comme l'explique l'utilisatrice C3 : « *Oui, certaines de ces amitiés se sont créées*

⁵⁴⁶ Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

⁵⁴⁷ S'il est possible d'être enregistré sous un pseudonyme, la tendance est d'utiliser son nom social. Quoi qu'il en soit, communiquer le nom utilisé sur *Facebook* laisse apparaître d'autres informations, comme des photos de soi, sa liste d'amis, etc.

⁵⁴⁸ Cf. annexe 26.2.3, tome 2.

alors que nous nous n'étions jamais vues. Et pour moi le passage au réel n'était pas forcément nécessaire pour concrétiser tout ça, mais l'occasion s'est présentée alors nous avons sauté le pas ! Ces amitiés durent depuis pour certaines plus de 5 ans et certaines viennent peu ou pas sur le forum actuellement. Les contacts sont moins fréquents, mais sont toujours là... certaines relations amicales vont sûrement s'essouffler au fil du temps, mais pour l'instant ça tient ! Notre groupe s'est formé avec le temps, certaines sont là depuis plus ou moins de temps... aujourd'hui je ne pense pas que d'autres pourraient intégrer ce groupe, car nous parlons quasi exclusivement entre nous, en privé ! »⁵⁴⁹. Il en va de même pour l'utilisatrice C4 qui considère que : « la personne avec qui on discute derrière l'écran peut devenir un(e) ami(e) que l'on peut rencontrer et donc passer du virtuel au réel »⁵⁵⁰. L'utilisatrice C2 mentionne aussi l'amitié, et souligne qu'un désengagement de la relation à un moment où à un autre n'est pas gênant, et ne menacera pas la face de son interlocuteur : « Au fil du temps, se nouera ou pas une amitié plus ou moins profonde. Ou alors, tout s'arrête et on fait que se croiser et le fait de ne pas donner suite à ce début de relation ne froisse personne. C'est l'avantage du virtuel »⁵⁵¹.

Les interactions en marge du dispositif constituent un prolongement des échanges avec des relations amicales, mais s'avèrent également un moyen de continuer à échanger si l'un des participants ne fréquente plus le site de discussion (par manque de temps par exemple). L'utilisatrice C2 explique toutefois que les rapprochements entre les deux séquences de vie peuvent s'avérer très gênants : « Une certaine catégorie de confinantes échange très vite leurs numéros de tél., l'adresse, etc. parce qu'elles ont besoin de plus. Mais... je ne te dis pas combien de fois j'ai dû intervenir pour des histoires sans fin dues à des commérages et des rivalités qui n'auraient pas eu la même ampleur si elles étaient restées sur le forum uniquement »⁵⁵². Ayant découvert de nombreuses discussions publiques où les sujets faisaient preuve d'une grande extimité, je suis effectivement d'avis que les interactions en marge du dispositif facilitent les échanges et le développement d'une relation amicale, mais qu'elles peuvent aussi devenir un véritable problème dans la mesure où une personne à qui l'on s'est confié sur de nombreux sujets intimes a la possibilité, si elle le souhaite, d'exploiter ces informations à mauvais escient.

Objectivement, les sujets doivent apprendre à gérer la porosité entre les deux séquences, et à sélectionner ce qui peut être partagé ou ce qui ne doit pas l'être, sachant que certaines modalités de communication les identifient par leur identité sociale. Toutefois, certains sujets sont loin de

⁵⁴⁹ Cf. annexe 26.2.3, tome 2.

⁵⁵⁰ Cf. annexe 26.2.4, tome 2.

⁵⁵¹ Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

⁵⁵² Cf. annexe 26.2.2, tome 2.

réfléchir à ce type de conséquence, et ils n'engagent des opérations réflexives bien plus approfondies qu'après avoir été confrontés à un problème lié à ces interactions en marge du dispositif. C'est en expérimentant ou en étant témoins de ce type de problème qu'ils assimilent les risques liés au lien possible entre vie sociale et espace médiatisé dans lequel ils ont fait preuve d'extimité. Abordons à présent le cas de *League of Legends*. Les informations qui y sont partagées n'étant pas aussi intimes, les interactions en marge du dispositif n'ont pas forcément la même utilité ni la même pérennité.

2.2 DES INTERACTIONS EN MARGE NÉCESSAIRES AU TEMPS DE PRATIQUE ET NON SOUHAITÉES PAR LA SUITE

Sur *LoL*, lorsque des joueurs s'habituent à jouer ensemble en préformant un groupe de cinq⁵⁵³ pour développer des stratégies d'équipe, la planification de la pratique s'avère nécessaire. Ils peuvent recourir à des moyens de communication en marge du dispositif tel que le téléphone pour se contacter lorsqu'ils ne sont pas connectés sur le jeu. Un équipier a ainsi la possibilité d'informer les autres qu'il a un moment de libre pour jouer et de demander si quelqu'un veut le rejoindre pour faire une partie. Le joueur J5⁵⁵⁴ explique lors de l'entretien que ses contacts réguliers dans le jeu lui téléphonent fréquemment afin de savoir s'il est disponible pour venir jouer avec eux. Toutefois, contrairement au cas du site de discussion, les joueurs partagent beaucoup moins d'informations sur leur vie sociale, amenant à se demander s'il est judicieux de communiquer son numéro de téléphone à quelqu'un que l'on connaît peu. Des questions apparaissent : au bout de combien de temps donner son numéro de téléphone ? Est-ce vraiment risqué de le donner ? Certains joueurs accordent volontiers leur confiance, et donnent leur numéro de téléphone, afin d'être prévenus lorsqu'un joueur se connecte et veut faire une partie. Cet échange permet de gérer la ritualisation de la pratique, de planifier les activités, et de renforcer la relation de jeu. Il sert aussi à prévenir lorsqu'un joueur se retrouve dans l'impossibilité de se connecter. Cependant, cette stratégie de contact n'est pas approuvée par tous, car elle peut être considérée comme menaçante pour l'anonymat et l'intimité de la personne. Donner son numéro, c'est donner des informations sur son identité sociale (si l'on est enregistré dans un annuaire ou si l'on donne son nom sur son répondeur) à quelqu'un dont on ne sait pas grand-chose. Il faut identifier les risques et tenter de définir à partir de l'identification de l'éthos médiatisé si la personne ne présente pas de danger.

⁵⁵³ Parfois ils ne sont que trois ou quatre, le dispositif complétant l'équipe par un joueur choisi aléatoirement.

⁵⁵⁴ Cf. annexe 27.2.5, tome 2.

Une fois que l'on donne son numéro, il est possible d'être contacté à tout moment (sans forcément être joignable). Ayant échangé mon numéro de téléphone avec des joueurs avec qui je jouais régulièrement, certains m'envoyaient des messages chaque soir (comme ils le faisaient auprès des autres contacts dont ils avaient le numéro⁵⁵⁵) pour m'inviter à venir jouer, allant même jusqu'à téléphoner s'ils n'obtenaient pas de réponse rapide. Ce genre de sollicitation permanente exprime le désir de la personne de jouer avec nous, mais laisse un sentiment d'intrusion. J'ai rencontré quelques joueurs qui avaient ce comportement que ce soit avec moi ou avec d'autres joueurs. Cette conduite exprimant leur désir de collectif, connote leur éthos médiatisé d'une crainte de la solitude. On note que celle-ci peut parfois évoluer en véritable harcèlement, conduisant à une rupture de la relation.

L'acte d'échange du numéro de téléphone est parfois surinterprété. Certains considèrent cela comme une facilité pour planifier de temps à autre des sessions de jeu collectives avec des joueurs considérés comme de bons partenaires. D'autres, en revanche, estiment que donner leur numéro de téléphone implique que leur interlocuteur les préviendra dès que celui-ci se connecte. Ils se sentiront exclus si leur partenaire ne les a pas prévenus alors qu'ils avaient échangé leur numéro de téléphone. Leur déception indique qu'ils ont pu avoir l'impression que la relation est passée à un stade plus avancé que celui de simple équipier, laissant entendre une certaine amitié, une exclusivité dans la pratique du jeu. Ainsi, un joueur se sentant exclu enverra des messages écrits (SMS) du type « *tu aurais pu me prévenir que tu venais jouer* ». L'échange du numéro de téléphone implique pour lui un engagement supérieur à ce qui était initialement un simple échange de coordonnées afin de se contacter de temps à autre.

Ayant interrogé un grand nombre de joueuses au cours de mon observation participante, je me suis aperçue d'un phénomène particulier : la symbolique de l'échange de numéro de téléphone quant à l'avenir de la relation est souvent plus forte lorsqu'il implique une joueuse. Donner son numéro de téléphone à un joueur avec qui la relation était clairement définie comme une relation d'équipiers peut donner lieu à un changement des rapports du côté du joueur notamment. Dans certains cas, l'échange du numéro alimente le fantasme d'une rencontre physique. Des dérives surviennent parfois, notamment des messages réguliers ou des appels n'ayant plus aucun rapport avec la pratique du jeu, même lorsque la joueuse décline les potentielles « avances ». Cette attitude souvent rencontrée par les joueuses interrogées, justifie le fait que la plupart font

⁵⁵⁵ Savoir qu'ils avaient ce comportement avec d'autres indique que cela n'était pas dû à mon éthos de joueuse, caractéristique qui a parfois entraîné des excès de comportements comme nous le verrons.

très attention à leurs échanges, et refusent de sortir du cadre de communication donné par le dispositif, limitant ainsi les risques de harcèlement.

L'échange du numéro de téléphone s'avère être un très bon outil pour planifier la pratique et instaurer une régularité de la pratique. Cependant, il faut garder à l'esprit que cet acte comporte certains risques décrits précédemment. La pratique du jeu entraîne rarement des relations durables. Sortir du cadre doit donc se faire en ayant conscience de cela. Généralement, les joueurs en font l'expérience une première fois, ce qui les amène à faire plus attention par la suite, lorsqu'ils constatent la faible durée de vie d'une relation entre deux équipiers de jeu. Pour pallier cela, on peut donner son pseudonyme *Skype*. Cela permet d'écrire un message à la personne qui, si elle est sur son ordinateur, décidera de répondre ou non, et se connectera peut-être à *League of Legends* pour faire une partie avec le joueur l'ayant sollicité. *Skype* permet une interaction particulière en marge du dispositif, qui se fait de manière simultanée à la pratique, facilitant l'organisation des parties. On constate que cet espace de métacommunication pouvait renforcer les liens sociaux entre les sujets lorsque ceux-ci évoluent dans un cadre secondaire. Deux cas se présentent : le premier correspond à l'usage de *Skype* par les cinq joueurs d'une équipe, à l'intérieur de laquelle certains membres ont des relations plus fortes qui les unissent. Le second concerne des situations où l'ensemble des membres d'une équipe échange par écrit, mais où certains évoluent aussi vocalement sans que les autres le sachent. Dans les deux cas, on observe une certaine connivence entre eux : « On a vu que les gens qui coopèrent à la réalisation de la même représentation d'équipe ont tendance à instaurer des rapports de familiarité entre eux. Cette familiarité tend à ne s'exprimer que lorsqu'il n'y a pas de public, car elle donne de l'acteur et de son équipier une impression qui est habituellement incompatible avec celle qu'ils veulent produire devant le public »⁵⁵⁶. Si tous les joueurs sont sur *Skype*, cette familiarité ne sera pas montrée vocalement, mais exercée par écrit, ce qui permet parfois de gérer des situations tout en préservant la face des autres (cf. Focus 44). À l'inverse, si tous utilisent l'écrit, les rapports de familiarité se renforceront par la communication orale.

⁵⁵⁶ Goffman Erving, *op. cit.*, 1973, p124.

FOCUS 44 : ÉVINCER UNE PERSONNE D'UN GROUPE DE JEU GRÂCE À LA SUPERPOSITION DES MODALITÉS DE COMMUNICATION, OU COMMENT PRÉSERVER LA FACE DU JOUEUR NON DÉSIRÉ

Lors de mes expériences sur *League of Legends*, il m'est arrivé de rechercher des joueurs afin de compléter mon équipe, dans la perspective d'obtenir un groupe préformé. Mes motivations étaient que tout le monde puisse jouer le poste qu'il souhaitait et le personnage désiré, que les échanges s'établissent en amont, pour créer de véritables stratégies d'équipe. Cette prise de contact avant la partie permet également d'échanger les pseudonymes *Skype* et de communiquer vocalement.

Pendant plusieurs soirées, avec deux de mes équipiers réguliers, nous demandions dans les forums officiels de *League of Legends* et dans les salons de discussion si des joueurs souhaitaient nous rejoindre. Nous précisions quels étaient les deux postes restants, et indiquions notre niveau. Il nous est arrivé plusieurs fois de faire une partie avec deux nouveaux équipiers, dont l'un était « mauvais » soit sur le plan des performances (ne comprenant visiblement rien au principe du jeu) soit sur le plan comportemental (insultant les autres, s'énervant, ou étant extrêmement égocentrique). Quoi qu'il en soit, nous étions devant une difficulté : nous ne souhaitions par refaire de parties avec ce joueur, mais souhaitions poursuivre avec l'autre qui semblait correspondre à nos attentes, avec qui nous envisagions des possibilités pour qu'il devienne un partenaire régulier de l'activité. La superposition des modalités de communication fut ici très utile. Ne souhaitant pas signifier que nous ne voulions plus jouer avec lui, pour éviter de lui faire des reproches, nous nous mettions d'accord par écrit afin de trouver une tactique pour l'évincer du groupe sans le blesser. Chacun se contactait par écrit pour signifier que nous allions rejouer ensemble dès que la personne non désirée serait partie. Ainsi, le canal oral servit à signifier que nous allions nous déconnecter, mettant fin à la session *Skype*, en saluant poliment les autres. Puis le contact était pris à nouveau par écrit pour relancer une partie de jeu sans l'autre personne, et nous réamorçons une session *Skype*. Ce genre de « manigances »⁵⁵⁷ renforce souvent les liens des membres réguliers. Ainsi, la modalité de communication vocale ne se substitue pas totalement à la communication écrite dans la pratique du jeu vidéo, mais doit être considérée comme une possibilité supplémentaire d'interagir.

Dans le cadre du jeu, l'utilisation de *Facebook* est beaucoup plus rare que pour le site de discussion. Elle survient parfois entre les joueurs ayant développé des liens sociaux plus durables (dépassant plusieurs mois), ou s'étant rencontrés en face à face. Lorsque les rencontres dans le jeu ou dans le quotidien ne se reproduisent pas, interrompant les expériences communes,

⁵⁵⁷ Alors que je cherchais à intégrer de nouveaux groupes, il m'arrivait de faire de piètres performances en leur compagnie, ce qui ne donnait guère envie de rejouer une partie avec moi. Les joueurs prétextaient devoir faire autre chose, comme acheter des cigarettes, promener le chien, ou faire des devoirs. Je compris que mes compétences étaient à l'origine de cette mise de côté, et qu'ils allaient probablement rejouer ensemble dès que j'allais quitter *Skype*. Je leur fus reconnaissante de ne pas m'éconduire du groupe en m'annonçant que je ne les avais pas convaincus. Ainsi, un joueur victime de ces « manigances » n'est pas dupe. S'il a un doute sur la véracité des justifications invoquées, ces dernières sont toutefois les bienvenues. En effet, voir sa face détruite alors que l'échange vocal est encore en cours peut être une expérience délicate à vivre.

les interactions en marge du dispositif finissent elles aussi par s'arrêter, mettant fin au rapport social.

Les interactions en marge du dispositif permettent de développer la relation, d'approfondir certains liens, que ce soit sur *Confî* en augmentant le degré d'extimité, ou sur *LoL*, en créant des situations permettant d'introduire une familiarité aidant au rapprochement aux dépens des autres. Quoi qu'il en soit, donner des informations permettant d'être identifié socialement doit être réfléchi et les conséquences estimées.

Une récurrence a été rencontrée dans les deux terrains : si la séquence de vie médiatisée cesse, des échanges doivent se poursuivre dans d'autres cadres. En effet, continuer d'avoir une expérience commune est une condition essentielle pour prolonger la durée d'une relation sociale, sinon celle-ci finira par décliner et être abandonnée.

3 GESTION DU DÉSIR D'ÊTRE ENSEMBLE DANS UN ESPACE AUX MULTIPLES SOLLICITATIONS

Tous les membres utilisant un média informatisé forment un gigantesque groupe, caractérisé par la mobilisation d'outils de communication similaires, et une évolution dans un espace régi par les mêmes règles (cf. Chapitre Six). Or, à l'intérieur de ce groupe, la communication entre chaque personne n'est pas équivalente. Chacun ne va côtoyer qu'un petit nombre de personnes. En effet, le groupe de pratique est trop grand pour qu'il soit possible d'interagir avec chaque sujet. Il en résulte la formation de sous-groupes, au sein desquels les sujets interagissent régulièrement entre eux. Ces regroupements s'établissent en fonction d'affinités, de thématiques de discussions préférées, d'horaires de connexion, *etc.* Ils cohabitent, se mélangent parfois, répondent aux mêmes règles et leurs échanges sont conditionnés par le dispositif.

Si cette description de l'établissement des liens sociaux entre les individus semble simple, elle s'avère en réalité plus complexe. En effet, au cours de sa séquence médiatisée, un sujet est amené à évoluer au sein de plusieurs groupes. Dans les débuts de la séquence médiatisée, on constate que les sujets ont tendance à diversifier leurs contacts en se connectant à des horaires différents, afin de ne pas être seuls, encouragés par le fait que le dispositif ouvre des espaces où évoluent de nombreux partenaires potentiels. Or, la pratique prend du temps, si bien qu'il devient impossible de conserver le même degré d'interaction avec chaque petit groupe. Maintenir l'aspect phatique de la communication avec chaque usager, de manière régulière, est incompatible avec les obligations provenant de la séquence de vie quotidienne. L'enjeu est alors d'arriver à gérer ces différentes situations de communication durant le temps dédié à la pratique, afin de pouvoir être considéré comme membre dans chaque groupe que l'on souhaite continuer à fréquenter. Il ne suffit pas d'être visible, encore faut-il entretenir la reconnaissance en tant que membre du groupe afin de ne pas se voir exclure des échanges ultérieurs. Ne pas accorder suffisamment de temps à un petit groupe d'utilisateurs risque de les vexer. Ainsi, un sujet doit-il veiller à préserver leur face, mais également à ne pas s'engager avec un seul groupe, se privant ainsi de potentielles interactions. Des tactiques sont mises en œuvre pour s'aménager « des portes de sortie » et gérer le désir d'être ensemble lorsqu'il est intégré à plusieurs groupes.

Il s'agit, tout d'abord, d'analyser les phénomènes permettant au sujet de rester intégré aux différents groupes, comme l'établissement de rites permettant d'optimiser les relations, et d'organiser un maintien phatique ordonné. Puis, il est question des choix qu'un sujet doit parfois

faire lorsqu'il a moins de temps à accorder à la pratique, l'amenant ainsi à devoir affirmer son appartenance à un ou deux petits groupes aux dépens des autres. Ces choix sont parfois entraînés par le fait que deux groupes auxquels appartient l'utilisateur ne s'accordent pas en termes d'horaires ou éprouvent chacun le désir de reconnaître une unicité d'appartenance au groupe. Enfin, un cas particulier lié au jeu vidéo en ligne est traité : celui où un sujet prend part seul à l'activité, en dehors des groupes habituels, s'isolant ainsi par un acte volontaire.

3.1 INSTAURATION DE RITES PERSONNELS ET D'HABITUDES DE PRATIQUE

De nombreux partenaires potentiels sont mis en évidence au sein du dispositif à travers leurs traces respectives. Chacun évolue en fonction de ses préférences, envoyant dans les forums des messages portant sur une thématique précise ou bien appréciant de jouer en partie normale plutôt que classée. Guidés par leurs propres motivations, les sujets utilisent le dispositif, amorcent des interactions dans différentes zones d'énonciation, posant les prémices d'une relation sociale avec divers interlocuteurs. Or, l'activité n'est pas segmentée, c'est-à-dire que l'on ne fait pas la même chose au cours de sa séquence de vie médiatisée. Sur *Confi*, on peut souhaiter dialoguer dans la section « couple et sexualité » un jour, puis le lendemain, préférer poser une question dans la section « beauté ». De la même façon, sur *LoL*, une soirée peut être dédiée aux parties permettant l'intégration dans le classement, alors que la suivante sera plutôt axée sur l'expérimentation de nouveaux personnages. Les sujets vont ainsi évoluer dans différents groupes, en fonction de leurs aspirations du moment. Un problème s'impose : chaque sujet peut avoir des attentes en termes d'engagement, s'attendant à être l'unique interlocuteur de son partenaire. L'enjeu est alors d'arriver à profiter des possibilités du dispositif, à savoir, l'évolution dans les différents groupes, permettant de développer une sociabilité avec plusieurs autres usagers, tout en maintenant un lien suffisant avec chacun d'entre eux, afin de satisfaire leurs attentes, et de donner l'impression qu'ils sont notre unique public.

Dans le Focus 26, il est fait mention de l'existence de rites, acte ou performance « caractérisé par son formalisme et un ensemble de pratiques normatives, possédant une forte valeur symbolique pour ses acteurs et ses spectateurs »⁵⁵⁸. Ces rites impliquent de suivre un schéma particulier d'actes qui prend sens pour les autres participants. Afin de définir comment les sujets structurent leur pratique et maintiennent leur présence dans chaque sous-groupe, l'idée qu'ils mettent en œuvre des rites de pratique individuels est avancée. Dans le cadre de la pratique des

⁵⁵⁸ Pascal Lardellier, *Théorie du lien rituel*, France : L'Harmattan communication, 2003, p22.

dispositifs médiatisés, deux types de rites coexistent alors : les rites de groupe permettant de structurer la vie collective, et les rites de pratique individuels que les sujets développent au quotidien afin d'ordonner leurs interactions, en fonction de l'importance accordée à ces dernières. Cela leur permet de planifier les actions sur le dispositif, d'éviter de méconnaître ce qui s'est passé durant leur période de déconnexion de *Confi*, ou de surveiller la connexion des autres afin de réaffirmer le contact avec eux sur *LoL*. Ces rites particuliers se développent petit à petit lorsque les sujets s'aperçoivent de la difficulté à gérer les nombreuses interactions dans le temps dont ils bénéficient. Ils se caractérisent par un ordre précis d'actions sur le dispositif, qui a une valeur symbolique pour l'usager, à la fois acteur et spectateur de sa propre pratique.

Si l'on s'intéresse aux rites quotidiens individuels, on constate que les sujets instaurent une véritable séquentialisation de leur temps de connexion. Ainsi, l'utilisatrice C4 explique la manière dont elle procède chaque jour sur *Confidentielles* : « *Je vais voir si j'ai un message dans ma boîte de réception, ensuite je vais dans mes discussions et je commence par aller dans les clubs privés de mes amies. Je commence donc par les priorités puis je termine par les jeux. Je lis attentivement les messages de mes amies, mais pour les jeux je ne fais que parcourir, ça ne sert à rien de tout lire en détail, je lis juste les tout derniers messages* »⁵⁵⁹. Cette répartition repose sur le temps et l'attention accordés à chaque espace d'énonciation du dispositif. Les messages privés et les clubs privés bénéficient d'une attention soutenue⁵⁶⁰, car c'est là que se font les interactions participant au développement des liens sociaux, que se trouvent les autres « *Conficopines* ». De nombreuses utilisatrices de *Confi* établissent des rites de pratique individuels, donnant la priorité à certaines actions qui sont effectuées dès la connexion au dispositif. Les autres tâches sont accomplies à la condition d'en avoir le temps. Généralement, la priorité est donnée aux échanges privés et intimes, ou aux discussions publiques auxquelles participent des utilisatrices dont le sujet se sent très proche.

Sur *LoL*, différents rites individuels ont été mis en évidence : certains joueurs ont l'habitude de se connecter au dispositif sans avoir l'intention de prendre part à une partie, cherchant seulement à voir qui de leur liste de contacts est en ligne. La joueuse J3 explique qu'elle regarde qui est connecté, qui est en jeu et qui est disponible, et ce, de manière régulière, alors qu'elle ne souhaite pas jouer. Elle se dit : « *à moitié être une espionne de LoL, car je passe mon temps*

⁵⁵⁹ Cf. annexe 26.2.4, tome 2.

⁵⁶⁰ Zones dans lesquelles je n'ai pas pu me rendre, la première étant spécifique à chaque usager et la seconde impliquant d'obtenir une autorisation de la part du membre en charge du club (ce qui implique de nouer de véritables rapports sociaux avec lui). J'ai, par ma propre boîte de réception et les quelques clubs privés dans lesquels j'ai mené mes entretiens, constaté que les messages relevant des rapports interpersonnels privés avaient plus d'importance que les échanges publics.

à regarder qui est connecté ça c'est sur »⁵⁶¹. J'ai constaté en regardant les connexions des personnes ajoutées dans ma liste d'amis que plusieurs faisaient cela, se connectant, mais ne s'engageant pas en jeu. Les ayant questionnées de manière informelle, celles-ci m'ont indiqué avoir pris l'habitude de se connecter dès qu'elles étaient chez elles, puis vaquer à leurs occupations quotidiennes, s'éloignant de l'ordinateur, et s'en rapprochant de temps à autre. Ce rite d'observation donne parfois lieu à des parties de jeu, si un joueur précis avec qui elles ont subitement envie de jouer se connecte ou s'avère disponible.

La pratique collective propre à chaque petit groupe peut également se ritualiser, ce qui se matérialise par le besoin d'identification des périodes de connexion de chacun. En effet, les moments où un sujet va se connecter et interagir peuvent devenir récurrents, celui-ci se connectant à un moment propice de sa vie quotidienne, où ses autres rôles lui permettent de s'engager dans l'activité médiatisée. Se développent alors des habitudes de connexion, où chaque personne interagit avec les membres de son groupe. Un planning implicite de rencontre s'instaure où les participants à un échange sur *Confi* savent qu'ils ont plus de chance d'avoir une discussion soutenue en se connectant à telle ou telle période, et où les joueurs savent qu'ils pourront jouer ensemble s'ils se connectent à une heure précise. Un planning de rencontre plus explicite a été rencontré dans le cadre de *LoL*, quand les joueurs décident de faire partie d'une équipe régulière, afin de jouer en mode classée. Des attentes sont instaurées en termes de régularité d'expérience en commun, impliquant que tout le monde se connecte à un moment précis pour faire quelques parties ensemble⁵⁶². La pratique collective se ritualise explicitement. Respecter le planning fixé a une importance symbolique et confirme le désir de prendre part à la pratique ensemble. Cela n'empêche pas de jouer ensemble à d'autres moments. C'est ainsi que les informations de connexion sont partagées, permettant à chacun de déterminer les chances de côtoyer telle ou telle personne.

Les interactions en marge du dispositif sont d'ailleurs très utiles pour aider à instaurer des moments d'expériences communes dans l'espace numérique, lorsque certains sujets n'ont pas toujours de période fixe à laquelle ils se rendent disponibles pour l'activité. Ainsi, certains prennent l'habitude de s'écrire *via* un autre média afin de signifier une période de connexion, et d'estimer si elle est peut-être commune ou non. La régularité des interactions et leur récurrence sont des éléments qui sont surveillés et qui ont un impact sur la sociabilité. Instaurer

⁵⁶¹ Cf. annexe 27.2.3, tome 2.

⁵⁶² Deux formes de planification ont été observées : une précise, impliquant des rendez-vous à des moments fixes de la semaine, une autre plus fluctuante, nécessitant de recourir à des outils de planification en ligne afin de visualiser les moments où tous les joueurs sont disponibles.

des rites individuels ou collectifs (implicites ou explicites) est une conduite qui renforce les relations et permet de confirmer à chaque fois ce désir de continuer à pratiquer l'activité ensemble (ou du moins interagir au cours de celle-ci). Rompre la ritualité établie peut être perçu comme une stratégie d'évitement, ou un désir de ne pas renouveler l'interaction. Parfois, les sujets décident de s'éloigner d'un groupe, en raison d'un objectif de pratique autre, les amenant à devoir estimer la meilleure façon de se désengager.

3.2 DES CHOIX OBLIGATOIRES ENTRE LES GROUPES

Si des rites de pratique individuels permettent de gérer au mieux le temps accordé aux différentes interactions et de maintenir une participation dans plusieurs petits groupes, des cas peuvent se présenter où le sujet est amené à devoir choisir entre ces derniers. D'une part, sur *Confidentielles*, les sujets peuvent connaître une diminution du temps accordé à leur séquence de vie médiatisée, les obligeant à se retirer de certains groupes. D'autre part, sur *League of Legends*, les joueurs peuvent être confrontés à l'envie de varier le type de parties effectuées, et le type de partenaires. Ils s'engagent alors dans des opérations de signification plus ou moins explicites auprès des autres joueurs qui sont en attente d'une pratique collective et qui ne sont pas choisis pour les parties à venir, couplées à des tactiques de préservation de la face.

3.2.1 Diminution du temps de pratique

De nombreuses utilisatrices ont découvert *Confi* à une période de leur vie où elles avaient du temps dans leur séquence de vie quotidienne pour s'engager dans la pratique médiatisée. Elles ont alors développé un grand nombre de relations, diversifiant les groupes d'interaction et affinant certains liens sociaux en communiquant régulièrement. Au bout d'un moment, le temps alloué à la pratique devient parfois moins important, malgré des rites permettant d'optimiser la séquence de vie quotidienne. Elles sont amenées à faire des choix, à moins participer, alors que leurs interlocuteurs sont habitués à plus d'échanges. Des groupes sont alors privilégiés plutôt que d'autres.

Un certain nombre de messages a été relevé où des utilisatrices s'interrogent sur les raisons qui poussent une de leurs amies à ne plus venir sur le fil de discussion habituel. Dans certains cas, la personne se connecte tout de même et interagit dans d'autres discussions du site. Constaté qu'il n'y a pas une unicité de public et surtout que nous ne sommes pas le destinataire principal peut s'avérer vexant. Cela l'est d'autant plus lorsque cette personne continue d'interagir sur la discussion, sans prendre la peine de répondre à toutes les questions, ou inscrivant des messages

très courts. On observe alors en conséquence une conduite particulière de la personne se sentant non considérée, qui écrira moins ou glissera dans ses messages des indications laissant comprendre qu'elle est vexée. Un autre participant finira par lui demander ce qui ne va pas, et des explications surviendront.

Ne pas être la priorité d'un de ses interlocuteurs peut être dérangent. C'est ainsi que certaines utilisatrices s'étant connectées au début avec beaucoup de temps pour la pratique (mi-temps, chômage, congé maternité, *etc.*), développent de nombreux liens, mais ne peuvent plus ensuite tous les assumer. Il faudra se désengager en expliquant la raison de cette diminution de la participation et définir quelles sont les interactions à privilégier, ce qui amène à reconsidérer les composantes du rite de pratique individuel.

3.2.2 Variétés des actions et des partenaires au sein d'un même dispositif

Sur *LoL*, des choix similaires doivent être faits, mais ne sont pas forcément motivés par une diminution du temps dédié à l'activité. Bien entendu, ce phénomène existe et implique aussi de devoir prioriser certaines relations sociales. Toutefois, se connecter moins nuit à la bonne pratique du jeu, si bien que l'exclusion des joueurs moins présents⁵⁶³ s'effectue de manière automatique, ces derniers se faisant remplacer par d'autres. Il convient de s'attarder sur plusieurs points.

Tout d'abord, lorsque les joueurs se connectent au dispositif de jeu régulièrement, et ont une certaine expérience, ils peuvent apprécier de créer des groupes préformés, c'est-à-dire s'engager dans une partie en ayant déjà trouvé les quatre autres équipiers de l'équipe, ce qui évite de recourir à la fonctionnalité *matchmaking*. Sauf dans le cas où les cinq joueurs d'une équipe ont instauré un rite de pratique collectif et s'y tiennent, des mouvements mettant en relation des joueurs provenant de différents groupes s'observent la plupart du temps. Ainsi, lorsque deux joueurs décident de jouer ensemble le temps d'une partie chacun peut décider d'inviter un ou deux joueurs. Certains sujets interrogés informellement à ce propos m'ont confié que « *les amis de mes amis sont mes amis* ». Le joueur J5 commente : « *je me dis qu'étant un ami d'un ami, ça ne peut être qu'une bonne personne je pense* »⁵⁶⁴. Ces tactiques de constitution

⁵⁶³ Si l'on recherche la performance, on sait que moins jouer c'est moins s'entraîner et donc avoir de moins bons réflexes, ce qui accentuera les risques de perdre la partie. Généralement, les joueurs assidus ne cherchent pas la compagnie de cette catégorie de joueurs sur le long terme. Ils accordent parfois du temps aux joueurs moins assidus certains jours, mais cela n'est pas régulier.

⁵⁶⁴ Cf. annexe 27.2.5, tome 2.

de groupe fournissent aux joueurs qui ne se connaissent pas l'occasion de se découvrir, d'amorcer une interaction dans un contexte propice à l'entente (contrairement aux parties créées par le *matchmaking*, où l'on ne sait pas sur qui on va tomber). Ensuite, certains s'ajoutent parfois dans leur liste d'amis respectives, émettant le souhait de rejouer ensemble. Ils peuvent développer des liens sociaux, sans toutefois y inclure les personnes qui les ont mises en relation. À plusieurs reprises ont été observés des sous-groupes se mêlant, aboutissant à la création d'un nouveau groupe qui exclut les personnes qui ne sont pas connectées au moment où les liens sociaux s'affirment. Lorsque d'autres joueurs se connectent par la suite, cela peut complexifier la gestion du nouveau groupe, introduisant un dilemme chez certains : alors qu'une équipe se compose de cinq membres, les joueurs connectés et désireux de jouer ensemble peuvent être six ou sept et avoir du mal à s'entendre pour se séparer en deux groupes sans que personne ne soit vexé ou ne se sente lésé. Il m'est arrivé d'être témoin de ce genre de cas. Les joueurs étaient six. Par écrit, cinq joueurs émirent l'envie de jouer ensemble et d'exclure le sixième, toutefois, personne n'osa le lui dire vocalement, créant ainsi une gêne. Devant l'impossibilité de gérer ce surnombre, hésitant entre préserver la face du joueur ou pas, chacun finit par aller jouer dans son coin, en utilisant la fonctionnalité *matchmaking* !

Il faut ensuite garder à l'esprit que *LoL* offre finalement une grande diversité dans les manières de jouer : il est possible de jouer en *solo*, en *duo*, à trois ou bien à cinq dans des parties classées, mettant l'accent sur la performance et la compétition. Les joueurs peuvent aussi s'entraîner en partie normale sur différentes cartes pour affiner la maîtrise d'un personnage ou en découvrir un nouveau, mais aussi se détendre sur les parties d'ARAM⁵⁶⁵. Certains joueurs aident également des nouveaux joueurs, souvent des personnes de leur entourage, à découvrir le jeu et à progresser. Des joueurs qui consacraient un ou deux soirs par semaine à jouer avec leur petite amie ou un membre de leur famille ont fréquemment été rencontrés. Étant donné que ceux-ci étaient totalement novices dans la pratique de jeu, l'intérêt de venir jouer avec eux est moindre sur le plan de la performance. Les joueurs ont ainsi dans leur liste d'amis, des pseudonymes de personnes provenant de différentes sphères : des contacts rencontrés par le jeu (en mode classé ou en normal), des membres de leur entourage, des amis, des collègues, *etc.* Chaque sphère a son propre objectif impliquant des manières différentes de faire, d'aborder la pratique : jouer et prendre des nouvelles de sa famille, se détendre entre amis en détournant les codes, aider un joueur à découvrir le jeu, jouer de manière compétitive, *etc.* Ces objectifs sont souvent liés à l'état d'esprit de chacun. Ainsi, durant l'observation participante, lorsque j'étais stressée ou

⁵⁶⁵ Cf. annexe 5, tome 2.

fatiguée, j'évitais de faire des parties en mode compétitif, car l'échec était assuré. Je préférais découvrir un nouveau personnage ou faire une ARAM. Lorsque je voulais jouer sérieusement, sans toutefois avoir « trop de pression », j'essayais d'entraîner un personnage en partie normale. Parfois, je me détendais en aidant un nouveau joueur ou joueuse à découvrir le jeu, effectuant quelques parties avec lui/elle. Lorsque toutes les conditions étaient réunies, je m'engageais dans des parties classées, espérant monter dans le classement ! Les différentes activités possibles au sein de la pratique s'accompagnent de partenaires différents. En effet, les novices ne pourront pas jouer en partie classée, et augmentent les risques de perdre des parties s'ils intègrent des groupes composés de joueurs niveau 30. Pour se confronter à la compétition, les joueurs cherchent souvent à mettre toutes les chances de leur côté pour gagner, or, comme le faisait remarquer un de mes interlocuteurs : les joueurs sympathiques ne sont pas toujours les plus performants. Il me confia : « *je préfère jouer avec un joueur [désagréable], mais qui joue extrêmement bien, plutôt qu'avec un joueur sympa, mais qui joue moins bien. Pour les classées, je pense qu'il faut faire un choix si tu veux progresser vraiment t'assurer la victoire* »⁵⁶⁶. C'est ainsi que les sujets sont amenés à évoluer entre les groupes, privilégiant certaines relations en fonction de leur objectif de pratique. Cela implique de savoir se justifier auprès des groupes avec lesquels ils ne jouent pas, afin de se garantir d'être toujours acceptés si l'envie leur vient de jouer à nouveau avec eux. Parfois, des conflits se créent, notamment lorsqu'un joueur d'un groupe souhaite évoluer dans un autre afin d'y trouver de meilleures performances. Les membres du groupe quittés peuvent facilement accéder aux données sur le groupe que le joueur intègre, se façonnant ainsi une image préalable de ses nouveaux partenaires. Il est facile de comprendre que le nouveau groupe est plus performant (en regardant le classement respectif de chaque joueur). Il est alors très difficile de gérer ce cas et de conserver le lien social avec le groupe initial. En effet, les joueurs n'apprécient pas que l'on remette en cause leur niveau de jeu. Le joueur désireux de progresser ou qui a tout simplement ce que l'on pourrait appeler « l'envie de voir ailleurs » doit tenter d'estimer le degré d'honnêteté à inclure dans sa justification afin qu'elle soit suffisamment crédible, considérée comme acceptable par le groupe non choisi, sans mettre en péril la face de chacun des joueurs de ce groupe, s'il veut être amené à rejouer avec eux. Cela donne parfois lieu à des tactiques d'alternance. Le joueur peut choisir de jouer une partie avec un groupe, tout en le prévenant qu'un autre groupe l'attend pour jouer ensuite. Il peut également choisir une stratégie de communication exclusive, c'est-à-dire faire comme s'il ne voyait pas les invitations des autres groupes, et s'excuser par la suite. Une très

⁵⁶⁶ Propos informel issu d'une discussion vocale avec un joueur, récoleté le 05.08.13.

grande variété de tactiques développées pour gérer le multigroupe a été rencontrée, ayant toujours comme objectif sous-jacent de conserver la face des autres et de maintenir le lien social s'assurant de conserver la possibilité de pouvoir jouer à un autre moment avec eux. Certains se servent même des potentielles défaillances de la technologie pour gérer leurs relations. Il est ainsi possible de supprimer un contact de sa liste d'amis, ce qui fait que ce dernier ne verra pas que nous sommes connectés et ne pourra pas nous solliciter. Il suffira de l'ajouter à nouveau (celui-ci devra accepter la demande) en prétextant qu'il y a visiblement eu une erreur de procédure informatique. Si cela évite de se justifier le temps d'une soirée, cette tactique (très discutable) peut être ponctuelle⁵⁶⁷.

Enfin, on peut aussi souhaiter s'isoler dans la pratique, et ne pas jouer avec d'autres. J'ai rencontré des joueurs qui avaient envie de jouer seuls, pour s'entraîner avec un personnage. Le fait de ne pas le maîtriser augmentait les risques de défaites, si bien que le joueur préférerait ne pas prendre le risque d'être le facteur de la perte de la partie pour les contacts de sa liste d'amis, préférant faire perdre des joueurs qu'il ne connaissait pas. C'est le cas du joueur J5, qui craignait de perdre la face devant des interlocuteurs connus, et préférerait se concentrer pleinement sur l'apprentissage du nouveau champion (cf. Focus 14).

Une attitude courante a été constatée lorsque les joueurs s'attendent à recevoir des critiques, ou n'ont pas envie d'interagir avec des joueurs qu'ils ne connaissent pas : ils prennent part à la partie et utilisent instantanément l'outil « ignorer un joueur » pour chaque équipier (cf. Focus 45). Plusieurs joueurs m'ont confié recourir à cette tactique, détournant cette fonctionnalité, afin de jouer « tranquillement », sans s'exposer à des discours pouvant être peu constructifs de la part de leurs équipiers.

FOCUS 45 : « JE MUTE TOUT LE MONDE POUR ÊTRE TRANQUILLE » OU UN CAS D'ISOLEMENT VOLONTAIRE

League of Legends propose aux joueurs une fonctionnalité « ignorer le joueur ». L'activer permet de ne plus voir apparaître dans la fenêtre de discussion les messages d'un joueur considéré comme déviant. Toutefois, j'ai constaté que certains joueurs semblent exaspérés par les mauvaises conduites récurrentes, et finissent par détourner cette fonctionnalité dès le début de la partie, sur l'ensemble de leurs équipiers. Ces joueurs m'ont confié pouvoir jouer plus tranquillement, ne percevant pas les mauvaises remarques, qui sont fréquentes dans ce jeu. J'ai moi-même expérimenté cette technique après avoir fait une partie de jeu où des joueurs, qui

⁵⁶⁷ Plusieurs joueurs et joueuses m'ont confié utiliser cette tactique, soulignant toutefois qu'il est préférable de ne pas la reproduire plusieurs fois avec une même personne, qui finira par se douter de la supercherie et pourrait se vexer définitivement.

avaient rejoint le jeu ensemble se sont acharnés verbalement sur mon cas durant toute la partie, me traitant de tous les noms, et me souhaitant notamment : « *i hope you die from cancer* » (Traduction personnelle : « *j'espère que tu vas mourir du cancer* »). Même si j'étais engagée dans le jeu pour mes recherches, je me suis aperçue que ces propos m'avaient affectée plus que de raison. J'ai donc continué à jouer une ou deux parties ensuite, en ignorant tous les joueurs, ne sachant pas s'ils allaient avoir une mauvaise conduite ou non, ayant envie de jouer sans être harcelée verbalement. Je me suis contentée de communiquer par le biais des signaux facilités à disposition. Je me suis aperçue que cela fonctionnait très bien, que je pouvais profiter de l'expérience de jeu, sans être gênée par la conduite d'invocateurs que je ne connaissais pas.

On notera que certains joueurs conscients d'évoluer dans un cadre secondaire ou de déroger à la norme de la *méta* par exemple, peuvent aussi recourir à cette fonctionnalité. En effet, cela leur garantit de ne pas recevoir de critiques alors qu'ils savent pertinemment que ce qu'ils font sera perçu comme de la déviance. Ce qui est intéressant ici, c'est que dans ces cas-là, ce ne sont pas les joueurs qui évoluent dans le cadre primaire qui ont recours à cette fonction, mais les joueurs déviants (ou qui pensent qu'ils vont être considérés comme tels) qui l'utilisent !

Gérer le désir d'être ensemble devient indispensable dans la mesure où les sujets veulent développer des liens sociaux au cours de la pratique. Pour ce faire, on apprend à mettre en place des rituels de pratique individuels, afin de gérer au mieux les interactions de sa séquence de vie. Étant donné que le temps dédié à la pratique est parfois restreint par les rôles à assumer au quotidien, les sujets sont amenés à définir quelles relations ils souhaitent privilégier. Si dans le cas de *Confi*, il faut se résoudre à ne conserver que certaines relations, sur *LoL*, il est possible par des tactiques d'alternance, de répartir le temps dédié à la pratique entre les différents groupes.

Conclusion du Chapitre Huit

Évolution de la facette comportementale pour devenir un partenaire régulier de l'échange – Des normes de conduites à situer entre égocentrisme et sociocentrisme

Pour conclure, l'évolution de la facette comportementale permet de se positionner comme un partenaire de l'échange régulier en apprenant à adopter des conduites à la fois égocentriques et sociocentriques. En effet, il est indispensable de développer un savoir permettant d'adopter un comportement qui répond à nos propres motivations tout en essayant de satisfaire les attentes des autres, qui sont indispensables pour la pratique de l'activité. Une partie du processus d'ajustement extrêmement réflexif a été mis en évidence. Il œuvre dans le temps de la pratique, dès lors que les sujets commencent à être sollicités par différents interlocuteurs. Un jeu subtil est engagé, afin de séduire l'autre, de l'inciter à s'engager dans une relation sociale durable, tout en en tirant profit. Un savoir se développe sur les conduites qui permettent de se faire intégrer, de signifier ses attentes et de remplir celles des autres.

On remarque que le dispositif conditionne extrêmement bien les interactions, à tel point que la sociabilité effective se rapproche de celle qui est décrite dans les différents codes de conduite. Toutefois, les sujets font parfois appel à des méta-outils permettant de prolonger l'expérience médiatisée, ou du moins de conserver un lien avec leurs interlocuteurs même lorsqu'ils sont déconnectés. Accentuer la préservation phatique de la relation, c'est-à-dire rassurer l'autre quant au désir de poursuivre la relation, est indispensable si l'on souhaite continuer à interagir avec l'autre et conserver cet éthos médiatisé de « bon partenaire de l'échange » tout au long de la pratique. Les médias informatisés, offrant de nombreuses occasions de contact, incitent à réfléchir à la manière d'évoluer dans différents groupes, cherchant à tisser des liens avec ceux qui apportent quelque chose. Cela est d'autant plus vrai dans le cas de *LoL*, où la socialisation semble plus utilitaire que sur *Confé*. Un facteur ne doit pas être oublié : si un sujet doit s'ajuster aux différentes relations, cet ajustement est mutuel, car ses interlocuteurs font de même le temps de la pratique. Le maintien du lien social se complexifie, et chacun essaie de préserver ses relations dans le temps, en jouant entre ses désirs, ceux des autres, les orientations du dispositif et les contraintes de l'état de polytopie synchronique. À présent, intéressons-nous plus particulièrement à la possibilité de partager leur savoir qu'ont les sujets engagés dans la pratique depuis un certain temps.

CHAPITRE NEUF. Partager son savoir, vers une posture d'ethnologue-amateur

Les sujets ont tendance à développer des conduites qui peuvent être variées. Ils vont moduler ainsi l'expérience vécue, entraînant un développement de savoirs plus ou moins important. J'estime que les sujets ne sont pas tous égaux face à cela. Les opérations réflexives engagées ne sont pas toutes les mêmes, et dépendent des choix effectués durant la séquence de vie médiatisée, et des contraintes auxquelles ils ont été confrontés. Être présent et participer ne suffit pas, comme expliqué précédemment, pour être considéré comme un membre du groupe. Les usagers doivent développer des compétences communicationnelles particulières afin d'être reconnus par les autres utilisateurs. On observe des tactiques⁵⁶⁸ mises en œuvre dans la perspective de correspondre au mieux aux attentes des interlocuteurs. Ils doivent aussi apprendre à évoluer et s'acclimater en tant que « nouveaux » lors de l'intégration dans un petit groupe. Cette reconnaissance sera d'autant plus difficile pour des sujets présentant des différences (âge, genre, handicap, *etc.*) qui ne peuvent pas être totalement masquées par la standardisation induite par la mise en scène des architextes.

L'usage d'un média informatisé tel que *League of Legends* et *Confidentielles*, entraîne le développement de savoirs aidant à définir la situation de communication, et à gérer la séquence de vie médiatisée. Petit à petit, les signes sont décryptés plus facilement et chacun développe des connaissances (techniques et sociales). Cela peut conduire certains sujets à souhaiter devenir des médiateurs de l'activité, et partager ce qu'ils ont appris pour aider les nouveaux usagers ou ceux en difficultés, mais aussi pour confronter leur expérience avec celle des autres. Toutefois, pour effectuer cette médiation, il faut se faire accepter comme détenteur d'un savoir, ce qui n'est pas toujours chose aisée. Des tactiques sont développées pour paraître légitime⁵⁶⁹, engendrant des « savoir-faire » et « savoir-agir » permettant de gérer le rapport aux autres (compétences pour décrypter ce qui est attendu et pour s'adapter), et le rapport aux différences (ces différences deviennent des marqueurs, et persistent comme les seuls éléments d'identification) afin de rester partenaire de la communication. Il faut apprendre à valoriser son expérience, mais aussi réussir à se légitimer comme étant digne de contribuer à l'enrichissement

⁵⁶⁸ Cf. note 357.

⁵⁶⁹ Plus un sujet rencontre de problèmes, plus il met en œuvre des tactiques le conduisant à expérimenter des interactions, à faire face aux différentes réactions de ses interlocuteurs. La diversité des situations rencontrées l'amène à développer un ensemble de savoirs plus important.

de la culture collective, tout en se positionnant face à ceux qui sont véritablement indiqués comme experts par le dispositif.

Ces nombreuses opérations amenant les sujets à définir les situations de communication, à développer des savoirs et à tenter de les partager sont profondément réflexives (cf. figure 73). Elles les conduisent à se glisser petit à petit dans une posture que je qualifie « d'ethnologue amateur ».

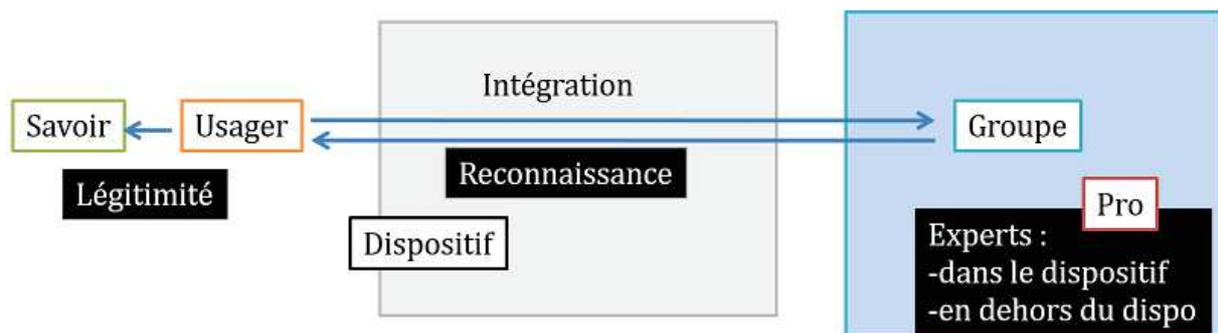


Figure 73 : Représentation du processus permettant d'aboutir au partage de son savoir

(Source : personnelle) Pro signifie ici « professionnels »

Ce dernier chapitre est consacré au rapport entre les savoirs, la réflexivité et la gestion de la séquence de vie médiatisée. Dans un premier temps, il s'agit de montrer que certains sujets sont amenés à faire preuve d'opérations réflexives plus importantes, afin de gérer des différences qui apparaissent malgré la standardisation proposée par les architectes. Dans un second temps, la légitimité, qu'il faut acquérir afin d'être accepté comme partenaire détenteur d'un savoir à partager, est abordée. Dans un troisième et dernier temps, l'idée que l'ensemble des processus réflexifs décrits dans cette thèse conduit au développement d'une posture d'ethnologue-amateur est avancée. Cette posture, ses caractéristiques et ses apports sont décrits et analysés.

1 DES DIFFÉRENCES À GÉRER MALGRÉ LA STANDARDISATION APPORTÉE PAR LES ARCHITEXTES

Il a été montré que les architectes d'énonciation et de présentation de soi des terrains étudiés offraient des espaces de mises en scène standardisés identiques pour tous. On observe ainsi une récurrence des formes affichées à l'écran permettant de reconnaître les zones d'activité et les outils ainsi que leurs fonctionnalités. Au moment où les sujets s'inscrivent dans le dispositif de *Confidentielles* ou de *League of Legends*, personne n'est avantagé, tous font face aux mêmes informations s'affichant à l'écran. L'ensemble des sujets amorcent leur séquence de vie médiatisée dans le même environnement numérique. Tous sont sur un pied d'égalité du point de vue des procédures informatiques. Toutefois, cette égalité proposée n'est finalement qu'une apparence dans la mesure où la séquence de vie quotidienne ne peut être laissée derrière soi. On s'engage en bénéficiant déjà de manières d'être, de manières de faire et de capacités heuristiques plus ou moins développées. Ce sont ces éléments qui conditionnent et induisent des variations dans les conduites et les propos inscrits dans le dispositif, et ce, dès le début de la pratique, concourant à la formation d'un éthos médiatisé unique pour chacun.

Certains facteurs peuvent devenir une gêne dans la pratique, comme les fautes d'orthographe quand elles sont lourdes, graves, récurrentes. Ils auront un impact quant au fait d'être accepté comme partenaire de l'échange, de le rester, et surtout, d'être considéré comme tel sur le long terme. En effet, on constate que des actes communicationnels s'engagent malgré des différences minimales, et des éléments de l'éthos médiatisé perçus négativement : les sujets acceptent tout de même d'échanger entre eux, devenant des partenaires à l'échange temporaires, en attendant d'en savoir plus sur leurs interlocuteurs. Ces différences, volontairement ignorées au début, sont susceptibles d'être la raison de la rupture de la relation par la suite. Ce constat s'explique notamment par la présence d'outils fournis par le dispositif, assurant un désengagement simplifié pouvant s'effectuer à tout moment. Ainsi, si un sujet dont l'image semble différer peut être accepté temporairement comme un partenaire de l'échange, le temps d'essayer de savoir si d'autres éléments sont suffisamment « intéressants » pour pallier les différences, la manière dont son éthos médiatisé évolue peut concourir à perdre cette reconnaissance, amenant à l'exclusion. Certains facteurs nuisent véritablement à la reconnaissance en tant que partenaires de la communication sur le long terme, mais intègrent les sujets en tant que partenaires

temporaires, sans qu'une considération leur soit vraiment accordée⁵⁷⁰. Ces derniers peuvent être stigmatisés sur des paramètres dont ils ne peuvent se départir, qui font partie de leur être, et conduisent à des réactions de rejet. Ils seront temporairement assimilés aux groupes, mais n'auront pas forcément la priorité dans les interactions, les autres usagers la donnant à ceux qu'ils considèrent vraiment comme des partenaires de l'activité. L'enjeu pour eux est de faire preuve d'une réflexivité plus accrue afin de pallier les différences qui finiront par être découvertes. Des tactiques doivent être pensées et mises en place afin de se maintenir en tant que partenaire de l'échange malgré des éléments relevant de l'être qui peuvent être perçus comme marginaux dans ces espaces où de nombreux autres partenaires potentiels de l'échange évoluent.

Plusieurs données peuvent nuire à l'image médiatisée, et se révèlent au cours de l'activité, au contact d'un groupe de sujets, lorsque chacun commence à en savoir plus sur les autres. Lorsqu'elles sont découvertes, elles peuvent conduire à l'exclusion ou à une diminution de la considération, ce qui implique de les gérer afin de conserver cette reconnaissance par les autres, en vue d'être considéré comme légitime à la pratique collective, et surtout au partage de ses connaissances et de sa vision de l'activité (cf. 2 de ce chapitre). Trois éléments sont difficilement camouflables, et nécessitent de s'engager dans des mises en scène de soi permettant de prouver qu'ils ne remettent pas en cause le fait d'être digne d'être un partenaire de l'échange et de l'activité. Le premier élément est l'âge. Il implique d'arriver à montrer que l'on peut « agir sur la même longueur d'onde ». Le deuxième est le genre. En effet, comme expliqué dans la partie 1, les oppositions entre le féminin et le masculin génèrent souvent des stéréotypes. Des oppositions ont effectivement été observées dans les deux terrains, introduisant des complexités respectives : être un homme dans un espace dédié aux femmes sur *Confidentielles* ou être une femme participant à l'expérience de jeu sur *League of Legends*. Dans les deux cas, le sujet appartenant au genre opposé doit être capable de prouver qu'il dispose des mêmes compétences et savoirs que le genre évoluant majoritairement sur le média informatisé. Le dernier élément, plus rare, mais toutefois rencontré à plusieurs reprises, est le handicap. S'il suscite une certaine compassion au début, il s'avère extrêmement stigmatisant, surtout pour la pratique du jeu multijoueur en ligne.

⁵⁷⁰ Au cours de mon enquête, ont fréquemment été observés des sujets qui acceptaient de converser par écrit avec des personnes pour qui ils n'avaient que très peu d'intérêt, ou bien dont ils n'appréciaient pas totalement l'image perçue. Cette considération temporaire comme partenaire de l'échange leur était accordée par défaut, c'est-à-dire que nul autre interlocuteur n'était connecté. Lorsque ce cas se présentait subitement, l'attention leur était retirée, et se voyait reportée sur le nouvel interlocuteur connecté. Ils se font éconduire par des tactiques de désengagement, préservant plus ou moins leur face.

1.1 ÂGE : AGIR SUR LA « MÊME LONGUEUR D'ONDE »

Un premier facteur de différence pouvant poser problème dans le maintien du statut de partenaire de l'échange sur le long terme est l'âge. Dans la vie quotidienne, cette différence existe et est souvent considérée comme pouvant entraîner des différences dans la vision de voir le monde. Dans l'espace médiatisé, elle conduit les sujets à rechercher cette information, afin de pouvoir ensuite évoluer entre personnes du même âge. Sur *Confidentielles*, des espaces dédiés à certains âges ont été observés. Sur *League of Legends*, les joueurs qui deviennent des partenaires réguliers de l'activité, ont généralement un âge proche, ce paramètre impliquant souvent des modes de vie quotidien similaires.

1.1.1 Des espaces dédiés pour chaque catégorie

Sur *Confidentielles*, des problèmes dans le maintien du statut de partenaires de l'échange apparaissent lorsqu'une discussion prend une tournure particulière : un des membres, souvent le plus âgé (en l'occurrence des personnes ayant dans leur statut « mamie ») justifie les différences de point de vue comme étant liées à l'écart d'âge, impliquant que les participantes ne peuvent pas être sur « la même longueur d'onde ». On retrouve ici l'idée qui persiste dans l'imaginaire social, à savoir que les plus jeunes ont moins d'expérience que les personnes plus âgées, impliquant qu'elles ne peuvent avoir suffisamment de recul sur certaines thématiques. Ces justifications sont aisément utilisables afin de se désengager d'une conversation où des désaccords se font sentir ou bien pour justifier que l'on n'accorde pas d'intérêt à certains échanges. En effet, l'âge est renseigné dans le profil, et la plupart le notent dans leur message de présentation ou dans leur pseudonyme, ce qui renforce sa visibilité. Toutefois, cela ne pose pas de problème considérable dans la mesure où les sujets ont la liberté de ne pas réagir sur un fil de discussion. Il n'est pas possible de savoir si la personne n'a pas vu la discussion en cours, si elle n'a pas envie d'y répondre, ou si cela ne l'intéresse pas. Les sujets ayant des différences d'âge sont souvent amenés à échanger sur des thématiques différentes, et donc n'entrent pas ou peu en contact.

L'existence d'un espace dédié aux mamies a été relevé, appelé « le coin des mamies ». C'est ici qu'elles peuvent dialoguer entre elles. Les discussions débutent généralement par une présentation de l'initiatrice et la mention de ses attentes. Peu de nouvelles discussions sont amorcées, la plupart des échanges se faisant dans six fils de discussions ayant plus de 200 pages

de messages⁵⁷¹. Les femmes plus jeunes, qui ont des enfants, se retrouvent quant à elles dans la section dédiée aux mamans. Des espaces d'entre-deux existent toutefois sur ce site, comme le forum dédié aux jeux⁵⁷².

1.1.2 Tranches d'âge et mode de vie : un investissement différent dans la pratique

Sur *League of Legends*, aucun espace n'est dédié pour que les sujets renseignent leur âge. La seule possibilité de connaître l'âge d'un autre joueur est d'interpréter son éthos médiatisé ou de lui poser la question directement. Au cours de ma pratique, j'ai repéré plusieurs éléments permettant de supposer l'âge d'un joueur : la période de connexion, son engagement dans l'activité, son temps de jeu, ses réactions face à l'issue de la partie, son langage, *etc.* Si catégoriser les joueurs dans des classes d'âges selon ces éléments reste schématique, ces éléments sont effectivement associés, dans les esprits, à des manières de faire et des conduites particulières. Ainsi, un âge plus élevé est un signe de maturité ou du moins le présuppose, mais aussi de plus grande liberté de pratiquer : les très jeunes joueurs n'ont pas le droit de beaucoup jouer, les plus âgés ont trop d'obligations, et les jeunes adultes sont ceux qui ont le moins de contraintes.

Lorsque les joueurs sont mis en présence le temps d'une partie grâce au *matchmaking*, ils ont la possibilité d'estimer l'âge de leurs équipiers quand ceux-ci communiquent ou donnent certaines informations, ou du moins de faire des présuppositions. Dans ce type de parties, chacun doit s'accommoder de ses équipiers temporaires, quel que soit leur âge. Dans les imaginaires, certaines attitudes sont associées à des classes d'âges : les joueurs ayant un comportement déviant sont présupposés être les plus jeunes, les plus impétueux sont les adolescents, et les plus tempérés sont les adultes⁵⁷³. On constate également que la fréquentation du dispositif à certaines périodes varie en fonction des tranches d'âge : les jeunes jouent plutôt en fin d'après-midi, les adolescents un peu plus tard dans la soirée, et la nuit la plupart sont des

⁵⁷¹ C'est le cas des discussions « une mamie qui a plus le moral », « le top des mamies du site », « papotons entre m'amies », « je recherche une mamie qui veut bien parlé », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/forum-47.htm>>, dernière consultation le 07.10.14. Je suppose que d'autres discussions se font par messages ou clubs privés.

⁵⁷² On note que ce que j'appelle jeu ici n'a rien à voir avec le jeu vidéo. Ici, il faut cliquer sur des signes passeurs, envoyer des messages à d'autres, valoriser une discussion en y répondant, répondre à des énigmes, *etc.*

⁵⁷³ Du moins, c'est ce qui ressort des propos informels récoltés au cours de l'observation participante. Les joueurs faisant volontairement n'importe quoi ont souvent été désignés par mes équipiers comme étant des « jeunes ». Les jeunes joueurs au contraire, ont montré qu'ils essayaient de faire preuve de modération afin de se rapprocher du comportement attendu d'un joueur adulte.

adultes⁵⁷⁴. Plusieurs joueurs m'ont ainsi confié qu'ils évitaient de faire des parties classées (donc considérées comme importantes) en plein après-midi ou le weekend, pour minimiser le risque de tomber avec des équipiers déviants, qui manqueraient de maturité. En effet, la plupart ont constaté qu'à ces périodes-là, il était difficile de jouer en équipe avec les équipiers attribués, qui font souvent ce qu'ils veulent, sans se soucier de leurs partenaires, diminuant ainsi les chances de remporter les parties !

La maturité apparaît être un facteur essentiel, surtout pour le développement des liens sociaux. Lors d'une discussion informelle par la fenêtre de messagerie privée, un joueur de 14 ans m'a expliqué que l'âge pouvait être problématique si cela ressortait dans les conduites, ce qui n'était pas le cas pour lui : « *l'âge ne gêne pas si on tient compte que je suis presque aussi "mature" dans le jeu que les autres* ». En évoquant ici la maturité, il met en avant l'idée que le comportement qu'a généralement un jeune de 14 ans n'est pas celui qu'il endosse. Il identifie ce qui pouvait être considéré comme une attitude puérile et il est conscient que cela peut conduire à une exclusion. Le facteur de l'âge était déjà quelque chose perçu comme excluant dans l'enquête menée sur *World of Warcraft* où là aussi, la maturité de certains leur permettait d'être acceptés dans des groupes composés de joueurs plus âgés. Cette particularité implique un acte réflexif fort, dans la mesure où ils doivent répondre à des attentes particulières visant à prouver leur maturité pour se faire accepter.

L'importance accordée à la maturité ressort fortement lorsque les sujets cherchent des partenaires de jeu dans la perspective de créer une équipe régulière. Sur le forum officiel du jeu, la plupart des messages de recherche contiennent des indications sur l'âge et la maturité, indiquant ainsi que le joueur a des attentes en termes de comportements : « *Je cherche donc une team ou un groupe de personnes (de mes âges si possible on dit que l'âge ne fait pas la maturité, mais un peu quand même je trouve ^^), car je compte attaquer le ranked en saison 4. Niveau présentation j'ai 28 ans relativement mature, mais très fun, jamais de rage (ou presque) fair-play. J'ai connu bon nombre de jeux online (grosse expérience sur Counter strike, Wow, Star wars TOR)* »⁵⁷⁵. Un autre joueur indique : « *Profils recherchés : Des joueurs sympas, pas*

⁵⁷⁴ Il ne s'agit pas de prétendre que les joueurs adultes ne font pas preuve de déviance et qu'ils n'adoptent jamais des attitudes que l'on s'attendrait plutôt à voir chez les plus jeunes. L'âge ne garantit en rien une forme de maturité, mais c'est pourtant une des représentations les plus répandues.

⁵⁷⁵ Discussion « *cherche team/groupe* », Forum de *League of Legends*. [En ligne] <<http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1477169>>, dernière consultation le 03.04.15.

trop jeunes, mais qui soient matures et aient l'envie de progresser et de s'amuser »⁵⁷⁶. La maturité se traduit par des conduites plus calmes, et moins déviantes⁵⁷⁷.

L'âge permet également de se représenter le degré d'engagement à la pratique que risquent d'accorder les sujets par rapport aux activités du quotidien. Ainsi, j'ai eu l'opportunité de fréquenter pendant quelques mois une équipe composée de joueurs « de plus de 25 ans » qui souhaitaient jouer ensemble, pour une question de maturité, mais aussi de compréhension des contraintes familiales, ces dernières entraînant de temps à autre des engagements limités ou une rupture imprévue de la fréquentation du dispositif (cf. Focus 46).

FOCUS 46 : CRÉER UNE ÉQUIPE RÉGULIÈRE AVEC DES JOUEURS « ADULTES »

Au cours de mon observation, j'ai été amenée à chercher une équipe pour envisager de participer à des parties classées en « 5v5 » (c'est-à-dire avec cinq équipiers réguliers). Pour cela, j'ai inscrit un message dans le forum officiel de *LoL*, et dans les salons de discussions internes au jeu. Ayant plus de 25 ans, je souhaitais trouver des adultes afin d'éviter les conduites « rageuses » (perte de contrôle des émotions). De nombreux joueurs ayant plus de 25 ans m'ont répondu, souhaitant trouver une équipe régulière pour progresser. Tous indiquaient aussi qu'ils espéraient trouver des équipiers qui comprennent que la vie d'un joueur peut être jalonnée de contraintes familiales, ce qui implique parfois de ne pas pouvoir se connecter au dispositif de jeu pour jouer avec son équipe, même si cela était au début prévu. En effet, les équipes qui se créent et qui aspirent à la compétition ont des rythmes de pratique soutenus, imposant de se connecter au minimum trois soirs fixes par semaine. Le joueur qui ne peut respecter cela se fera probablement exclure, ce qui limite souvent les possibilités pour les sujets plus âgés ayant des contraintes familiales. La solution consiste à intégrer une équipe compréhensive. Et qui de plus compréhensifs que des joueurs ayant les mêmes impératifs ?

Si chaque équipier souhaitait améliorer ses performances tout en gérant sa vie quotidienne, nous nous sommes trouvés face à un problème : pour réellement progresser et arriver à mettre en place un jeu collectif avec des stratégies qui fonctionnent, il fallait s'entraîner régulièrement. Or, sur deux mois de pratique où le groupe devait se retrouver deux soirs par semaine, nous avons réussi à jouer ensemble trois soirs (contre les seize que nous aurions dû avoir). À chaque fois, un membre était en retard si bien que nous arrêtons la pratique avant même que celui-ci arrive (nous avions rendez-vous sur le dispositif à 20 heures, et le joueur en question est arrivé à 22 heures alors que nous étions sur le point de nous déconnecter), ou bien avait une impossibilité de se connecter. Nous n'avons jamais réussi à obtenir une régularité de pratique, et ce, même lorsque j'ai trouvé d'autres membres qui semblaient pourtant investis. Je me suis aperçue que les contraintes introduites par l'état de polytopie synchronique chez des joueurs adultes (de plus de 25 ans)

⁵⁷⁶ Discussion « Team Silver/Gold », Forum de League of Legends. [En ligne] <<http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=2105163>>, dernière consultation le 04.06.15.

⁵⁷⁷ On peut ici constater que se dresse un portrait idéal du « bon équipier » : ni trop jeune ni trop âgé, simplement mûr, et maître de lui.

rendaient difficile la pratique régulière du jeu, si bien que tous ont fini par revoir leur aspiration à la baisse : il leur était impossible d'espérer se confronter au mode compétitif en équipe.

Si ce fut pour moi un échec, car la constitution de ce groupe était à mon initiative, les conclusions de cette expérience furent intéressantes : au-delà de la maturité attendue, rechercher des partenaires de jeu ayant le même âge permet aussi d'avoir des horaires de pratique et des possibilités d'engagement dans l'activité similaires⁵⁷⁸. Toutefois, pour évoluer dans une équipe qui ait des chances de progresser, les joueurs adultes ne sont pas les meilleurs équipiers. Il m'a semblé que cela serait plus simple avec des jeunes adultes (entre 18 et 25 ans)⁵⁷⁹.

Rechercher des partenaires du même âge, c'est espérer trouver des équipiers que l'on présuppose avoir une certaine maturité⁵⁸⁰ (et donc des conduites correspondantes) et une même vision de la pratique. Cela aide à être sur « la même longueur d'onde » en termes de conduites, d'aspirations et de contraintes. Les joueurs se considérant comme matures ou « adultes » auront une tendance à chercher des partenaires de leur âge.

Toutefois, le dispositif accordant une standardisation permet à de jeunes joueurs ayant une conduite relativement tempérée de fréquenter des groupes plus âgés. Si leur comportement ne les trahit pas, leur âge sera révélé lors de l'usage d'un logiciel de communication vocale comme *Skype*, usage qui s'impose quand les joueurs commencent à avoir l'habitude de jouer ensemble et souhaitent faire évoluer leur relation sociale. Il est souvent aisé d'entendre si le joueur est très jeune ou au début de l'adolescence (voix qui mue lorsque c'est un garçon⁵⁸¹). S'apercevoir qu'un joueur est plus jeune que ce que l'on pensait peut poser problème aux autres membres du groupe, qui se sentent alors dans l'obligation de modérer leurs propos, de ne pas se laisser emporter par la tension émotionnelle, d'éviter de tenir des propos machistes ou de prononcer des insultes. Dans certains cas, cela peut s'avérer extrêmement gênant. La joueuse J3 m'a relaté une expérience avec un de ses équipiers, avec qui elle jouait régulièrement l'après-midi. À force de pratique commune, un petit jeu de séduction s'instaura entre eux, ce qu'elle tolérait et approuvait parfois. Après quelque temps de jeu ensemble, ils décidèrent d'utiliser *Skype*. À cet instant, la joueuse comprit au son de la voix de son partenaire qui n'avait pas encore mué que celui-ci n'était qu'un adolescent. Les diverses facettes de l'éthos médiatisé perçues ne l'avaient pas préparée à découvrir un jeune joueur. Elle fut très gênée, ne pouvant s'empêcher de se

⁵⁷⁸ Connaître l'âge de quelqu'un introduit un certain imaginaire quant à sa situation personnelle familiale.

⁵⁷⁹ Il faut dans ce cas là composer avec des joueurs ayant un esprit moins calme, plus compétitif et ce, même entre partenaires.

⁵⁸⁰ Ou au contraire, dans certains cas : les mêmes capacités à dévier !

⁵⁸¹ S'il existe des joueuses sur *League of Legends*, je n'ai pas entendu parler ou rencontré de cas de très jeunes joueuses au cours de mon enquête.

projeter en se demandant si elle apprécierait que son propre enfant se conduise de la sorte, joue autant et flirte avec une femme plus âgée : « *Tu as quand même 25 ans ! Là tu te dis qu'avec Skype, car c'est quand même un peu particulier, tu crées quand même une relation, ta voix, tu partages du temps, des confidences aussi. Car moi il m'arrive quand je joue de faire des confidences à deux balles. Mais si tu veux je me dis, je partage l'intimité d'un gamin qui n'est même pas majeur. Donc ça m'a profondément dérangé et j'ai dit à ce gamin-là, car pour moi du coup c'était un gamin, j'ai dit si tu veux on continue à jouer mais Skype tu oublies. Parce que je m'imaginai la scène où sa mère rentre dans sa chambre, ouais il est sur Skype avec une fille qui a 25 ans !* »⁵⁸². Elle décida de ne plus utiliser *Skype*, et réduisit les parties de jeu avec ce joueur, finissant par ne plus jouer avec lui. Ainsi, jouer avec des partenaires qui ont une trop grande différence d'âge peut être dérangeant pour un ensemble de raisons qui dépendent de la manière d'aborder l'activité et de se comporter. Tout comme sur le site de discussion, les différences qui se font sentir sont liées à des représentations des tranches d'âge et de leur vision du monde, différences relevant parfois d'un simple *a priori* stéréotypique ou pouvant être plus tangibles, comme c'est le cas de la déconnexion involontaire des jeunes joueurs ou adolescents, provoquée par leurs parents.

Les sujets utilisant les deux médias informatisés étudiés doivent apprendre à gérer les différences d'âge et engager des opérations réflexives leur permettant de comprendre comment aborder les écarts d'interprétation. Sur *Confi*, cacher son âge⁵⁸³ n'a que très peu d'intérêt, cela aidant à justifier les différences d'interprétation, de considération, *etc.* Sur *LoL*, ce paramètre est stigmatisant et n'est pas rendu visible par le dispositif. Des indices peuvent transparaître, et amener à la découverte de l'âge. Cela peut contribuer à la rupture de la situation de communication et par extension de la relation. Le paramètre de l'âge est lié à une interprétation différente des phénomènes sociaux, à des rythmes de vie et des expériences sociales parfois éloignées.

1.2 GENRE ET STÉRÉOTYPES

Dans les dispositifs étudiés, l'âge n'est pas le seul facteur complexifiant les relations sociales médiatisées. Le genre des participants à une situation de communication a également un impact sur les rapports qu'ils peuvent développer entre eux. En raison des spécificités des terrains —

⁵⁸² Cf. annexe 27.2.3, tome 2.

⁵⁸³ Cette remarque n'est valable que dans le cas d'une pratique normale. Il peut arriver que des sujets cherchent à expérimenter d'autres identités, prétendant ainsi avoir un autre âge que celui qu'ils ont en réalité.

l'un étant dédié aux femmes, et l'autre à un public majoritairement masculin —, deux situations différentes ont été observées. Dans le cas de *Confidentielles*, le dispositif apparaît explicitement dédié à un genre, les femmes, ce qui exclut les hommes par la simple description du site affichée dans le moteur de recherche. En ce qui concerne la pratique du jeu vidéo, elle est liée à un stéréotype inscrit dans l'imaginaire social entraînant la déconsidération d'un genre et minimisant son impact : les femmes sont considérées comme une minorité et peu compétentes⁵⁸⁴. Toutefois, la standardisation des architextes fait qu'un genre n'a pas plus d'outils qu'un autre, même si celui-ci semble le genre « dominant »⁵⁸⁵, qui correspond au genre de l'utilisateur-modèle. Sur *League of Legends*, les sujets appartenant à l'autre genre ne sont pas exclus, mais doivent faire preuve d'une réflexivité accrue afin de s'intégrer. Ainsi, même si un genre donné apparaît dominant sur chaque terrain, le genre opposé est toutefois présent, et plus ou moins accepté. En effet, sur *Confî*, malgré les discours de l'institution exclusivement destinés à un usager-modèle « femme », on remarque toutefois la possibilité dans le profil de se définir en tant qu'homme⁵⁸⁶. De même sur *LoL* où le dispositif ne met pas en évidence le genre et que la majorité des joueurs considèrent que peu de femmes jouent, un certain nombre d'entre elles pratiquent ce jeu, ne se faisant simplement pas connaître.

La question du genre peut conduire à des différences d'interprétation issues de l'imaginaire social. Il est courant de penser que les hommes et les femmes n'ont pas la même sensibilité face à une thématique douloureuse et que les femmes sont moins douées pour les jeux de stratégies compétitifs, préférant les jeux de simulation de vie comme *Les Sims*. Ce stéréotype entraîne des discours au sein du genre dominant parfois agressifs envers les sujets de l'autre genre. La difficulté d'entente entre les genres, quel que soit celui qui domine dans le dispositif, est aussi liée à un rapport de séduction qui peut exister dans les échanges homme/femme, encouragé par la dimension fantasmagorique de la communication médiatisée. Ce rapport de fantasme semble souvent aller dans un sens : les hommes sont considérés comme ceux qui vont fantasmer sur les femmes, et créer des rapports difficiles à gérer malgré la standardisation apparente du dispositif. Ces rapports liés au genre sont analysés plus précisément, en abordant dans un premier temps ce qui se passe sur le site de discussion où les hommes sont ceux pour qui le dispositif n'est pas

⁵⁸⁴ Taylor Nicholas, Jenson Jennifer, Castell Surzanne de, "Gender in Play : Mapping a Girls' Gaming Club", 2007, [En ligne] <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.27373.pdf>>, dernière consultation le 05.01.14.

⁵⁸⁵ Entendre ici en supériorité numérique et non un rapport de domination.

⁵⁸⁶ Le choix du genre par défaut est celui de « femme ». Ainsi, l'utilisateur C1 a souligné : « *Quand j'ai mentionné mon sexe, j'ai direct coché masculin. Mais certains par méconnaissance (?) Ou par peur d'être rejeté, ou par perfidie, laisse le choix par défaut* ». Cf. annexe 26.2.1, tome 2.

pensé, puis dans un second temps, la considération des femmes qui représentent le genre en minorité au cours de la pratique du jeu.

1.2.1 Être un homme dans un groupe de femmes

Sur *Confidentielles*, un certain nombre d'interventions de sujets identifiés dans leur profil ou leur pseudonyme comme étant des hommes a été relevé. Une récurrence a été constatée : la majorité participe dans la section Couple & Sexualité. Si certains viennent exposer leurs fantasmes⁵⁸⁷, la plupart recherchent des avis sur leur propre couple, considérant que des conseils de femmes les aideront peut être à mieux comprendre ce qui se passe dans la tête de leur propre femme. La sexualité s'avère un domaine qui rapproche, mais des différences de points de vue peuvent apparaître. Un usager justifie sa requête sur le site : « *Vous êtes si compliquées dès fois que je ne comprends plus rien* »⁵⁸⁸. L'utilisateur C1, fréquentant le dispositif depuis longtemps, semble chercher un mode d'emploi : « *Une de mes interrogations et une des raisons pour lesquelles je suis venu ici, c'est savoir comment. Ça se passe dans les autres couples. Et si toutes les femmes ont la même attitude que ma femme* »⁵⁸⁹.

Les interventions débutent généralement par des salutations, puis se poursuivent par une explication indiquant le motif du message, afin de justifier leur présence sur un site théoriquement conçu pour les femmes. Le message se termine souvent par un appel aux conseils comme le montre cet exemple : « *Bonjour à tous, j'ai besoin de vous mesdames. J'ai quitté ma copine, et je me demande si je l'ai quitté pour de bonnes raisons, car je l'aime, mais je crois que je ne serais jamais heureux avec elle. [...] Voilà, j'aimerais avoir vos avis, ce que vous pensez de ça. Merci beaucoup* »⁵⁹⁰. Ils obtiennent souvent plusieurs avis de la part des participantes, qui demandent des détails pour les conseiller plus efficacement. Les sujets à la recherche d'aide sont souvent étonnés de recevoir de nombreuses réponses.

⁵⁸⁷ Discussion « Prendre un homme au gode-ceinture », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-130868-prendre-un-homme-au-gode-ceinture.htm>>, dernière consultation le 10.04.14.

⁵⁸⁸ Discussion « Que faire quand votre compagne vous oublie sexuellement », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-135441-que-faire-quand-votre-compagne-vous-oublie-sexuellement.htm>>, dernière consultation le 10.04.14.

⁵⁸⁹ Cf. annexe 26.2.1, tome 2.

⁵⁹⁰ Discussion « Est-ce de ma faute ? », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-135417-est-ce-de-ma-faute.htm>>, dernière consultation le 10.04.14.



Figure 74 : Extrait de la discussion « reconquérir sa bien-aimée »⁵⁹¹

Ainsi, les hommes sont amenés à communiquer dans une zone particulière du site, les autres forums étant dédiés à des thématiques « féminines », liées notamment à la maternité, ou au corps physique de la femme. L'utilisateur C1 m'expliquait qu'il ne fréquentait pas d'autres sections : « *J'ai cherché d'autres sections. Mais je n'y suis pas à l'aise* »⁵⁹².

Les formules de politesse sont d'usage, ainsi que la présence d'informations permettant de se faire une première idée de la situation, mais la plupart de ces usagers fréquentent le site de manière ponctuelle, ne se reconnectant plus une fois qu'ils ont obtenu leur réponse. Certains finissent toutefois par devenir des usagers réguliers⁵⁹³, développant des liens sociaux avec les participantes. S'insérer dans une pratique régulière d'un dispositif qui est conçu pour un autre type de public n'est pas toujours simple. En effet, le forum Couple & Sexualité est le plus à même d'accueillir la participation des hommes, ce qui peut introduire des craintes chez les utilisatrices : celle par exemple d'être en présence d'un homme qui souhaite exploiter leurs propos à mauvais escient. Ainsi, une utilisatrice me mettait en garde à propos des fils de discussions amorcés par de nouvelles utilisatrices (identifiées en tant que femmes), demandant en guise de tout premier message des informations sur le déroulement de « la première fois ». Le risque qu'un homme soit derrière ce type de messages, cherchant des descriptions de l'acte sexuel, était selon elle, très élevé. Un climat de suspicion semble très présent, ce qui peut rendre difficile l'intégration des hommes cherchant uniquement un espace de discussion sur des thématiques féminines les intéressant eux aussi. Les hommes qui cherchent un espace de discussion durable doivent contourner ce problème en montrant qu'ils ne rentrent pas dans des

⁵⁹¹ Discussion « Reconquérir sa bien-aimée », *Confidentielles*. [En ligne] <<http://www.confidentielles.com/ttopic-131860-reconquerir-sa-bien-aimée.htm>>, dernière consultation le 03.10.13.

⁵⁹² Cf. annexe 26.2.1, tome 2.

⁵⁹³ J'ai relevé moins d'une dizaine de profils identifiés comme appartenant à des hommes, avec un taux de participation régulier.

catégories pouvant nuire aux membres de *Confidentielles*. L'utilisateur C1 explique que certains usagers viennent juste pour discuter, mais que ce n'est pas le cas de tous : « *Ceux qui cherchent vraiment des conquêtes ne restent pas longtemps. C'est pareil pour ceux qui la jouent agressif. Ils se font souvent jeter* »⁵⁹⁴. Il ajoute s'être fait suspecter d'avoir de mauvaises intentions à ses débuts sur *Confi*. Afin de se faire accepter comme partenaire de l'échange de manière plus régulière, il convient pour ces hommes de « montrer patte blanche », en donnant des indices prouvant qu'ils ne sont pas là pour nuire au groupe ni pour exploiter les propos qui y sont dits. Ils passent par une phase où une attention particulière est accordée à ce qu'ils disent, puis deviennent des habitués, fréquentant très régulièrement le forum, sur une période longue, finissant par « faire partie de la déco ». Une certaine accoutumance se développe. Plus la séquence de vie d'un sujet étant identifié comme « homme » sans avoir nui aux utilisatrices est longue, plus elles lui feront confiance. L'utilisateur C1 insista sur le fait qu'il était nécessaire de modérer ses propos, d'éviter d'inscrire des propos trop crus, afin de mieux s'intégrer. Certains fils de discussion attiraient toutefois un grand nombre de réponses dans la sous-partie sexualité, où hommes comme femmes ne prennent pas de précautions dans les termes employés. C'est là que se trouve l'intérêt de la répartition des discussions par thématique : les personnes ne souhaitant pas parler d'une thématique n'ont simplement qu'à éviter de cliquer sur la thématique en question.

Les hommes sont donc admis sur *Confi*, à condition qu'ils se plient aux règles fixées par le groupe, et qu'ils ne se permettent pas trop de propos dérangeants, dans la perspective où ils souhaitent rester. Une vigilance se développe quant aux usagers qui chercheraient à tromper les utilisatrices en se faisant passer pour une femme ou en ayant des objectifs qui ne soient pas cohérents avec l'atmosphère de sécurité mise en avant par l'institution. Si une des techniques d'acceptation consiste à se présenter comme une personne « non menaçante » pour les femmes, n'impliquant pas de rapports de séduction et de fantasmes, il m'a semblé que de nombreux échanges aidant à cette acceptation se déroulaient *via* la messagerie privée.

1.2.2 Être une joueuse dans un monde majoritairement fréquenté par des joueurs

Le monde du jeu vidéo a longtemps été considéré comme un secteur essentiellement masculin. Récemment, de plus en plus de femmes prennent part à des activités vidéoludiques. Cependant, dans l'imaginaire social, les femmes s'intéressent beaucoup plus aux jeux de simulation,

⁵⁹⁴ Cf. annexe 26.2.1, tome 2.

comme *Les Sims*, ou à ceux sur console grand public, comme la *Wii*. Il règne l'idée qu'elles n'ont pas de compétences particulières pour les jeux de stratégies, et qu'elles se débrouillent mieux dans les jeux de gestion, à l'image de ce que faisaient les femmes dans les premiers âges de l'humanité : elles supervisaient le foyer, tandis que les hommes chassaient et s'engageaient dans des activités agonistiques. Ces stéréotypes amènent à penser que les femmes ne sont pas encore estimées comme les égales des hommes dans la pratique du jeu vidéo, ce qu'il m'a semblé retrouver sur *League of Legends*.

Les dispositifs sont standardisés, ne laissant pas d'indication sur le genre du joueur. Ainsi, une femme peut passer de nombreuses heures à pratiquer l'activité sur *LoL* sans dévoiler son genre aux autres, à condition de soigner sa facette discursive en contrôlant les marqueurs de la féminité ou de ne pas échanger avec les autres joueurs pour éviter qu'ils ne soupçonnent que leur interlocuteur est en réalité une interlocutrice. Cependant, on peut se demander quel intérêt il y aurait à se cacher ! Par ma propre pratique, et au regard des propos récoltés auprès d'autres joueuses, j'ai constaté que dès lors qu'une joueuse est identifiée, les attitudes des autres joueurs changent. Je considère que cela vient de la considération du corps de la femme dans le jeu vidéo, que ce soit le corps de la joueuse ou ceux des personnages féminins, dont les représentations visuelles ou fantasmagoriques sont fortement connotées sur le plan sexuel (cf. Focus 47).

FOCUS 47 : UNE VISION TRÈS PARTICULIÈRE DU CORPS DE LA FEMME

J'ai observé un rapport particulier au corps de la femme, en l'occurrence les corps des personnages féminins qui semblent être pensés pour un public masculin⁵⁹⁵, ce qui peut s'avérer dérangent pour une joueuse. Le milieu du jeu vidéo est connu pour être un média où les codes de la féminité des personnages féminins sont exacerbés, afin de séduire les hommes, premier public visé. Les champions féminins créés par *Riot Games* présentent une exacerbation de leur côté féminin, tant dans les formes que dans leur attitude. On observe des formes aguichantes, les personnages ayant tous un tour de poitrine défiant la normalité, et ce, jusqu'à la sortie du personnage Jinx, seul champion féminin à être « plate », ce qui suscita quelques commentaires de certains joueurs (« *Où sont les boobs ?* », « *Jinx manque cruellement de seins* »⁵⁹⁶). Les tenues sont légères, n'ayant rien à voir avec une tenue de combat.

⁵⁹⁵ Cette idée stéréotypique se retrouve dans les discours des joueurs et joueuses. Tous ceux que j'ai interrogés se sont entendus sur ce point. Si tous les hommes ne fantasment pas sur les mêmes corps de femmes, feindre un intérêt peut parfois être un facteur de connivence.

⁵⁹⁶ Discussion « Que pensez-vous de Jinx », Forum officiel de *League of Legends*. [En ligne] <<http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1426791&page=2>>, dernière consultation le 04.04.15.

Si on observe attentivement les divers *skins* (cf. figure 75), on remarque que des figures habituellement considérées comme étant des fantasmes masculins (l’infirmière, la policière, la maîtresse d’école, *etc.*) sont représentées. Cela se retrouve dans les imaginaires des joueurs qui n’hésitent pas à créer des fonds d’écran représentant certains personnages féminins dans des poses et des tenues aguichantes.



Figure 75 : Des codes de la féminité exacerbés

Le fantasme du corps féminin s’applique aux corps des personnages, mais également à celui

des joueuses. En m’intéressant aux vidéos montrant des joueuses engagées dans une partie de *League of Legends*, j’ai constaté de nombreux commentaires dans le *chat* tenant du fantasme et évoquant non pas leurs performances mais leur corps. Certaines n’hésitent d’ailleurs pas à jouer de ce phénomène afin d’avoir plus de spectateurs, comme c’est le cas de la streameuse Mia Rose qui n’hésitait pas à jouer en « petite tenue ». Sur la plateforme *Twitch*⁵⁹⁷, une joueuse amatrice qui, diffusant en direct ses parties de jeu de *League of Legends* avec une tenue légère, avait plus de spectateurs qu’un joueur professionnel. La période durant laquelle j’ai fait mon observation a été marquée par un certain questionnement général de la part des joueuses sur leur place dans le jeu vidéo. En effet, plusieurs articles écrits par des joueuses ont parus sur des blogs ayant pour thématique la place des femmes dans les jeux vidéo. Une communauté de joueuses a d’ailleurs vu le jour, se questionnant sur la manière de promouvoir l’image de la femme en tant que joueuse, suite au constat que les femmes que l’on voyait jouer aux jeux vidéo n’étaient considérées que pour leur physique et non pas pour leur niveau de jeu. Un article écrit par une féministe⁵⁹⁸ est d’ailleurs paru et a déchainé les passions. En effet, elle dénonçait de manière — certes un peu trop engagée — la mauvaise image de la femme dans la communauté des jeux vidéo. Cet évènement a été fascinant à observer. Les joueurs se sont sentis outrés par les éléments qu’elle mettait en évidence, affirmant qu’elle exagérait, l’insultant et se moquant même de son physique, ce qui confirma ses assertions. Les exemples cités étaient en effet dérangeants, montrant que les femmes étaient utilisées dans les jeux vidéo pour leur physique, que leur niveau n’avait pas d’importance, et évoquaient des cas tragiques de harcèlement allant parfois jusqu’au viol. Cet article dérangeant pour les joueurs qui se reconnaissaient dans certaines conduites a entraîné un questionnement général dans la sphère des jeux vidéo, chaque joueur se remettant en question sur son attitude, ou se positionnant pour ou contre le fait que les femmes jouent.

⁵⁹⁷ On note que cela ne peut plus être d’actualité, étant donné que la plateforme a intégré certaines règles depuis mi 2014, interdisant de diffuser en direct une partie de jeu vidéo en étant dénudé.

⁵⁹⁸ Mar-Lard, « Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier », *Blog ça fait genre*. [En ligne] <<http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>>, mis en ligne le 16.03.13, dernière consultation le 10.05.15.

Au cours de ma pratique, j'ai effectivement constaté qu'il était difficile pour une femme de ne pas être victime de stéréotypes une fois que les joueurs découvrent cette différence de genre. En effet, malgré la standardisation de l'architexte de jeu, le recours aux logiciels de communication vocale rend impossible le camouflage d'une voix féminine. Si au cours de l'étude de *WoW*, j'avais fréquemment été recrutée dans des groupes de jeu considérant qu'une voix féminine mettait une ambiance différente, ce qui m'avait permis d'être acceptée plus facilement (non sur mes compétences, mais pour mon genre, ce qui dans ce cas-là m'avait avantagée), dans le cadre de *LoL*, je me suis heurtée à des réactions mitigées lorsque les joueurs découvraient que j'étais une femme (cf. Focus 48). Beaucoup semblaient penser qu'une joueuse ne pouvait être aussi compétente qu'un joueur, influencés par le constat qu'aucune joueuse ne pratique sur la scène professionnelle de *LoL*⁵⁹⁹. De nombreux échanges informels ont avancé cette représentation-là des femmes. Leur présence est tolérée lors des parties normales pour leur aspect divertissant, mais de nombreux joueurs m'ont confié préférer jouer avec des hommes pour les parties classées, considérant que les joueuses avaient un niveau inférieur.

FOCUS 48 : GESTION DES DIFFÉRENTES RÉACTIONS DES INTERLOCUTEURS EN TANT QUE FEMME

Diverses conduites ont été rencontrées, lorsque mes équipiers découvraient que j'étais une joueuse. Certains décidèrent de ne me fréquenter, n'ayant pas envie de jouer avec une femme⁶⁰⁰. D'autres par rivalité, cherchèrent à tuer plus d'ennemis que moi, alors que d'autres avaient finalement l'attitude inverse, désirant absolument m'aider, en m'assistant, donnant l'impression que j'avais besoin d'une escorte, nuisant à ma pratique du jeu. Dans la majorité des cas, il m'a semblé essentiel de décrypter chaque attitude afin de pouvoir réagir en conséquence, et que la différence de genre ne gêne pas ma propre pratique. Il est essentiel pour les joueuses de contrôler les réactions exagérées des autres joueurs, ou de ceux qui sont dans la totale indifférence, ne souhaitant pas nous écouter. Il est alors essentiel de montrer notre valeur, de prouver que nous pouvons faire aussi bien. À l'inverse, des joueurs trop entreprenants s'amuse à harceler les joueuses par écrit, même au sein d'un groupe de jeu. J'ai rencontré quelques cas de groupes de jeu où un joueur m'écrivait des propos tendancieux par l'outil de discussion privée, tout en faisant

⁵⁹⁹ L'éditeur de jeu n'encourage pas vraiment les pratiques féminines. Si l'on regarde les tournois retransmis sur internet, les équipes professionnelles ne comportent pas de femmes (alors que rien ne l'interdit). Le doute s'installe alors : Ont-elles le niveau ? L'entraînement est-il trop difficile pour une femme ? Le jeu compétitif n'est-il pas une de leurs priorités ? Toutefois, de plus en plus de joueuses essaient de percer dans le milieu professionnel, et des initiatives telles que l'association *Pink Ward*, qui s'est créée pendant ma période d'enquête, leur donnent une visibilité. Cette association a pour but de promouvoir la mixité dans le sport électronique compétitif, amenant des joueuses qui avaient des compétences indéniables dans la pratique du jeu à se manifester plutôt que de rester dans l'ombre. Si ce type d'initiative peut laisser supposer que la place des joueuses dans la pratique du jeu va sans doute évoluer, actuellement, dans beaucoup d'esprits des joueurs, une femme ne devrait pas jouer aux jeux, ou alors occuper une place mineure dans l'équipe, qui n'implique pas de prises de décision et qui se doit d'assister les autres.

⁶⁰⁰ Ce fut aussi parfois lié à la conjointe qui ne jouait pas au jeu, mais qui ne souhaitait pas que le joueur développe une relation d'équipier avec une joueuse.

comme si de rien n'était vocalement. Il est essentiel de signaler ce type de comportements de manière explicite afin de se désengager de la situation, ou tout simplement de changer de groupe de jeu, pour éviter que cela n'arrive au harcèlement, type d'attitude pouvant fortement décourager une femme de jouer à des jeux en ligne. Ces comportements sont fréquents lors des groupes de jeu créés pour rejoindre des parties normales en groupe préconçu. Heureusement, certains joueurs ont une attitude qui ne change pas lorsqu'ils se trouvent face à une joueuse. Toutefois, j'ai eu la sensation lors du jeu en groupe permettant de se confronter au mode classé que les joueurs avaient quelques réticences à accepter une fille dans leur équipe. L'intégration m'a semblé difficile, la moindre de mes erreurs étant mise sur le compte que je sois une fille. Certains joueurs ne se gênaient pas pour exprimer cette idée, indiquant qu'ils considéraient les femmes comme ne pouvant pas jouer aussi bien qu'eux. Je me suis alors retrouvée devant la nécessité de faire mes preuves afin d'éviter ce genre de remarques, et j'ai fini par obtenir ce type de propos : « *je ne pensais pas qu'une fille pouvait bien jouer* ».

Différentes attitudes peuvent donc émerger lorsqu'un participant se désigne comme étant une femme : harcèlement, compétition, séduction, aide exagérée, dénigrement, agressivité. Toutefois, lorsqu'il s'agit de s'intégrer dans un groupe régulier, la plupart s'y habituent, à condition que la joueuse fasse ses preuves et qu'elle fixe des limites.

Il m'a semblé essentiel de pointer le fait qu'être une femme pouvait être discriminant pour la pratique du jeu, ce qui s'est ressenti au cours de ma période d'observation participante, et s'est retrouvé dans de nombreux échanges informels que j'ai eus avec d'autres joueuses.

Que ce soit dans le cas d'un homme qui souhaite discuter dans un site dédié aux femmes comme *Confidentielles*, ou dans celui d'une femme qui joue à *League of Legends*, un processus réflexif plus important doit être engagé chez les personnes ne correspondant pas à l'usager-modèle. Elles doivent définir les attentes des autres, soigner avec subtilité leur éthos médiatisé, et faire leurs preuves au cours de l'activité, afin de se faire accepter comme partenaires de l'échange, ce qui s'avère plus compliqué que pour un sujet entrant dans la norme, c'est-à-dire appartenant au type de public attendu par le dispositif.

1.3 LE HANDICAP OU LA NÉCESSITÉ DE S'ADAPTER À L'AUTRE

Un dernier facteur semble avoir un impact sur la pratique, et dépasser la standardisation du dispositif, surtout dans le cas du jeu vidéo : c'est le cas du handicap. En effet, sur *Confidentielles*, le handicap n'est pas quelque chose que l'on peut percevoir sauf si la personne souhaite le mentionner. Là, la standardisation du dispositif permet de ne pas introduire de différence. Pour avoir observé un cas d'une utilisatrice dévoilant son handicap (physique dans ce cas) et n'hésitant pas à inciter les autres à lui poser des questions, j'ai pu constater que cela

attirait la compassion, comme on peut s'y attendre sur un site de discussion où les valeurs principales sont l'entraide, le partage et la convivialité.

Dans le cadre de la pratique du jeu, un handicap dans la vie quotidienne peut également l'être dans la pratique de l'activité. Si cela peut susciter de la condescendance dans les tout premiers échanges cela sera surtout un facteur d'exclusion dans cet environnement de divertissement où les gens n'ont pas envie de s'adapter. J'ai rencontré des cas de handicap (de la communication vocale) qui ont montré que les joueurs ne faisaient que très rarement des efforts, lorsqu'il s'agissait de performer au cours de l'activité, et ce aux dépens des personnes ayant un handicap comme la surdité ou l'aphasie. La révélation du handicap ne se fait pas au cours de l'activité même du jeu ni à cause du dispositif de jeu, mais intervient lorsque les joueurs décident de recourir aux logiciels de communication vocale. Dans les cas où les groupes veulent progresser et communiquer vocalement pour évoluer ensemble, cette forme de handicap devient très stigmatisante (si la pratique se limitait à l'écrit, cela poserait moins de difficulté).

Le handicap a un impact sur la pratique dans la mesure où les joueurs préfèrent optimiser leur pratique en utilisant le canal oral. Ainsi le handicap auditif ou oral peut provoquer des problèmes. En effet, cette forme de handicap rend impossible l'utilisation d'un logiciel de communication vocale, obligeant la personne à écrire, diminuant ainsi sa réactivité. Sur *LoL*, ce type de handicap semble être une barrière au jeu compétitif où il semble impératif de parler. Une joueuse muette, qui jouait régulièrement avec son petit ami, m'a expliqué au cours d'un échange écrit, qu'elle souhaitait jouer en partie classée afin de pouvoir pratiquer avec une équipe régulière. Elle s'est improvisée chef d'équipe, écrivant les informations essentielles, et se servant de son ami comme porte-parole pour les éléments les plus importants. Cependant, elle eut des difficultés à assumer sa position de *leader*, le handicap l'empêchant de communiquer de manière spontanée lors des parties, impliquant qu'elle recoure à la parole de quelqu'un d'autre pour se faire comprendre. Elle n'arrivait pas à gérer les combats et à donner les indications et elle eut l'impression de ne pas se faire respecter. Elle fut très déçue lorsque les membres de son équipe la laissèrent pour se tourner vers une équipe présentant moins de contraintes. Ce rapport au handicap avait déjà été trouvé dans le cadre de *WoW* où un joueur sourd voulait pratiquer le jeu en équipe à haut niveau, mais se trouvait dans l'incapacité de prévenir les gens des événements importants durant les combats. Sa guilde avait cependant fait un test en lui proposant d'émettre un grognement afin de signifier certaines actions. Or cela avait été très contraignant et nécessitait une grande coordination. Les autres joueurs n'avaient pas envie de s'adapter et trouvaient peu agréable d'entendre ce genre de bruits, si bien qu'ils

l'ont congédié, le laissant poursuivre seul sa séquence de vie médiatisée, le privant d'une certaine forme d'expérience de pratique.

Si le handicap peut susciter de la condescendance sur le site de discussion, ce n'est pas le cas pour le jeu. Les caractéristiques de l'activité impliquant le recours à des logiciels de communication orale, il devient difficile pour un joueur atteint de surdité ou d'aphasie de continuer à s'intégrer, et d'être considéré comme un partenaire de l'activité sur le long terme. Malgré le fait que l'activité soit en partie ludique, on constate que peu d'adaptations sont envisagées par les autres joueurs, ne souhaitant pas s'imposer de contraintes en faisant un effort d'adaptation, même si cela permet d'intégrer une personne handicapée, aussi performante soit-elle.

Les sujets utilisant les dispositifs médiatisés étudiés ne sont pas tous égaux face à l'intégration au groupe, certains présentant des différences qui ne sont pas camouflées par la standardisation des architextes de présentation de soi. Ces personnes sont amenées à faire preuve d'une réflexivité accrue, si elles espèrent contourner le problème lié à l'âge, au genre ou au handicap. On peut envisager, par extension, que toute difficulté nuisant à la reconnaissance comme partenaire de l'échange sur le long terme engendre un processus réflexif plus intense, visant à se faire accepter par les autres usagers. L'enjeu est important, car cette acceptation est nécessaire pour partager du savoir accumulé par la pratique. Chacun doit se montrer légitime à partager son expérience, à se faire écouter, et à partager les informations acquises sur la pratique et sur la manière dont on communique. Devenir légitime pour partager son savoir est donc essentiel, ce qui se fait progressivement *via* la pratique. En effet, personne n'acceptera de conseils ou d'avis de la part d'un novice ou d'une personne ayant une image médiatisée nuisant à son intégration dans le groupe, même si l'un ou l'autre détient une véritable connaissance.

2 ÊTRE LÉGITIME POUR PARTAGER SON SAVOIR

Lorsqu'un sujet pratique une activité médiatisée, il peut sentir un besoin de conseiller les nouveaux arrivants, de les faire bénéficier de son expertise. Toutefois, son éthos médiatisé peut lui nuire, rendant difficile le partage de ses connaissances. Ses interlocuteurs peuvent trouver qu'il n'est pas légitime, et ne pas l'accepter comme détenant des éléments dignes d'être partagés, c'est-à-dire que rien ne justifie le fait qu'il s'attribue ou se voit attribuer un statut d'expert. Se faire reconnaître comme partenaire de l'échange n'est donc pas suffisant pour avoir le droit de partager son savoir. Les autres usagers doivent reconnaître leur interlocuteur comme un partenaire qui détient une potentielle expertise dans un domaine. Pour ce faire, il doit présenter une image de lui qui le rende légitime au partage du savoir, ce qui passe par une reconnaissance par les autres de la possession de ce savoir.

La légitimité est un concept complexe, et trouve ses sources auprès des autres utilisateurs. Ils doivent consentir à écouter et à tenir compte de ce qu'un sujet a à dire. On constate toutefois lorsque les propos ne sont pas privés, que tenter de partager son expertise devant un groupe et non un seul interlocuteur est plus difficile, car il est nécessaire d'être perçu comme légitime à le faire. « C'est en effet une question délicate du fait du caractère subjectif du concept de légitimité : ce qui est légitime aux yeux des uns ne l'est pas forcément aux yeux des autres »⁶⁰¹. Un savoir aussi valable qu'un autre peut être ainsi remis en cause non pas pour ses qualités intrinsèques, mais pour son énonciateur qui n'aurait pas rempli les critères attendus avant de faire état de ses connaissances. Accepter de prendre en compte un savoir dépend de nombreux critères dans les médias informatisés, et notamment du degré de familiarité entre les sujets. Si deux personnes se fréquentent en dehors du média ou ont l'habitude d'échanger très fréquemment, les chances de non-remise en cause des propos augmentent.

Philippe Le Guern explique à propos des industries culturelles qu'elles bénéficient d'une légitimité qui se transforme et se diversifie : « ce nouveau principe de légitimité qu'est la consécration par le nombre et la "visibilité médiatique", capables de conférer à certains produits (culturels ou même politiques) ou à certains "producteurs" le substitut apparemment démocratique des sanctions spécifiques imposés par les champs spécialisés »⁶⁰². Des critères

⁶⁰¹ Barnaud Cécile, « La participation, une légitimité en question », *Natures Sciences Sociétés* 1/2013 (Vol. 21), p24-34. [En ligne] <www.cairn.info/revue-natures-sciences-societes-2013-1-page-24.htm>, dernière consultation le 06.04.15.

⁶⁰² Le Guern Philippe, « Présentation », *Réseaux* 1/2003 (no 117), p9-44. [En ligne] <www.cairn.info/revue-reseaux-2003-1-page-9.htm>, dernière consultation, le 06.04.15.

basés sur la visibilité et d'autres indicateurs chiffrés dotent certains sujets d'un statut leur permettant d'être plus écoutés que d'autres. Ainsi, si deux personnes émettent le même conseil devant un même public, chacune ayant un profil différent, il est possible qu'un des deux conseils ne soit pas écouté, voire remis en cause, alors que l'autre sera pris en considération. L'éthos médiatisé d'un énonciateur doit comporter un certain nombre d'éléments légitimants quant au partage du savoir. Trois éléments semblent essentiels pour pouvoir prétendre à être un « expert », un sujet détenant des connaissances à transmettre : l'ancienneté, les preuves d'une expérience personnelle, et l'appui sur des sources externes que l'on n'hésite pas à citer.

2.1 UN RESPECT LIÉ À L'ANCIENNETÉ

À l'image du respect accordé dans les situations de communication en face à face aux personnes âgées, souvent perçues comme bénéficiant d'une certaine expérience, et ayant vécu plus de choses dans leur vie, un phénomène similaire semble s'établir dans les espaces numériques étudiés. En effet, l'âge de la séquence de vie médiatisée, que l'on peut aussi appeler le degré d'ancienneté de fréquentation d'un dispositif, va être un facteur impactant sur le droit au partage du savoir. Les usagers dont l'éthos médiatisé témoigne, notamment par le biais d'éléments constituant la facette préalable, qu'ils utilisent le dispositif depuis longtemps ont d'office de meilleures prédispositions à pouvoir prétendre à partager un savoir. Il est impossible de contester qu'ils ont eu une expérience de pratique plus longue au cours de laquelle de multiples événements ont pu survenir, enrichissant leurs connaissances, leur donnant des opportunités plus importantes de tester des tactiques de mises en scène de soi sur le site de discussion ou de connaître plus de stratégies sur le jeu vidéo. En effet, c'est par la fréquentation d'un dispositif que les sujets développent leurs savoirs. Plus ils se confrontent aux difficultés liées à la maîtrise des architectes, de la présentation de soi, et à la gestion des relations sociales, plus ils acquièrent un certain savoir sur l'activité et la communication au sein du média informatisé. Sur *Confi*, cette ancienneté est indiquée par des données chiffrées aisément repérables dans le profil des sujets. Si elle permet de reconnaître implicitement qu'un savoir a pu être acquis durant les années de fréquentation du dispositif, l'institution en charge du site donne à certaines un statut particulier, légitimant la détention de leur savoir, indiquant de manière officielle qu'elles sont porteuses d'une connaissance. Sur *LoL*, l'ancienneté apparaît sur plusieurs plans qui permettent de situer l'expérience des joueurs dans la pratique : le niveau et le nombre de parties jouées (et gagnées).

2.1.1 Degré d'ancienneté et statuts particuliers

Sur *Confi*, l'ancienneté est signifiée par la date d'enregistrement dans le dispositif, qui correspond à la date d'amorce de la séquence médiatisée d'un sujet. Cependant cela n'est pas suffisant pour être considéré comme étant expérimenté. Le dispositif doit également indiquer sur le profil d'un sujet, un taux de participation que les autres estimeront acceptable pour qu'il puisse prétendre détenir des compétences. En effet, être enregistré sur un dispositif depuis longtemps sans avoir laissé de traces peut être interprété comme une absence d'expérience dans le dispositif. Pour bénéficier d'une légitimité par l'ancienneté d'usage, le dispositif doit avoir enregistré des traces d'usage. Une certaine assiduité dans la fréquentation de l'espace numérique indique aux autres qu'un sujet accorde un véritable intérêt à la pratique étant donné son engagement visible sur le long terme.

Ce lien entre ancienneté et acquisition d'un savoir, considéré comme permettant de comprendre et de juger les attentes de la communication dans cet espace est aussi fait par le dispositif, qui permet à certaines utilisatrices expérimentées d'acquérir un statut particulier : la Confisage (cf. Focus 24). Ce statut s'acquiert sur demande, lorsque les sujets souhaitent surveiller les interactions des groupes et aider à faire respecter les normes et règles de la communication médiatisée. Seules les utilisatrices ayant prouvé leur valeur en restant sur le site au moins six mois, ce qui traduit ainsi leur intérêt pour l'activité médiatisée, peuvent prétendre à ce titre. Ayant eu une certaine expérience des interactions, elles sont capables de les mettre en perspective pour juger si la situation correspond aux attentes de l'institution ou non.

2.1.2 Rapport entre heures de pratique et enrichissement du savoir

Sur *League of Legends*, l'ancienneté dans le dispositif relève d'un facteur interprétatif, car il n'existe pas d'indications explicitant la date de création du compte de jeu. Seules des traces de la participation sont visibles, à travers le niveau du compte de jeu, le nombre de parties jouées et le niveau dans le classement.

Le niveau du compte de jeu permet de situer l'expérience du joueur sur le plan de la connaissance du principe du jeu et des champions⁶⁰³. Si ce n'est pas un critère permettant de témoigner d'un véritable savoir, cela signifie tout de même le développement d'une amorce de compétences et de connaissances du jeu. S'approcher du niveau 30 permet d'acquérir un début de légitimité en tant que joueur, surtout auprès des novices. La proximité avec la possibilité de

⁶⁰³ Cf. annexe 8, tome 2.

jouer des parties classées se fait sentir. Toutefois, un joueur qui n'est pas niveau 30 sera jugé comme n'étant pas légitime à imposer sa vision de jeu ou à proposer des stratégies si son interlocuteur possède un compte niveau 30 depuis longtemps. Le fait de ne s'être jamais confronté au mode compétitif est un frein à la considération du savoir des joueurs.

Être niveau 30 signifie avoir participé à un certain nombre de parties, ce qui prend un temps considérable. Il se trouve que plus les joueurs se confrontent à des situations de jeu différentes, plus ils auront des chances de développer un savoir leur permettant de réagir face à n'importe quelle stratégie. C'est ainsi que le nombre de victoires affiché sur le profil d'un joueur peut être un élément légitimant l'acquisition d'un savoir. En effet, avoir remporté beaucoup de parties indique que l'on a probablement joué beaucoup⁶⁰⁴. Ainsi, un joueur de niveau 30 ayant un très faible niveau de victoires sera considéré comme un novice et/ou un mauvais joueur, limitant le degré d'écoute qui lui sera accordé, faisant parfois de lui la cible de moqueries. Les sujets ont conscience de ce phénomène et de la nécessité de devoir faire leurs preuves dans la pratique, par le biais des traces laissées dans le dispositif. Ils appréhendent l'évolution des réactions des autres au fur et à mesure que le dispositif témoigne de l'augmentation de leur expérience de pratique. Un cas intéressant a d'ailleurs été rencontré au cours de ma phase d'observation participante : un joueur (ayant un compte niveau 30) que je côtoyais régulièrement au cours de parties en utilisant le logiciel de communication vocale a été victime d'un bug informatique, provoquant la réinitialisation de son nombre de victoires. Il a vécu ce phénomène de manière tragique. Entendant des plaintes de sa part, je me suis alors étonnée : était-ce si important pour lui de témoigner d'une grande expérience sur le jeu ? Il souligna alors que les autres joueurs allaient le considérer comme un novice, qu'il perdrait sa légitimité à développer des stratégies et à se faire écouter. Des preuves s'affichèrent d'ailleurs sur mon écran : après quelques parties effectuées avec lui, je fis le constat qu'il avait effectivement été la cible de plusieurs remarques et moqueries, et que lorsqu'il essayait de donner des indications permettant d'affronter les ennemis, les autres l'ignoraient véritablement. L'interprétation qu'il m'avait fournie se confirma, surtout lorsque je repris exactement les conseils stratégiques qu'il venait de donner avec quelques minutes de décalage, et que ceux-ci furent acceptés instantanément⁶⁰⁵.

Des éléments de l'éthos médiatisé des sujets fréquentant *Confi* et *LoL* témoignent donc d'une certaine ancienneté de leur séquence de vie numérique. Il semble qu'il soit admis que plus un

⁶⁰⁴ Un joueur ayant un niveau « moyen » a généralement autant de victoires que de défaites, si bien que le nombre total de parties jouées correspond environ au double du nombre de victoires affiché sur le profil.

⁶⁰⁵ Mon compte de jeu affichait un grand nombre de victoires contrairement au sien étant donné cette erreur informatique.

sujet utilise le dispositif, plus il a des chances d'enrichir son expérience et d'acquérir des savoirs sur la pratique et sur la manière de communiquer. Le fait que le dispositif indique ce degré d'ancienneté par différentes formes permet à un sujet d'avoir une légitimité certaine, optimisant ainsi ses chances d'être écouté par les autres ayant une ancienneté moins importante ou équivalente. Dans l'espace du site de discussion, les indices sont plus explicites que dans l'espace du jeu où des données doivent être interprétées. Les sujets bénéficient effectivement d'une indication donnée par le dispositif. Ils peuvent aussi œuvrer pour acquérir une certaine légitimité au partage du savoir, en prouvant leur compétence, en devenant vecteurs de leur propre connaissance.

2.2 ÊTRE VECTEUR DE SA PROPRE CONNAISSANCE POUR S'IMPOSER

S'il est possible d'acquérir du savoir en observant les autres, en vivant des choses par procuration, je me suis aperçue qu'être capable de témoigner de son savoir à travers des expériences mises en application facilitait la considération par les autres partenaires de l'échange. Être sa propre source de savoir, avoir expérimenté des choses et ne pas se contenter de s'approprier des connaissances provenant d'autres usagers est un élément donnant une certaine légitimité au partage du savoir. Sur *Confî*, il est possible de se positionner comme étant expert d'une thématique, et de demander à être identifié comme tel par l'architexte, ce qui aboutit à la constitution d'une liste d'experts que les sujets peuvent contacter quand ils souhaitent bénéficier de certaines connaissances. Cette expertise que certains sont prêts à partager est issue de leur vécu, des expériences de leur séquence de vie quotidienne. L'attribution de ce statut particulier d'« expert » légitime leurs propos, et les identifie comme détenteurs d'un savoir non pas sur la communication médiatisée mais sur des thématiques de discussion utiles à l'activité. Sur *LoL*, pour que les autres joueurs acceptent d'écouter les conseils que l'on souhaite leur donner, une solution consiste à faire ses preuves en temps réel en montrant de bonnes statistiques ou en prenant de bonnes décisions en jeu, ce qui est d'autant plus nécessaire lorsque ce sont des partenaires de jeu avec qui l'on est mis en présence pour la première fois. Il est aussi possible d'accumuler des preuves résultant de son savoir mis en application, en prenant des copies d'écran de statistiques de jeu, que l'on peut ensuite montrer pour appuyer et légitimer ses propos (et justifier que l'on a bien développé un savoir qui est fonctionnel).

2.2.1 L'identification de l'expertise par le dispositif

Sur *Confi*, un statut particulier est attribué à certains sujets visant à les identifier comme détenant un savoir en lien avec une thématique : ce sont « les experts Confidentielles ».

Experts Confidentielles

Comment devenir Expert Confidentielles ?

La qualité de notre site ne vaut que par la qualité des discussions qui s'y déroulent. Nous sommes persuadés que nos membres souhaitent s'exprimer en toute liberté mais surtout apprendre des choses, trouver des réponses aux questions qu'ils peuvent se poser.

Voilà pourquoi Confidentielles propose à toutes les personnes ayant des connaissances approfondies dans un domaine (pédiatrie, beauté, astrologie, diététique, psychologie, sophrologie, jardinage...) et qui souhaitent les partager avec les membres de notre site de devenir des Experts Confidentielles.

En devenant un Expert Confidentielles, vous bénéficierez d'une mise en avant sur le site de vos activités, vous pourrez lancer des discussions et intervenir en tant qu'expert dans les forums.

Si cette mission vous intéresse, merci de nous contacter, et de nous indiquer votre nom, prénom, pseudo, vos domaines d'expertises, votre expérience, ce que vous souhaitez faire. Pour cela, [cliquez ici](#)

--Nous recherchons prioritairement un seul Expert Confidentielles par secteur d'activité, répondez-nous vite--

L'équipe Confidentielles



Figure 76 : Comment devenir Expert *Confidentielles*⁶⁰⁶

Les pseudonymes des experts sont regroupés sous forme de liste pour chaque thématique du site de discussion (cf. figure 77). Il est ainsi possible de prendre contact facilement avec une personne de cette liste, dont le pseudonyme est transformé en un signe passeur qui ouvre une fenêtre permettant de lui envoyer un message privé (sans passer par l'étape se rendre dans la boîte de messagerie, sélectionner la fonctionnalité d'envoi d'un nouveau message, inscrire le pseudonyme de la personne que l'on désire contacter, *etc.*). Ainsi, lorsqu'un sujet a un problème qu'il ne souhaite pas communiquer dans un espace public du site, il peut contacter ces personnes-là, dont l'expertise semble être garantie par le site (même si dans les faits, il suffit d'envoyer une demande pour faire partie d'une catégorie, en expliquant que l'on détient un savoir, et qu'aucune vérification n'est vraiment réalisée). L'expertise est généralement liée à une expérience du quotidien ou une expérience professionnelle.

⁶⁰⁶ Expert confidentielles, *Confidentielles*. [En ligne] <http://www.confidentielles.com/devenir_experte.htm>, dernière consultation le 01.02.13.

LA UNE AMIE TICKER

1, 2, 3 ... 610, 611, 612 Suivant >

Aller à la page 1 AFFICHER

23/11/2009 à 19:25

Nous voici arrivé au Tome 7, toujours sur le mot ke notre e-mily avait mis en ouvrant le premier tome !!

"bonjour,

voilà depuis 13 mois on essaie de faire un bébé mais j'ai des cycles irréguliers (de 32 à 91 jours !!!) le cycle dernier était le plus long et le gygy m'a donné du duphaston pour faire revenir mes règles et ce cycle il m'a mise sous clomid pour reguler mes cycles... est ce que mon cycle sera vraiment de 28 jours? ou est il possible qu'il dure un peu plus?

merci de vos réponses là je suis à j28 justement..."

Alors voilà comment a commencé notre post "clomid...besoin d'aide!!!" il y a déjà 2 an et demi que l'on partage toutes beaucoup

Certaines sont enceintes grâce au traitement dont moimais pour continuer ces jolis moments de partages j'ouvre la suiteen pensant fort fort à toutes celles qui essaient

Derniers messages

- > Ptit bout pour avril 2010
- > Bébes de novembre 2010
- > Les bébés d'octobre 2009 tome 2
- > Petits bébés pour mai 2010 !!! tome 2
- > Mamans d'avril 2009 au régime : motivées ...
- > Clomid... besoin d'aide - tome 7
- > Attendre bébé en toute sérénité tome 4
- > Les bébés d'avril 2009 (tome 3)
- > En attendant l'arrêt de la pillule pour 2...
- > Bébé pour mars 2010
- > Bébes de février 2010!!!
- > Pour celles qui commencent les essais bb2...
- > Bb arrivera en aout 2010
- > Zen attitude en attendant la conception d...
- > Bébé arrive ou se fait attendre?rejoignez...

Les expertes Confidentielles

- > loupinette - Rapport H/F, Grossesse
- > kia - Grossesse
- > caroline80 - Grossesse / Bébé
- > POUSSINETTE - Grossesse
- > Ilcorneargentee - Grossesse
- > e-mily - Santé et grossesse
- > sereniza - grossesse/famille et beauté
- > sandymiam0r - hygiène alimentaire,...
- > davflo2 - Grossesse / Famille
- > scania - Grossesse

Figure 77 : Zone d'identification des expertes à droite du fil de discussion

Chaque pseudonyme est un signe passeur permettant de contacter la personne par message privé. Ici les expertes identifiées sont en lien avec la thématique du forum « Maman ». On y voit des spécialistes de la « grossesse », des « bébés », de « l'hygiène alimentaire », etc.

Une catégorie d'experts spécifique se distingue pour la thématique de la cuisine et s'appelle « la Confitoque ». Cette appellation reprend le principe de la « confisage »⁶⁰⁷, en ajoutant au terme de « toque », élément symbolique de la connaissance de l'univers de la cuisine (un chef porte une toque), le préfixe Confi. Elle regroupe des utilisatrices ayant une expertise dans le domaine culinaire, capable de transmettre aux autres leur savoir par le biais d'une contribution qui peut passer par une forme particulière : la contribution des « Essentielles cuisine » qui sont des fiches de recettes de cuisine.

⁶⁰⁷ Ce sont des « mots-valises », comme on en trouve dans l'ouvrage de Finkielkraut Alain, *Le Petit dictionnaire illustré : les mots qui manquent au dico*, Points, 2006. Ce procédé résulte d'un jeu inventé par l'écrivain Lewis Carroll dans son ouvrage *De l'autre côté du miroir*, 1871.

Les ConfiToques

Une ConfiToque est une membre de la communauté Confidencielles qui est une vraie toquée de cuisine !



Vous êtes une passionnée de cuisine, vous aimez épater vos convives en leur concoctant des repas savoureux et originaux ? Vous êtes aussi prête à aider les autres pour partager vos tours de main ? Devenez ConfiToque !

Une ConfiToque est reconnaissable sur le site grâce à un petit picto qui apparaît à côté de son avatar. A ce titre, elle est invitée à contribuer activement au **forum Cuisine** et aux **Essentielles Cuisine** (fiches de recettes), et partage ses meilleures recettes pour certaines occasions comme la Chandeleur, Noël...

Attention, une ConfiToque peut perdre son statut si elle ne respecte pas les règles suivantes : elle doit poster au moins 2 nouvelles fiches Cuisine par mois, et déposer au moins 2 fois par mois dans le **forum Cuisine**. Les copier/coller d'autres sites ne seront pas pris en compte et entraîneront la perte du statut de ConfiToque. De même, une ConfiToque ayant déposé au moins 50 fiches Cuisine conserve son statut sans conditions.

Si vous souhaitez devenir une ConfiToque, merci d'envoyer votre demande au **service-clients**.

Figure 78 : Description de la ConfiToque⁶⁰⁸

Le titre de ConfiToque se mérite et s'entretient : il nécessite une certaine activité dans les sections portant sur la thématique de la cuisine. L'utilisatrice C4 revient sur les modalités à remplir : « *il faut que je reste active si je veux garder ce statut* »⁶⁰⁹. Il faut effectivement respecter certaines règles liées à la participation : poster deux fiches cuisine par mois et écrire deux fois un message dans le forum Cuisine. Un fil de discussion indique que ces conditions n'ont pas toujours été les mêmes⁶¹⁰. Les contraintes de temps pour la participation semblaient plus rigides

auparavant, si bien que les participantes copiaient-collaient des recettes d'autres utilisatrices pour espérer garder leur statut. Ce détournement indique l'importance que ce statut apporte à l'interprétation de leur éthos médiatisé, statut qu'elles essayent de conserver, quitte à élaborer des tactiques pour pallier des manques d'idées ou de temps de pratique.

L'attribution de ces statuts particuliers légitime les personnes à pouvoir parler sur une thématique qu'elles prétendent bien connaître, et enrichit de manière officielle leur éthos médiatisé d'un symbole témoignant qu'elles détiennent un savoir. On peut supposer que leur

⁶⁰⁸ Les ConfiToques, *Confidencielles*. [En ligne] <http://www.confidencielles.com/r_1485_les-confitoques.htm>, dernière consultation le 12.09.12.

⁶⁰⁹ Cf. annexe 26.2.4, tome 2.

⁶¹⁰ Discussion « Des modifications concernant les confitoques », *Confidencielles*. [En ligne] <<http://www.confidencielles.com/ttopic-125093-des-modifications-concernant-les-confitoques.htm>>, dernière consultation le 10.05.13.

légitimité à discuter de leur thématique de prédilection ne sera pas contredite, étant donné qu'elle est explicitement affichée par le dispositif.

2.2.2 Prouver son expérience de pratique

Sur *LoL*, il peut être difficile de se faire « écouter ». En effet, lorsque des joueurs sont mis en présence pour la première fois dans le cadre de la fonctionnalité *matchmaking*, ils peuvent s'accepter comme partenaires potentiels de la communication le temps de la partie, sans pour autant souhaiter accorder une véritable attention aux propos d'un de leurs équipiers, surtout si ces derniers émettent des reproches quant à leur manière de jouer (ce qui est menaçant pour leur face). C'est ainsi qu'il m'est arrivé d'être en présence de joueurs qui ne maîtrisaient pas leur champion, utilisant mal ses compétences ou achetant des objets inappropriés. Pour un joueur qui sait jouer le personnage en question, il peut être difficile de résister à la tentation de prodiguer un conseil, pour aider ce joueur apparemment novice (avec ce champion) à progresser, et augmenter ses chances d'être utile à son équipe afin d'aller vers une victoire. Or, comme le dit le joueur J1, il est recommandé de se retenir de donner un conseil, même si les actes effectués par un des équipiers sont aberrants : « *dès fois, il vaut mieux se taire* »⁶¹¹. Il part du principe que même si les remarques sont fondées, elles ne seront pas écoutées, dans le meilleur des cas⁶¹². Dans le pire, elles peuvent déclencher des conduites très agressives de la part de l'interlocuteur dont les compétences sont remises en question. Il explique que conseiller sur un équipement à acheter ne sert à rien car l'interlocuteur répliquera sans doute : « *ce que j'ai est mieux* ».

Des situations où les conseils sont acceptés ont cependant été identifiées. C'est notamment le cas lorsque l'énonciateur est en train de bien réussir dans la partie en cours, c'est-à-dire qu'il domine facilement son adversaire, ce qui est visible dans les statistiques affichées dans le dispositif par tous les joueurs engagés. Il semble en effet que la légitimité puisse s'acquérir par

⁶¹¹ Cf. annexe 27.2.1, tome 2.

⁶¹² Un pan des recherches en communication étudie la communication engageante et plus particulièrement la technique du « pied dans la porte ». Ces recherches « nous montrent qu'on a plus de chances d'être entendu lorsque les arguments que l'on avance (ou les informations que l'on donne) ont été précédés par l'obtention d'un comportement préparatoire ». Bernard Françoise, Joule Robert-Vincent « Lien, sens et action : vers une communication engageante », *Communication et organisation*, 24, 2004. [En ligne] <<http://communicationorganisation.revues.org/2918>>, dernière consultation le 07.06.15. Dans le cadre des interactions médiatisées entre les sujets ordinaires, un parallèle peut être fait : pour faciliter l'acceptation en tant qu'expert ou porteur de conseils, une première étape à franchir est celle du partenaire de l'activité. Ainsi, pratiquer plusieurs parties de jeu avec un joueur est une étape préparatoire qui facilite par la suite l'écoute et le partage du savoir. Comme le montrent les réflexions du joueur J1, les joueurs de *LoL* semblent être conscients de ce phénomène, si bien qu'ils ne prennent plus la peine de conseiller les autres joueurs s'ils n'ont pas développé des liens au préalable.

de bons résultats. Les statistiques s'affichant aussi suite à une partie ou dans l'architexte de gestion⁶¹³ dotent le joueur d'un indice de légitimité pour les interactions à venir. Elles fonctionnent comme une preuve de ses compétences et connaissances, ce qui pourra même l'amener à être sollicité pour donner des conseils. Par contre, si un joueur présente de mauvaises statistiques, son avis et ses conseils ne seront que très peu écoutés : si ses conseils étaient si bénéfiques, cela aurait eu un impact plus important sur ses propres statistiques. De la même façon, avoir un meilleur niveau que son interlocuteur dans le classement en parties classées⁶¹⁴ augmente les chances qu'un conseil puisse être écouté. En effet, la place dans les ligues témoigne des compétences et de la mise en application des connaissances accumulées, et fonctionne là aussi comme une preuve du savoir acquis.

Dans les cas où des joueurs ont développé des liens sociaux et se fréquentent très régulièrement, une certaine légitimité peut se construire petit à petit. En effet, on peut remarquer que son équipier a une « bonne vision de jeu », même si le résultat de la partie n'est pas toujours la victoire. Ainsi, certains sujets préfèrent chercher des conseils auprès des joueurs issus de leur liste d'amis, plutôt que de se tourner vers des joueurs qu'ils ne connaissent pas, même si ceux-ci ont un très bon niveau. En effet, c'est en réalisant des parties avec d'autres joueurs, que l'on constate si ceux-ci maîtrisent un personnage et ont des connaissances sur le jeu, indépendamment des statistiques qui s'affichent sur leur profil. Une action peut être bien exécutée sans qu'elle permette de prendre un avantage. C'est ainsi que les joueurs se tournent vers des usagers qui leur sont familiers, qu'ils ont déjà vu utiliser convenablement tel ou tel champion afin de leur demander conseil pour le jouer.

L'importance de prouver son expérience de jeu afin d'être écouté a été observée aussi dans les espaces de métadiscussion comme *lolking*, site où l'on peut partager des guides de jeu sur un champion. Les joueurs qui créent des guides semblent avoir conscience de la nécessité de montrer des traces résultant de l'application du savoir qu'ils tentent de partager. C'est ainsi que les guides s'enrichissent souvent des copies d'écran illustrant des performances avec le personnage⁶¹⁵. Cela a pour fonction de montrer que le savoir partagé ici produit un bon résultat lorsqu'il est mis en œuvre. La copie d'écran ou les vidéos ont ici une valeur testimoniale : elles

⁶¹³ Des résultats sont visibles notamment dans l'historique de jeu (cf. annexe 10, tome 2) ou en fin de partie (cf. annexe 12, figure 11, tome 2).

⁶¹⁴ Cf. annexe 9, tome 2.

⁶¹⁵ Guide de Caitlyn, *lolking*. [En ligne] <<http://www.lolking.net/guides/121617>>, dernière consultation le 07.04.15. On remarque qu'une partie du guide est dédiée aux informations sur les auteurs. Le joueur a intégré des copies d'écran de son profil qui indique qu'il est dans la ligue « platine ». Il a ajouté à cela des statistiques de jeu avec le personnage Caitlyn.

dotent les joueurs d'une légitimité à partager ce qu'ils ont découvert. Cette légitimité sera moins contestée à partir du moment où ils sont capables de prouver que cela fonctionne en situation de jeu.

Les sujets évoluant sur *Confi* et *LoL* disposent de plusieurs façons pour prouver leur valeur et indiquer qu'ils détiennent un savoir. Certaines reposent sur des outils du dispositif (catégorie d'expertes, ou statistiques du jeu). On note que la légitimité peut s'instaurer progressivement par le biais des échanges. En effet, c'est en communiquant avec un autre sujet que l'on se façonne un éthos médiatisé favorable, notamment par la facette discursive, qui témoigne d'une certaine expérience en pratique, et d'une aptitude à la partager. Si être sa propre source d'expérience est un indicateur fiable pour se faire considérer comme légitime à partager son savoir, il existe un cas spécifique à *League of Legends*, qui consiste à se servir de sources d'influences externes que sont les joueurs professionnels.

2.3 DES SOURCES D'INFLUENCE EXTERNES : LES EXPERTS DE *LEAGUE OF LEGENDS*

Des joueurs qui n'ont pas une pratique « ordinaire » évoluent dans le dispositif de *LoL*. C'est le cas des animateurs des plateformes de jeu et des joueurs professionnels ou semi-professionnels⁶¹⁶. En effet, ce jeu est joué sur la scène compétitive par le biais de tournois organisés par l'éditeur *Riot Games*, tournois auxquels il est possible d'assister en étant présent sur les lieux des rencontres ou bien en regardant en direct des diffusions également appelées *streams*, qui sont commentées par les animateurs sur des plateformes de jeu. Il existe plusieurs plateformes de jeu qui diffusent des tournois de *LoL*, commentés en français : *Millenium*, *Ogaming* et *Eclipsia*. L'objectif ici n'est pas de décrire le fonctionnement des tournois, mais d'indiquer que ces activités parallèles influent sur la pratique des joueurs ordinaires, qui prennent pour modèles les joueurs professionnels⁶¹⁷. Les joueurs ordinaires peuvent aussi bénéficier de leurs conseils ou de ceux des animateurs. L'activité de ces deux catégories de joueurs (les professionnels et les animateurs), qui évoluent sur le même dispositif de jeu, mais généralement à haut niveau, sert de modèles aux joueurs ordinaires. Elle guide leurs conduites et dote leur discours d'une certaine légitimité en raison de cette source d'expérience sur laquelle ils s'appuient, qui est reconnue par tous comme étant la meilleure. On distingue deux aspects sur lesquels on observe une influence : la manière de jouer où les joueurs ordinaires vont « faire

⁶¹⁶ Cf. annexe 17, tome 2.

⁶¹⁷ Cf. annexe 18, tome 2.

comme » et les manières de régir les groupes de pratiques lorsqu'ils espèrent progresser à la manière des équipes professionnelles.

Les joueurs ordinaires vont tenter de s'approprier le savoir de ces joueurs identifiés comme experts par leurs résultats, leur intégration dans un circuit professionnel, *etc.* En regardant les *streams* des tournois ou des entraînements, ils glanent des conseils, observent des stratégies auxquelles ils n'avaient pas pensé, et appréhendent des évolutions de la *méta*. L'acquisition de ces informations est facilitée par le fait que les animateurs proposent une médiation de ce qui se passe durant les tournois. De plus, les vidéos de ces derniers sont ensuite disponibles sur le web, pouvant ainsi circuler et être vues un grand nombre de fois. On note que des extraits de matchs sont promus *via* les plateformes de diffusion, valorisant certains mouvements des joueurs professionnels jugés par les animateurs et les spectateurs comme « exceptionnels »⁶¹⁸.

Ainsi,

La médiatisation de ces actions expertes entraîne chez les amateurs l'envie de tester la stratégie ou de réaliser le mouvement pour « faire comme X », souvent dans les heures qui suivent le match. Lors d'un championnat européen, un joueur appelé Xpeke fit une action complexe qui permit de remporter la victoire. Depuis, dans les parties amateurs, dès que la situation de jeu semble similaire, les joueurs sont pris de l'envie d'essayer de faire la même action et annoncent à leurs équipiers « je vais faire une Xpeke ». Cela n'est pas toujours couronné de succès, les joueurs amateurs n'ayant pas les mêmes compétences que les professionnels. Le fait que les professionnels soient des modèles pour les joueurs amateurs est facilité par la médiatisation des tournois en direct et en différé, mais aussi par des articles qui mettent en avant des conseils des professionnels ou des guides pour essayer de « maîtriser » comme eux un personnage.⁶¹⁹

Si la reproduction des actions effectuée par les joueurs professionnels est envisagée, elle se solde souvent par un échec. J'ai constaté qu'un décalage entre les compétences des joueurs professionnels et des amateurs portait même sur des détails plus minimes comme le choix des objets (cf. Focus 49).

⁶¹⁸ Cf. annexe 18, figure 68, tome 2.

⁶¹⁹ Rollandin Marion, « Approche communicationnelle des hybrides jeu-métier et travail-loisirs dans le jeu en ligne », *Colloque Travail et Loisirs*, CELSA, 13 juin 2014.

FOCUS 49 : PEUT-ON GÉRER SON PERSONNAGE COMME LE FAIT UN JOUEUR PROFESSIONNEL ?

Lorsque l'on regarde un joueur professionnel engagé dans un tournoi, on peut observer sa manière de jouer un personnage que l'on a aussi l'habitude de jouer. Cela peut me donner des idées quant à l'équipement que l'on peut acquérir dans la partie. Pour l'avoir expérimenté, il est toutefois très difficile d'obtenir le même résultat que les joueurs professionnels.

Les joueurs professionnels, au cours d'une partie de 45 minutes, ont généralement acheté les six objets possibles pour leur personnage, grâce à de l'argent accumulé en tuant des sbires adverses notamment. Durant une partie, le nombre de sbires tués peut être de plus de 400. À mon faible niveau, je dépasse rarement les 200, ce qui fait que j'ai deux fois moins d'argent. Les choix d'objets se combinent entre eux. Or, n'en acheter que deux ou trois sur les six ne fait pas le même effet. C'est pourtant dans ce type de cas que je me suis toujours retrouvée, n'ayant pas suffisamment obtenu d'argent pour acheter tous les objets. Je n'arrive jamais à prendre la totalité des objets alors qu'eux y arrivent. Ainsi, je me suis rendu compte que je devais tenir compte du fait qu'étant moins performante je n'aurai pas le temps d'acheter tous ces objets. Je devais donc adapter mes choix en fonction de mes performances, qui sont moindres, rendant impossible la reproduction à l'identique de leurs manières de jouer.

Si la médiation par la médiatisation permet aux joueurs ordinaires de développer leurs savoirs et d'orienter le développement de leurs compétences, j'ai également constaté qu'ils intègrent des normes communicationnelles en vigueur dans l'espace des joueurs professionnels, en termes de comportement et de gestion des groupes de jeu. Des influences se répercutent directement sur la pratique des joueurs désireux de jouer en équipe. Dans la perspective d'évoluer avec une équipe de joueurs réguliers :

Les joueurs amateurs appliquent des « manières de faire » issues des pratiques professionnelles, détournent des éléments caractérisant généralement les activités professionnelles, modifiant ainsi leur pratique initialement ludique, sur des plans relationnel, temporel et stratégique. Sur le plan relationnel, la constitution des équipes ne se fait pas simplement par affinités, mais plutôt en fonction des compétences des joueurs. Ainsi, un joueur désireux de construire une équipe choisit ses équipiers à travers des processus propres au monde professionnel : un dépôt de candidature suivi d'un entretien, entraînant pour les joueurs retenus des périodes de test. Sur le plan temporel, les amateurs planifient des entraînements réguliers, dédiant un certain nombre de soirs par semaine à la pratique, avec l'obligation de prévenir en cas d'absence. Un joueur trop souvent absent peut être renvoyé de l'équipe. Sur le plan stratégique, la communication durant les parties devient plus structurée. On observe une autorégulation des comportements lors des échanges oraux qui ont lieu durant les parties, les joueurs se réprimandant lorsque plusieurs personnes parlent en même temps. Les parties donnent lieu à des « débriefings », permettant d'analyser les points forts et les points faibles de chacun, incitant ainsi à l'amélioration. Si une personne s'avère plusieurs fois être à l'origine des défaites, il est probable qu'elle soit renvoyée et remplacée, comme un joueur professionnel ayant de mauvaises performances.⁶²⁰

⁶²⁰ *Ibid.*

Les joueurs professionnels et les animateurs contribuent à orienter la pratique des joueurs ordinaires, devenant des sources d'influences souvent citées pour légitimer les choix qui sont faits.

Pour conclure, détenir un savoir n'est pas une condition suffisante pour pouvoir le partager. Les sujets doivent passer par un processus de légitimation qui s'exprime par divers biais (l'ancienneté, la preuve personnelle, la pratique de l'allégation, *etc.*). Ce processus se sert des outils du dispositif et s'appuie sur les mises en scène des informations par les architectes. Si j'ai préféré indiquer des « tendances » visibles, il faut également savoir que la socialisation engagée avec des usagers augmente le taux de fiabilité accordé, et facilite le partage du savoir. Intéressons-nous à présent à la construction de la posture d'ethnologue-amateur.

3 LA CONSTRUCTION D'UNE POSTURE D'ETHNOLOGUE-AMATEUR

Les sujets s'engagent dans un régime d'ajustement lorsqu'ils prennent part à des activités proposées par des dispositifs médiatisés. Au cours de ce processus, ils sont amenés à faire preuve d'un phénomène réflexif plus important que dans les habituelles situations de communication en face à face, afin de tenter de comprendre les spécificités de cette forme de communication. L'ajustement dans son ensemble les aide à optimiser leurs expériences et leurs échanges avec les autres usagers, avec qui des liens sociaux se créent parfois. Ces processus réflexifs les amenant à réfléchir à la meilleure façon de négocier les échanges au regard de ce qu'ils ont l'habitude de faire, les conduisent à acquérir un ensemble de savoirs sur la communication médiatisée. J'estime qu'au cours de ce régime particulier, les sujets modifient leur vision du monde et des interactions, et tendent petit à petit vers une posture particulière que je nomme la posture d'ethnologue-amateur, qui correspond à une prédilection particulière sur les plans psychique et corporel à la compréhension des processus de communication. Les sujets par l'usage des médias informatisés développent une attention particulière au décryptage des signes, guidés par le désir d'interpréter les phénomènes qui se présentent à eux, de s'intégrer dans les groupes ou du moins de comprendre les autres sujets. Cette posture est approchée et parfois endossée par les sujets utilisant l'un ou l'autre des deux dispositifs étudiés. Si ce phénomène n'est pas similaire dans les deux terrains en raison de spécificités liées aux cadres de l'activité, j'avance l'idée que la posture d'ethnologue-amateur peut être atteinte par l'usage de n'importe quel dispositif médiatisé informatisé participatif.

La qualification de « posture d'ethnologue-amateur » est un construit qui relève de mon interprétation de ce que peut être un ethnologue⁶²¹ d'une part et un amateur d'autre part. Je me permets d'associer ces deux termes pour produire une métaphore permettant de décrire la manière dont la vision des sujets et leurs capacités heuristiques à comprendre les situations vont évoluer par la confrontation au dispositif. Cette posture n'est pas innée, c'est-à-dire que les sujets vont la développer, la perfectionner et l'affirmer plus ou moins au cours de la pratique du dispositif voire de plusieurs dispositifs. À l'image des processus de réflexivité engagés au cours de l'ajustement⁶²², les sujets ne sont pas tous égaux devant l'adoption de cette posture :

⁶²¹ Comme je l'explique ensuite, je ne prétends pas par le recours au terme « ethnologue » que les sujets sont des scientifiques. L'expression « ethnologue-amateur » est un syntagme et fonctionne plutôt comme un « à la manière de », en s'affranchissant de toutes les considérations disciplinaires et méthodologiques étant donné que les sujets ordinaires ne sont pas en mesure de véritablement faire de l'ethnologie.

⁶²² Étant donné qu'il y a un lien direct entre les processus de réflexivité et l'adoption de cette posture, le fait que l'on ne soit pas tous égaux face à l'un implique en toute logique que l'on ne puisse pas être égaux face à l'autre.

certaines l'endossent totalement alors que d'autres se contentent de l'effleurer. Plutôt que de décrire tous les termes et leurs imaginaires, j'ai préféré présenter la manière dont se construit la posture au cours de la pratique. Dans un premier temps, est détaillée la construction de cette posture et la manière dont évolue la vision des situations de communication, entraînant le sujet vers cette posture d'ethnologue-amateur. Après avoir montré que le recours au terme posture n'est pas anodin, l'évolution de la posture d'ethnologue-amateur, au cours de la séquence de vie médiatisée d'un sujet et lorsque celle-ci prend fin, est commentée. Dans un deuxième temps, les caractéristiques de cette posture adoptée par les sujets ordinaires sont décrites au regard de ma représentation de ce qu'est un ethnologue.

3.1 ÉVOLUTION DE LA POSTURE D'ETHNOLOGUE AMATEUR DURANT LA SÉQUENCE DE VIE MÉDIATISÉE

La posture d'ethnologue-amateur équivaut au développement d'une prédilection face à l'analyse des situations, aidant les sujets à mieux gérer leur séquence de vie médiatisée. Cela commence par une modification du regard grâce à la mise en perspective des situations de communication médiatisée vis-à-vis des situations de communication en face à face au cours de l'ajustement. Avant de déconstruire les différences de conduites et de compréhension qui existent entre un ethnologue, un amateur et un sujet ayant endossé la posture d'ethnologue-amateur, la manière dont est adoptée par les sujets cette posture au cours de la séquence de vie médiatisée est décrite. Premièrement, le choix du terme « posture » est explicité, ainsi que ce qu'il produit sur le statut du complexe « ethnologue-amateur ». Deuxièmement, les étapes qui conduisent à l'adoption de cette posture sont analysées. Il est également précisé ce qu'il advient de cette posture lorsque les sujets mettent fin à leur séquence de vie médiatisée par un arrêt de fréquentation du média informatisé.

3.1.1 Choix du terme de « posture » : un nécessaire apprentissage pour devenir « ethnologue-amateur »

Devenir « ethnologue-amateur », c'est avoir développé des compétences visant à interpréter plus facilement les situations de communication. Ce n'est pas un processus, mais un état, une prédilection particulière, une posture, que l'on intériorise par la confrontation au dispositif et aux autres usagers. Ce terme « posture » a deux acceptions⁶²³. Une au sens propre du terme : « Attitude, position du corps, volontaire ou non, qui se remarque, soit par ce qu'elle a

⁶²³ Définition du terme « posture », *Trésor de la Langue Française informatisé, Ibid.*

d'inhabituel, ou de peu naturel, de particulier à une personne ou à un groupe, soit par la volonté de l'exprimer avec insistance », et une au sens figuré : « Attitude morale de quelqu'un. [...] Comportement, (ligne de) conduite ». Le terme « posture » réfère donc à un apprentissage sur les plans physiques et cognitifs que les sujets vont développer petit à petit en prenant part à une des activités médiatisées proposées par les dispositifs étudiés.

À l'image de la « posture » que le corps apprend à adopter lorsque l'on a des problèmes de dos par exemple, adopter cette posture d'ethnologue-amateur permet de diminuer les problèmes d'incompréhension des situations, en aiguisant le regard, en donnant au corps et à l'esprit des manières d'être et d'agir pour faciliter l'interprétation des processus communicationnels. Toutefois, elle n'est pas innée. En effet, les sujets ne naissent pas avec cette facilité à décrypter les situations. C'est l'usage de dispositifs médiatisés qui implique de gérer des interactions différemment de ce que l'on a l'habitude de faire, qui peut conduire à adopter cette posture. Elle n'est donc pas non plus immédiate, c'est-à-dire que chacun doit s'ajuster à une situation médiatisée, voire plusieurs, avant de l'atteindre. D'ailleurs, comme face aux opérations réflexives, les sujets ne sont pas tous égaux face à la progression vers cette posture. Certains ne feront que l'effleurer malgré l'usage de plusieurs dispositifs médiatisés, alors que d'autres l'endosseront dès leur première séquence de vie médiatisée. La posture d'ethnologue-amateur correspond donc à une disposition de l'esprit et du corps. Elle est atteinte petit à petit par les sujets qui auront opéré une modification de leur vision du monde communicationnel, poussés par la présence du dispositif qui présente des contraintes, des conditionnements et des possibilités à appréhender, sur les plans technique et relationnel longuement décrits dans les chapitres précédents, et par la comparaison avec les situations en face à face. Voici comment elle se développe au cours de la séquence de vie médiatisée des sujets.

3.1.2 Un développement articulé à la séquence de vie médiatisée

Au début de l'usage d'un média informatisé, le sujet est un nouvel utilisateur qui se confronte à des espaces numériques plus ou moins fictionnels où il est possible de communiquer. Pour ce faire, il s'engage dans un régime d'ajustement, afin de juger la situation (cadre de l'activité, rôle, formation de l'éthos), de définir les modalités d'action, les règles en vigueur, *etc.* C'est au cours de ce processus d'ajustement qu'un sujet peut atteindre la posture d'ethnologue-amateur, qui changera définitivement sa manière d'aborder les situations de communication. Mais comment se développe la posture d'ethnologue-amateur au cours de la séquence médiatisée ? Étant donné que tous ne pourront pas l'atteindre, il est essentiel de dresser un état des conditions pour arriver à cette posture et de présenter certaines de ses spécificités. Les différences dans le

processus amenant à la posture d'ethnologue-amateur que j'ai observées au cours de mon enquête dans les deux terrains choisis pour cette thèse sont analysées.

Une des premières conditions permettant d'atteindre la posture d'ethnologue-amateur est de se rendre compte des différences entre les situations de communication présentielle et les situations de communication médiatisée. En effet, certains sujets peuvent s'engager dans la pratique avec leurs représentations et leurs interprétations des codes issus des situations habituelles en face à face, comme je l'avais fait lors de mes premières expériences, sur *World of Warcraft* ou sur le *chat* instantané de *Gmail*, contées en introduction. C'est ainsi que les sujets peuvent s'engager dans l'ajustement, sans toutefois prendre les mesures des différences qui existent du fait de l'usage d'un média informatisé, qui camoufle les corps, permet des échanges écrits avec des « inconnus » et nécessite une identification par pseudonyme. Ne pas se rendre compte de cela est un frein à l'acquisition du savoir et à la modification du regard. S'apercevoir que l'on ne peut pas communiquer de la même façon que ce que l'on fait dans les espaces en présence de ses interlocuteurs constitue une première étape à franchir pour aller vers la posture d'ethnologue-amateur. Les sens des sujets commenceront à être aux aguets afin de comprendre cet univers qui est autre. Cela les incite à être plus attentifs, à faire preuve d'un degré de réflexivité accru, engendrant la production de nombreux savoirs sur la communication (« savoir-faire » et « savoir-dire »), modifiant leur vision des processus communicationnels (l'enrichissant par le savoir sur la communication médiatisée). On note que les sujets qui rencontrent des difficultés au cours de l'ajustement auront plus d'occasions d'apprendre cette posture (sans forcément les mettre à profit). En effet, les sujets peuvent se heurter à des incohérences qui les incitent à se remettre en question, à s'interroger sur les interactions médiatisées. Ils peuvent éprouver un sentiment de scandale comme celui que j'ai rencontré (cf. Introduction). Face à un problème, les sujets ordinaires ne peuvent continuer à faire comme si de rien n'était, et doivent chercher à résoudre la situation afin de pouvoir se réengager dans l'activité. Par contre, ce sentiment peut être déstabilisant au point de conduire à l'arrêt de la séquence de vie médiatisée. Dans ce cas précis, la posture d'ethnologue-amateur ne pourra pas être atteinte. Plus les sujets font face à des problèmes, plus ils peuvent développer des savoirs, ce qui les amène à mieux appréhender les situations de communication. J'ai ainsi constaté que les joueurs de *LoL* avaient plus de chances d'adopter la posture d'ethnologue-amateur dans la mesure où leurs potentiels interlocuteurs étaient plus nombreux et plus variés que sur *Conf*, où le public du site est relativement normé (une femme dont l'éthos médiatisé se rapproche de celui de l'usager-modèle, « la parfaite femme *Confidentielles* », toutes les autres risquant

probablement de se faire exclure dès leurs premières interactions). Un autre paramètre peut provoquer des difficultés : les constantes mises à jour du dispositif de *LoL*, amenant les sujets à devoir s'adapter, certains changements pouvant même influencer sur leur éthos médiatisé. Sur *Confî*, ce sont les usagers ayant une longue séquence de vie médiatisée qui auront plus de chance d'approcher la posture d'ethnologue-amateur, aidés par le possible regard réflexif diachronique qu'ils pourront porter sur les petites modifications introduites dans le site de discussion.

Une seconde condition aidant à atteindre la posture d'ethnologue-amateur est d'avoir une séquence de vie médiatisée suffisamment longue pour avoir été confronté aux difficultés introduites par l'état de la polytopie synchronique, pouvant nuire à la mise en scène de soi et au développement des liens sociaux. Il faut donc être utilisateur régulier et avoir compris qu'un des enjeux était la gestion des interactions et donc accepter d'échanger. Les médias informatisés favorisent le développement d'une sensibilité particulière à l'analyse des situations grâce au placement des sujets dans un état de polytopie synchronique les obligeant à mettre en parallèle les situations de communication en face à face et les situations de communication médiatisée. Ils encouragent, malgré eux, les opérations réflexives tout au long de la séquence de vie médiatisée, visant à comparer l'acte communicationnel dans la séquence de vie quotidienne, là où il n'y a pas de tiers à l'échange, et la séquence de vie médiatisée, là où le dispositif conditionne les interactions et la présentation de soi. Ainsi, dans les deux terrains, les sujets qui ne prolongent pas leur séquence de vie médiatisée n'auront aucune chance de développer un quelconque savoir sur la communication. De plus, pour développer cette forme de savoir, il faut accorder une certaine considération aux autres participants, en acceptant de s'engager dans des interactions. Si communiquer est une nécessité sur *Confî*, cela n'est pas une obligation sur *LoL*. Les joueurs qui s'engagent dans l'activité simplement pour jouer, sans tenir compte de la dimension collective de la pratique, ne pourront pas atteindre cette posture.

Une troisième condition conduisant à modifier le regard sur la communication est de développer une certaine fascination pour le média informatisé, ce qui amène à prolonger sa séquence de vie. Cette fascination doit également s'exercer au regard de la communication. En effet, plus les sujets s'intéressent à la gestion de l'acte communicationnel indispensable pour répondre au paradoxe de la conduite à situer entre égocentrisme et sociocentrisme (cf. Chapitre Huit), plus ils développeront de savoirs. Deux formes de savoirs se distinguent : des savoirs sur l'activité et des savoirs sur la communication. Si la première forme de savoir est importante pour bien comprendre comment fonctionnent les dispositifs, elle n'est pas pour autant suffisante pour qu'un sujet prétende à la posture d'ethnologue-amateur. En effet, la vision du monde et des

rappports sociaux sera modifiée grâce à la deuxième forme de savoir. Ainsi, certains ont une bonne connaissance des outils permettant de poster un message sur *Confi*, et d'autres maîtrisent très bien un champion de *LoL*, sans toutefois être capables de comprendre comment gérer les interactions médiatisées avec les autres sujets. Chercher à maîtriser sa socialisation et les différentes interactions avec autrui, et donc développer un savoir sur la communication est un paramètre indispensable pour endosser la posture d'ethnologue-amateur, qui est définitivement tournée vers la compréhension des univers et de leurs participants. Cela amènera un sujet à partager son savoir, affinant encore sa posture d'ethnologue-amateur à travers la mise en perspective de ses expériences avec celles de ses interlocuteurs.

On peut se demander ce qui se passe une fois la posture acquise, et ce qu'il en advient lorsqu'un sujet met fin à sa séquence de vie médiatisée. La posture est-elle mise en suspens ? Disparaît-elle ? Peut-elle être exploitée à nouveau ? Selon moi, une fois qu'un sujet a endossé cette posture, cela signifie qu'il a développé une certaine prédilection à comprendre les situations de communication. Ainsi, s'il met fin à sa séquence de vie médiatisée, la posture d'ethnologue-amateur ne disparaît pas. Les savoirs précédemment acquis serviront lors de l'usage d'un nouveau dispositif médiatisé, facilitant l'ajustement. Le savoir sur la communication médiatisée développé n'est pas perdu à la fin de la séquence médiatisée. En effet, même si les architectes sont différents, et que les cadres de l'activité peuvent diverger totalement, on remarque des récurrences dans les processus de la communication, ce que j'ai montré pour *LoL* et *Confi*. Ainsi, plus on fréquente de dispositifs, plus on arrive à s'ajuster avec facilité, ce qui signifie que l'on a adopté pleinement cette posture, que l'on sait à quels éléments il faut prêter attention pour évoluer dans les situations de communication médiatisée. C'est ainsi que des sujets ayant l'habitude d'évoluer dans de nombreux dispositifs développent des savoirs leur permettant de s'adapter à toutes les situations très facilement. Toutefois, d'autres auront des difficultés même après avoir utilisé différents dispositifs, car ils n'accordent pas leur attention au bon endroit, ne sont pas concentrés, ou n'ont tout simplement pas les compétences interprétatives suffisantes pour le faire.

Par extension, on peut enfin se demander si la posture d'ethnologue-amateur une fois atteinte par le sujet, peut être mobilisée pour faciliter la compréhension des situations de communication en face à face. D'une part, les savoirs développés au cours de la pratique portent sur la communication médiatisée au regard de la communication en face à face : la comparaison permet aussi de réfléchir aux situations traditionnelles. D'autre part, il est possible qu'une fois le regard aiguisé, les sujets soient en mesure d'appliquer une attention plus fine aux éléments à

interpréter dans les situations en face à face de la vie quotidienne. Si la pratique les a conduits à s'exercer à repérer à l'écran les signes permettant de mieux se positionner durant une interaction, il est probable qu'ils soient capables de faire de même en situation de communication en face à face (ou du moins qu'ils fassent preuve d'une réflexivité accrue⁶²⁴). Les sujets ayant acquis cette posture ne peuvent plus s'en départir, le corps et l'esprit se dotant d'une prédilection à la compréhension des phénomènes de la communication.

Si certaines questions n'ont pas trouvé de réponse⁶²⁵ ici, on peut résumer la posture d'ethnologue-amateur comme étant une prédilection à l'analyse des situations de communication engendrée par l'ajustement aux dispositifs médiatisés. Certaines conditions peuvent toutefois aider à atteindre cette posture : se rendre compte des différences entre les situations de communication en face à face, et celles médiatisées, s'intéresser aux interactions avec autrui et se trouver dans un environnement instable où de nombreux interlocuteurs potentiels évoluent⁶²⁶. Une fois acquise, cette posture d'ethnologue-amateur facilite l'interprétation des processus de communication, engendrant des conduites particulières au regard des dispositifs. La posture d'ethnologue-amateur est donc complexe, et tous les sujets n'arriveront pas à l'adopter pleinement. Détaillons à présent précisément ses caractéristiques, en mettant en évidence les manières d'être et d'agir qui résultent de cette modification de la vision sur la communication.

3.2 ATTEINDRE LA POSTURE D'ETHNOLOGUE-AMATEUR : UN SUJET ORDINAIRE DOTÉ D'UNE SENSIBILITÉ À LA COMPRÉHENSION DES PROCESSUS COMMUNICATIONNELS

L'expression « posture d'ethnologue-amateur » est, on l'a vu plus haut, un construit de ma part pour désigner une capacité à analyser les situations de communication, que le sujet ordinaire peut acquérir par la pratique médiatisée. Explicitons les principales conduites et réflexions que

⁶²⁴ Certains peuvent justement être bloqués dans l'application de leur savoir par des données liées à la vision des corps et leur gestion.

⁶²⁵ La posture de l'ethnologue-amateur est valable pour l'instant, car des éléments permettent de se rendre compte des différences entre les types de situations de communication ; en effet même si elles intègrent notre quotidien, les situations de communication médiatisées restent relativement différentes des situations en face à face. On peut se demander comment cela se passerait si les dispositifs reproduisaient à l'identique les situations en face à face, réintroduisant à l'identique l'image du corps et mobilisant l'identité sociale (avec les dispositifs immersifs par exemple). Si l'écart entre les deux types de situation était réduit, qu'une réflexivité moindre soit déclenchée, alors il sera plus difficile d'acquérir cette posture.

⁶²⁶ Instable sur le plan de la communication : plus il est difficile de s'ajuster, plus les opérations réflexives sont accrues.

cela engage chez les sujets ayant adopté cette posture. Si l'utilisation du terme posture n'est pas anodine, le recours aux termes « ethnologue » et « amateur » auxquels j'ai ajouté un tiret pour créer un syntagme ne l'est pas non plus. Bien que l'expression doive être considérée dans son ensemble, chacun des termes véhicule des attentes et des imaginaires, ce qui m'amène à les définir successivement.

L'ethnologue est un scientifique exerçant l'ethnologie. Comme toute discipline, celle-ci a une histoire marquée par un champ théorique particulier. Cette discipline, dont je mobilise une des approches méthodologiques (l'observation participante), évoque un certain nombre d'aspects quant à l'attitude des ethnologues. Trois m'intéressent plus particulièrement : l'esprit d'exploration, l'acte de voyage permettant l'acquisition d'un savoir par un aller-retour entre deux mondes, et la capacité à interpréter les signes issus d'univers différents. Je considère que la posture que vont adopter les sujets que j'étudie se rapproche de celle des ethnologues sur ces aspects-là. Il ne s'agit pas de prétendre, en faisant un rapprochement entre l'ethnologue et l'amateur, que les sujets adoptent une démarche scientifique. Il convient de signifier qu'ils sont eux aussi, par l'usage d'un dispositif médiatisé, plongés dans un univers qu'ils ne connaissent pas, avec des partenaires qu'ils découvrent, ce qui les amène à développer un certain savoir. Le statut des univers médiatisés est un peu ambigu ici : bien qu'ils soient différents de ce que l'on connaît, y accéder au quotidien les rend familiers. C'est pourquoi afin de préciser les caractéristiques de l'ethnologue-amateur, je me suis notamment inspirée de l'ouvrage de Jean-Didier Urbain, *Ethnologue, mais pas trop*, où l'auteur évoque l'ethnologie du quotidien impliquant de « restaurer de l'étrangeté en des mondes proches et familiers »⁶²⁷. Il explique en effet que :

Si le rôle de l'ethnologie est toujours en effet de « rendre plus familier ce qui nous est étranger », c'est-à-dire les comportements, les croyances, les coutumes des sociétés qui ne sont pas les nôtres, il est aussi de « nous étonner de ce qui nous est le plus familier ». Autrement dit, de rendre étrange ce qui ne l'est plus à force d'accoutumance ; nos « lieux communs » et nos « idées reçues » — nos propres coutumes et nos propres croyances...⁶²⁸

Le recours à ses travaux trouve son intérêt dans le fait que la séquence de vie médiatisée s'inscrit dans la temporalité du quotidien, c'est-à-dire que la pratique des médias informatisés devient une pratique quotidienne, pouvant donc se rapprocher d'une ethnologie du quotidien, tout en étant une pratique dans un univers conçu sur des codes que les sujets ne connaissent pas forcément.

⁶²⁷ Urbain Jean-Didier, *Ethnologue, mais pas trop*, Paris : Éditions Payot & Rivages, 2003, p10-11.

⁶²⁸ *Ibid.*, p74.

Les amateurs sont appréhendés selon la définition de Patrick Flichy. Il qualifie d'amateur des sujets utilisant des dispositifs médiatisés et qui « n'ont pas de compétences précises ni de diplômes particuliers »⁶²⁹. Cependant, ceux-ci vont développer un savoir et des compétences à travers la pratique :

L'amateur qui apparaît aujourd'hui à la faveur des techniques numériques y ajoute la volonté d'acquérir et d'améliorer des compétences dans tel ou tel domaine. Il ne cherche pas à se substituer à l'expert professionnel ni même à agir comme un professionnel ; il développe plutôt une « expertise ordinaire », acquise par l'expérience, qui lui permet de réaliser, pendant son temps libre, des activités qu'il aime et qu'il a choisies. Modeste et passionné, il couvre tout une gamme de positions entre l'ignorant, le profane et le spécialiste. Son expertise est acquise peu à peu, jour après jour, par la pratique et l'expérience.⁶³⁰

L'amateur désigne un sujet qui développe des savoirs ordinaires au cours de sa pratique ainsi qu'une certaine expertise qui n'est pas encadrée par des logiques disciplinaires. Cette absence de cadrage disciplinaire fait que les sujets acquièrent une certaine érudition selon une pratique que l'on pourrait qualifier de méthodologique, qui est guidée par les possibilités du dispositif sans tenir compte de la considération de l'éthique pour obtenir des informations, comme le ferait un ethnologue. Chaque sujet à force de pratique devient plus ou moins un amateur (plus il développe de savoirs sur l'activité au cours de l'ajustement, plus il devient amateur).

Voyons comment, à force de pratique, certains sujets amateurs développent une certaine prédilection à l'analyse des situations, adoptant la posture d'ethnologue-amateur. Pour dresser les caractéristiques de cette posture, trois axes sont à distinguer à travers lesquels des rapprochements sont envisagés entre ce que font les sujets ordinaires ayant adopté cette posture et le travail des ethnologues. Le premier porte sur le développement d'une attention aux signes et à la volonté de conserver des traces des situations explorées. Certains sujets développent en effet une véritable capacité à décrypter les différents codes des univers médiatisés. Le second concerne l'esprit d'exploration qui amène à comprendre les rapports régissant un univers. Dans le cas des ethnologue-amateurs, cet esprit s'inscrit dans une logique de pratique ordinaire et non pas une démarche scientifique, et engendre donc la production d'un savoir ordinaire. Le dernier met en évidence l'engagement des sujets dans un aller-retour entre deux mondes distants symboliquement, la communication en face à face et la communication médiatisée. Ces deux mondes donnent lieu à des séquences de vie dont la durée respective est considérablement différente. Les sujets, souhaitant mieux comprendre les processus communicationnels, peuvent

⁶²⁹ Flichy Patrick, *Le sacre de l'amateur*, Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique, France : Éditions du Seuil, 2010, p7.

⁶³⁰ *Ibid.*, p11

envisager de déclencher des situations dans la séquence la plus courte (la médiatisée) pour en découvrir les conséquences.

3.2.1 Interprétation des signes et rapport aux traces

Le travail des ethnologues repose sur l'interprétation de signes d'une autre culture. Ils apprennent à décrypter d'autres langages, codes spécifiques à des populations. Une partie de leur travail consiste à accorder une attention particulière aux signes et à leur interprétation : ils font de la sémiologie. Je considère que les sujets utilisant un dispositif médiatisé vont faire de même, en interprétant des signes livrés par le dispositif, dont le code est lié à l'univers numérique développé et proposé par l'institution créatrice. Jean-Didier Urbain fait d'ailleurs ce rapprochement entre le travail d'un chercheur engagé dans une observation (Erving Goffman) et ce que fait un sujet ordinaire (un badaud, Monsieur Palomar). Leur démarche est la même :

Au fond, quant à l'esprit d'exploration, quelle différence y a-t-il entre un ethnographe comme Erving Goffman et un badaud comme Monsieur Palomar ? Tandis que le premier décrit la manière dont un corbillard jette son mégot en attendant à l'écart la fin des funérailles, le second note dans son carnet les noms et les formes des fromages en vitrine dans une boutique parisienne. Ici, par un geste convenu (écraser et non jeter), là, par une gamme fromagère, une culture se dit. L'un et l'autre observent ses signes afin de déchiffrer le code de chacun. Pour l'un, relevant d'un symbolisme corporel, ce sera le « dialecte des attitudes et des gestes individuels » ; pour l'autre, le langage des fromagers, qui relève d'un symbolisme alimentaire, où l'on « sent derrière chaque objet exposé la présence de la civilisation qui lui a donné sa forme ». L'esprit d'exploration est le même. Il s'agit, dans les deux cas, prenant de la distance, de capter le sens qui circule – de repérer les langages tacites ou inconscients qui trament l'ordinaire ; de déchiffrer, cachés ou diffus, les signes qui s'y logent afin d'identifier les représentations qui structurent le quotidien.⁶³¹

Ainsi, chacun accorde une attention aux signes tel qu'envisagé dans le code de langage qu'ils étudient. Pour investir une culture qui n'est pas la sienne et essayer de s'y intégrer, on peut se demander : « Quelles seraient les attentes des membres d'une culture quant à mon comportement si j'étais l'un des leurs ? »⁶³². Ce qui diffère dans la culture médiatisée, c'est que les sujets en situation d'exploration ne doivent pas s'intéresser seulement aux attentes des autres interlocuteurs. En effet, les toutes premières normes de comportement à respecter sont proposées par le dispositif et correspondent à la vision de l'institution du rôle-modèle. Chacun doit donc jouer avec les attentes de l'institution (explicites) et les attentes d'autrui (plus implicites, qui seront différentes en fonction des interlocuteurs eux aussi engagés dans le même processus d'exploration). Le dispositif comme tiers à la communication rend plus perceptibles certains signes et en camouflet d'autres, ce qui incite le sujet à développer une attention

⁶³¹ Urbain Jean-Didier, *op. cit.*, p110-111.

⁶³² Tyler Stephen A., *Cognitive Anthropology*, New York : Rinehart & Winston, 1969, p5, cité par Winkin Yves, *op. cit.*, p71, cité par Urbain Jean-Didier, *op. cit.*, p47.

particulière, à apprendre un code spécifique à la communication médiatisée, tout en réinvestissant des éléments normés liés à la communication en face à face au cours des interactions avec les autres participants. Si chaque sujet fait preuve d'une interprétation des signes plus ou moins réussie, ceux qui ont adopté la posture d'ethnologue-amateur développeront de réelles capacités à localiser et décrypter les signes à l'écran, et ce, même lorsqu'ils changent de dispositif. Ces sujets ordinaires particuliers, qui ont donc des capacités heuristiques plus affirmées, vont d'ailleurs avoir une conduite particulière face aux situations médiatisées, cherchant à conserver des traces de leur expérience, à garder des preuves.

Jean Copans explique que l'ethnologue accorde une grande importance aux objets liés à son terrain, qui fonctionnent comme des preuves. Il distingue :

une série d'œuvres qui relèvent de trois catégories : il y a tout d'abord les objets rapportés des voyages au sein des autres cultures [...]. Il y a ensuite, et surtout, des textes, ces textes, aux objectifs et aux écritures les plus variés, proviennent d'un patrimoine international [...] Enfin, l'ethnologie, ce sont aussi des images : photographie, films et maintenant vidéos.⁶³³

Le travail de l'ethnologue est méticuleux quant au relevé des preuves. Si les sujets que j'étudie ne sont pas aussi précis, ceux qui adoptent la posture de l'ethnologue-amateur ont toutefois la volonté de conserver des preuves de leurs expériences. Ils ne disposent pas tous d'un matériel permettant de filmer leur écran, mais la plupart trouvent des tactiques pour conserver quelques traces de leur pratique, par le biais de photographies de leur écran, de copies de liens menant vers un texte intéressant, ou par une copie d'écran quand cela est possible. Un joueur m'expliquait qu'il notait dans un carnet les éléments rencontrés dans le jeu potentiellement intéressants, mais sans rapport avec le déroulement de la partie, afin de s'en souvenir et de pouvoir les partager par la suite avec ses amis. Il tenait ainsi une liste avec tous les pseudonymes qu'il jugeait étonnants. D'autres ont des méthodes différentes : envoyer un SMS à leurs amis, afin de les informer, mais aussi de conserver une trace de ce qu'ils ont vu dans leur appareil mobile. Sur *Confi*, plusieurs sujets m'ont expliqué garder en favoris certains liens ou bien se servir du panneau de gestion pour identifier des discussions qu'ils souhaitent surveiller ou conserver en mémoire⁶³⁴ afin de s'y rendre plus facilement. C'est ainsi que lorsque j'ai échangé avec eux à propos d'expériences particulières, leur demandant parfois des exemples, ils purent

⁶³³ Copans Jean, *Introduction à l'ethnologie et à l'anthropologie*, Paris : Éditions Nathan, 1996, p12.

⁶³⁴ Ces techniques ne permettent pas de véritablement conserver les traces des discussions, mais facilitent simplement leur accès. En effet, il suffit que le site subisse des modifications pour que les adresses changent, ou qu'il soit tout simplement désactivé pour que plus aucune discussion ne soit accessible. Certains ont conscience de ce problème, et m'ont expliqué que lorsqu'ils souhaitaient vraiment conserver quelque chose, ils le copiaient-collaient dans un document *Word*.

m'en fournir grâce à des liens menant vers certaines discussions qui les avait marqués ou choqués ou grâce à des copies d'écran.

Un autre point intéressant est que le rapport à l'expérience de voyage donne lieu chez l'ethnologue à la production de textes scientifiques permettant de faire circuler son savoir et nourrir sa discipline. Étant donné que les sujets n'ont pas vocation à développer un savoir théorique et ne se pensent pas spécialistes, on pourrait croire qu'ils ne produiraient rien qui résulte de leur expérience médiatisée. On constate toutefois, dans le cadre de *League of Legends*⁶³⁵, que les joueurs développant pleinement leur posture d'ethnologue-amateur produisent eux aussi des documents. Ces productions circulent à l'aide de médias informatisés, contribuant au partage du savoir, enrichissant le savoir collectif. De nombreuses productions faites par les usagers ont été relevées, aboutissant à des clips vidéo, des chansons, des récits, des explications dans les forums, *etc.* Elles mettent en évidence qu'un certain regard réflexif est porté sur l'activité et se retrouvent partagés *via* Internet comme le clip « J'aime ce jeu, mais je déteste y jouer »⁶³⁶ ou les vidéos musicales d'Instalock⁶³⁷ « *Surrender At 20* », « *Noob* », « *Trust in me* »⁶³⁸. Ces expériences créatives qui circulent peuvent déclencher chez les autres joueurs, qui n'ont pas adopté la posture d'ethnologue-amateur, des opérations réflexives par la comparaison avec leur propre expérience. Ces productions contribuent à enrichir le savoir collectif sur la communication médiatisée et ses modalités dans le dispositif de jeu.

Ainsi, à la manière des ethnologues, le sujet « ethnologue-amateur » accumule des preuves de son passage, des preuves qui se veulent matérielles, qui pourront ensuite être partagées *via* les réseaux sociaux ou les plateformes dédiées aux jeux vidéo. Cette circulation contribue à enrichir la représentation de la communication médiatisée, et véhicule un décryptage des signes propres à l'univers numérique.

⁶³⁵ Dans le cadre de *Confidentielles*, la circulation du savoir se fait au cours d'interactions privées. Si on distingue des traces dans les forums publics de ce que doit être la communication médiatisée selon les usagers, ou que l'on relève des conseils permettant de mieux gérer leur séquence de vie médiatisée, je pense qu'il est fort possible que les utilisatrices en parlent entre elles, par message privé ou lors des rencontres en face à face. Cette hypothèse est motivée par le fait que j'ai rencontré ce phénomène dans deux sites de discussion que j'ai longuement fréquentés en dehors de mes recherches. Si certaines utilisatrices de *Confî* m'ont expliqué parler entre elles de ce qui se faisait, des amitiés sur Internet, de ce que cela changeait ou non, je n'ai pas pu obtenir plus d'informations. Il aurait été intéressant que je m'intègre à un groupe d'utilisatrices qui se rencontrent en présentiel pour en savoir plus.

⁶³⁶ Vidéo You Tube « J'aime *League of Legends*, mais je déteste y jouer ». [En ligne] <<https://www.youtube.com/watch?v=xenWx2fYYI>>, dernière consultation le 08.04.15.

⁶³⁷ Page You Tube du groupe Instalock. [En ligne] <<https://www.youtube.com/user/Instalok/videos>>, dernière consultation le 08.04.15. On note qu'Instalock signifie « sélectionner instantanément ». Dans l'univers de *LoL*, cela correspond à la conduite des joueurs qui ne prennent pas le temps lors de la sélection des personnages de communiquer avec leur équipe afin de s'accorder sur le choix de leur personnage et de leur poste, et qui sélectionnent et valident immédiatement le choix qu'ils avaient défini avant même de se lancer dans la partie.

⁶³⁸ Traduction personnelle : « On se rend à 20 minutes », « Débutant », « Crois en moi ».

3.2.2 Un esprit d'exploration non motivé par la construction du savoir

J'ai observé que les sujets endossant la posture d'ethnologue-amateur avaient un état d'esprit particulier, tourné vers la découverte et la compréhension des phénomènes. Ils développent un esprit d'exploration, similaire à celui que l'on peut avoir lorsque l'on part en voyage, ce qu'entreprend traditionnellement un ethnologue lorsqu'il souhaite découvrir une culture. Jean-Didier Urbain qualifie l'état d'esprit d'un voyageur : « Dans *Secrets de Voyage*, je me permets d'avancer l'idée que le voyage, c'est d'abord changer d'histoire de vie (de "coquille" identitaire si l'on veut) avant même de changer de lieu... »⁶³⁹. Cela signifie qu'avant même d'accomplir un acte de déplacement quelconque (physique ou symbolique), les voyageurs ont conscience qu'ils vont se rendre dans un environnement où ils ne pourront pas être définis par les critères habituels. Dans le cadre de l'usage d'un média informatisé participatif, cela est d'autant plus perceptible que le dispositif impose, pour pouvoir participer, de choisir un pseudonyme. Cela suppose une préparation de l'esprit, préparation impliquant de s'adapter à un nouvel environnement, et constitue une indication qu'ils s'appêtent à amorcer une nouvelle séquence de vie qualifiée par une nouvelle identité (ou du moins, qui mêlera identité sociale et critères en vigueur dans le dispositif). Jean-Didier Urbain poursuit : « Si le voyage, c'est savoir être chez les autres comme si l'on était chez soi, c'est aussi, corrélativement, comme si l'on était différent des Semblables, savoir devenir autre parmi les siens »⁶⁴⁰. Ainsi, le voyage est avant tout une opération mentale. Les espaces médiatisés sont donc propices à l'adoption d'une nouvelle vision du monde⁶⁴¹ dans la mesure où ils permettent aux sujets de voyager dans un dispositif créé par l'institution.

L'expérience de voyage est entreprise par l'ethnologue dans une perspective précise : celle de développer un savoir permettant d'enrichir les recherches en ethnologie. C'est un scientifique qui se tourne vers d'autres cultures pour comprendre l'Autre⁶⁴². « C'est toujours la quête de l'altérité et de ses formes identitaires qui motive l'ethnologue »⁶⁴³. Cependant, cet Autre aide à se comprendre soi-même : « La raison fondamentale qui pousse un homme à se pencher sur une culture étrangère, écrivit Edward Hall, c'est d'acquérir une meilleure connaissance de sa propre

⁶³⁹ Urbain Jean-Didier, *op. cit.*, p21.

⁶⁴⁰ *Ibid.*, p21.

⁶⁴¹ Comme je l'ai expliqué, seule une partie des sujets adopteront cette nouvelle vision du monde. S'il m'a semblé que la plupart des sujets voyaient leur regard évoluer en se confrontant aux dispositifs médiatisés, mon enquête ne m'a pas permis de quantifier la portion de personnes pouvant devenir ethnologues-amateurs. Cela est d'autant plus difficile que certains mettent en œuvre des actes indiquant qu'ils ont endossé partiellement cette posture, alors que d'autres l'ont adoptée totalement.

⁶⁴² L'Autre avec un A désigne ici autrui, c'est-à-dire celui ou ceux qui ne ressemblent pas à l'ethnologue.

⁶⁴³ Copans Jean, *op. cit.*, p19.

culture »⁶⁴⁴. En effet, en ethnologie, « L'Autre, c'est moi-même, d'une part parce que les Autres ont à leur tour le droit à la parole et d'autre part, parce que l'univers social contemporain a dissous jusqu'au plus profond de chacun d'entre nous les références identitaires qui ordonnent les différences majeures de civilisation, de culture, de genre, de personne »⁶⁴⁵. La compréhension de l'Autre se fait par le dialogue avec lui. L'ethnologue « s'adonne à l'art de la discussion [...] parce que la possibilité de connaissance, d'accumulation de l'information et de vérification commence là »⁶⁴⁶. Pour comprendre cet Autre et pour instaurer le dialogue, les ethnologues engagent généralement des méthodologies impliquant une enquête de terrain sur un temps long. Ils ont, par l'observation participante, une expérience personnelle des terrains. Ils s'installent dans une société et y participent : « Pour la très grande majorité des ethnologues comme pour l'ensemble des chercheurs en sciences sociales (et pour le grand public également), l'ethnologie c'est avant tout une expérience personnelle de la société étudiée »⁶⁴⁷.

La posture d'ethnologue-amateur développée par une partie des sujets ou en partie atteinte par les autres se caractérise aussi par l'expérimentation d'une activité similaire à un voyage, impliquant un esprit d'exploration. Si cet esprit n'est pas motivé par le développement d'un savoir, les sujets vont toutefois se confronter aux dispositifs et aux autres participants, engageant le dialogue avec eux, s'ajustant mutuellement afin de développer des liens sociaux leur permettant de faire progresser leur séquence de vie médiatisée. Le fait d'être confronté à des sujets de diverses origines les amène à se questionner sur l'altérité, sur les conduites des autres lorsqu'ils sont soumis aux modalités de la communication médiatisée. Si la discussion avec autrui s'engage plus naturellement sur le site de discussion, car c'est l'élément principal du cadre de l'activité, dans le cadre du jeu, elle est aussi essentielle dans certaines situations. J'ai constaté que les sujets accumulaient des informations sur les autres, vérifiaient leurs représentations des relations sociales en observant les différentes réactions. Il m'a semblé qu'ils accordaient fréquemment du temps pour discuter à leurs interlocuteurs, laissant une chance à ceux avec qui ils n'auraient pas proposé de dialoguer en situation de face à face, motivés par le fait qu'ils sont tranquillement chez eux, moins soumis à la pression des corps, et sécurisés par les outils du dispositif permettant de rompre l'échange à tout moment.

⁶⁴⁴ Urbain Jean-Didier, *op. cit.*, p12.

⁶⁴⁵ Copans Jean, *op. cit.*, p6.

⁶⁴⁶ *Ibid.*, p19.

⁶⁴⁷ *Ibid.*, p18.

Toutefois, « l'ethnologue sera d'abord un érudit et non pas un explorateur »⁶⁴⁸. Cette citation indique que le métier d'ethnologue est inscrit dans une discipline marquée par des savoirs théoriques régissant l'activité. Lorsque je parle d'ethnologue-amateur, la composante amateur sert à me distancier de cet aspect-là. En effet, si je me réfère à la définition de Patrick Flichy mentionnée précédemment, un amateur n'est pas un érudit, mais plutôt une personne qui acquiert une érudition ordinaire par son exploration, par sa propre pratique. L'usage d'un dispositif médiatisé n'est pas motivé par la recherche de connaissances particulières sur les processus sociaux ni par le désir de contribuer à l'enrichissement des connaissances collectives. Toutefois, des savoirs se développent. Ils ne sont pas du même type que ceux développés par les ethnologues. Ce sont des savoirs ordinaires et non des savoirs théoriques. Cela s'explique par le fait que les sujets ne bénéficient d'aucun corps théorique constitutif d'une discipline leur permettant d'interpréter leurs expériences. Seuls leur bon sens et leur regard sur le monde leur permettent de donner un certain sens à ce qu'ils expérimentent. Les sujets n'ont d'ailleurs aucune prétention quant aux connaissances qu'ils développaient, ce qui constitue une autre différence que l'on peut établir entre l'ethnologue et la posture de l'ethnologue-amateur. Si l'on poursuit avec l'exemple comparatif entre Erving Goffman et Monsieur Palomar cité précédemment, on s'aperçoit que ce dernier n'a pas d'ambitions scientifiques concernant son activité :

Outre que Monsieur Palomar est un explorateur trop visible, qui manque de discrétion – « tout le monde observe son comportement incongru et secoue la tête de l'air mi-ironique, mi-impatient, avec lequel les habitants des grandes villes considèrent le nombre toujours croissant des faibles d'esprit qui circulent » —, dans la catégorie des voyageurs de l'immédiat, il appartient surtout à l'espèce « touristique », informelle et maladroite, des ethnographes dilettantes de notre modernité. Là est la différence entre ces voyageurs amateurs ou professionnels. Les seconds ont un souci théorique. Ils poursuivent un projet d'interprétation et de généralisation. Cherchant l'universel dans le particulier, ils visent à articuler leurs découvertes locales avec la société générale. Les autres en général n'ont pas cette ambition, et même se l'interdisent. Ce ne sont pas des « spécialistes ». ⁶⁴⁹

Comme le montre cette citation, la différence entre le scientifique et Monsieur Palomar, c'est que ce dernier ne projette pas d'interpréter ses observations pour servir les besoins sociaux. Les sujets ordinaires, même lorsqu'ils adoptent une posture d'ethnologue-amateur, n'ont aucune ambition dans le domaine. La construction des savoirs se fait indépendamment, et bien qu'elle soit conscientisée, elle n'est pas valorisée, car les sujets ne se sentent pas « spécialistes ». Les termes « spécialiste » et « expert » ont fréquemment été employés dans les propos récoltés

⁶⁴⁸ *Ibid.*, p33.

⁶⁴⁹ Urbain Jean-Didier, *op. cit.*, p111-112.

informellement⁶⁵⁰. Ainsi, que ce soit sur *Confi* ou sur *LoL*, les sujets contactés m'ont indiqué qu'ils n'étaient pas vraiment des spécialistes des dispositifs, qu'ils ne se sentaient pas légitimes pour prétendre connaître le fonctionnement de la communication médiatisée. Tous ont toutefois affirmé leur désir de réfléchir aux phénomènes de groupes et de communication, comme c'est le cas d'une joueuse⁶⁵¹ avec qui j'ai échangé par écrit après une partie de jeu. Alors que nous avons discuté longuement des échanges en groupe sur *LoL* suite à une mauvaise expérience au cours d'une partie commune, et que je m'étais montrée assez curieuse pour lui demander de développer son avis, je l'ai priée de m'excuser d'avoir cherché à trop en savoir, ce qui avait prolongé la conversation d'une heure, retardant ainsi sa déconnexion. Elle me confia alors que ce n'était pas grave, et rajouta : « *J'adore entrer dans des débats philosophiques, même si je n'ai pas la théorie qui va avec pour faire de véritables interprétations. Même si je sais des choses, ça serait prétentieux que de dire que j'analyse la communication. Surtout que je n'ai pas fait d'études pour, et que ce que je fais dans la vie n'a rien à voir avec ça* »⁶⁵².

Les sujets adoptant la posture d'ethnologue-amateur développent un désir de comprendre la communication dans la mesure où cela leur permet de bien gérer les interactions avec les autres, ce qui les aide subtilement à positionner leur comportement entre sociocentrisme et égocentrisme. Leurs expériences les conduisent à développer des savoirs qu'ils ont conscience de détenir et chercheront à partager, sans toutefois avoir la prétention d'être de véritables techniciens de la communication.

3.2.3 Aller-retour entre deux mondes distants symboliquement et liberté de conduites

Pour acquérir un savoir scientifique, l'ethnologue réalise un voyage auprès d'une population qui n'est pas la sienne. Pour comprendre ce qui se passe dans cette autre culture, il effectue en permanence des ajustements avec les savoirs issus de sa propre société. Même dans le cas où l'ethnologie « peut également concerner notre propre société »⁶⁵³, l'ethnologue effectue des ajustements entre ce qu'il observe et ce qu'il vit lui-même. Il est donc engagé dans un voyage vers l'autre, tout en conservant pour référence son propre monde. Cela se fait par une phase d'observation participante, l'amenant à se déplacer physiquement de son monde au monde

⁶⁵⁰ J'ai discuté avec différentes personnes à propos de la communication dans les groupes de pratique. À chaque fois qu'ils me livraient leur expérience et leur interprétation, tous m'ont indiqué que leurs propos pouvaient être erronés ou incomplets, car ils n'étaient pas des spécialistes ou que ce n'était pas leur métier.

⁶⁵¹ La joueuse ne savait pas ce que je faisais dans la vie, ce qui n'a pas pu orienter les réponses qu'elle m'a faites. J'ai simplement expliqué que j'étais curieuse d'avoir son avis sur des questions que je me posais également.

⁶⁵² Propos informel issu d'une discussion écrite avec une joueuse, récolté le 24.07.13.

⁶⁵³ Copans Jean, *op. cit.*, p9.

étudié. À la fin de cette phase, l'ethnologue réinvestit son monde (ou non dans certains cas). Cette méthode est une des grandes spécificités de la discipline de l'ethnologie. Comme le dit Jean Copans, elle « en vient à symboliser la nature même de la discipline : un aller et un retour entre deux ou plusieurs mondes »⁶⁵⁴. Les ethnologues effectuent donc un voyage, généralement sur un temps long.

Un parallèle peut être effectué entre le voyage de l'ethnologue et ce que fait tout sujet ordinaire lorsqu'il utilise un dispositif médiatisé. Ce sujet quitte son monde du quotidien, monde de la communication en face à face, pour évoluer dans le monde de la communication médiatisée, où les codes sont différents, à l'image d'un peuple qui aurait ses spécificités culturelles (en témoigne le langage propre à chaque dispositif). Ainsi, chaque séquence de vie médiatisée peut être considérée comme un voyage, voyage vers la découverte d'un univers conçu par une institution et dont les modalités sont mises en scène par les architextes (un peu comme un parcours de voyage semi-organisé). Les sujets vont expérimenter les espaces, et s'approprier les dispositifs pour se construire. C'est au cours de ce voyage dans la communication médiatisée qu'ils vont acquérir des savoirs et des expériences dépendantes du média. Le voyage ici est symbolique, les projetant dans un espace que l'on pourrait qualifier d'ailleurs, avec des codes propres, des gens différents, tout en sachant qu'ils ne quittent pas leur lieu de connexion. Les espaces se superposent, le lieu pratiqué représentant le monde premier des sujets et l'espace sémiotisé le monde investi et étudié inconsciemment au cours du processus d'ajustement.

Jean Copans explique que l'ethnologue développe un rapport particulier avec son terrain. Il va :

finir par s'installer, par vivre au milieu de « son » objet, de « sa » population. Non seulement il apprendra plus de choses parce qu'il est sur place de façon permanente, mais il pourra insensiblement participer de l'intérieur (de lui-même) à l'expérience sociale qui l'entoure. Ainsi, sa compréhension de la différence deviendra de plus en plus précise puisqu'il pourra à la limite la vivre lui-même.⁶⁵⁵

De la même façon, les sujets sont amenés à passer du temps (de manière régulière) dans les espaces médiatisés ce qui leur permet d'expérimenter ce qui est prévu par la société conceptrice, qui a défini des attentes propres à son dispositif, une certaine culture. Cependant, ils font face à une difficulté à laquelle ne sont pas confrontés les ethnologues exotiques, mais plutôt les ethnologues endotiques⁶⁵⁶ : celle de l'intégration du monde dans lequel on voyage au monde

⁶⁵⁴ *Ibid.*, p10.

⁶⁵⁵ *Ibid.*, p20.

⁶⁵⁶ Les ethnologues exotiques se déplacent en des territoires lointains pour étudier des cultures différentes. Les ethnologues endotiques, eux, vont plutôt étudier leur propre société, leur propre culture, et donc ne voyagent pas « ailleurs ».

dans lequel on vit (physiquement). En effet, les sujets se confrontent à des mondes médiatisés qui s'intègrent au monde social quotidien. La difficulté de compréhension des situations est d'autant plus grande qu'ils effectuent un aller-retour permanent entre ces deux espaces, le monde du quotidien pouvant les rappeler en permanence durant l'activité. Dans cette situation, les sujets ordinaires sont face à deux mondes distants, délimités non pas géographiquement, mais symboliquement. Cela les amène à se soumettre à une pratique sur un temps long, à l'image d'une observation participante mais entrecoupée du quotidien. Le fait de ne pouvoir s'isoler dans ce monde de manière prolongée rend plus difficile l'appropriation, mais plus prégnante la comparaison.

La pratique médiatisée se définit donc par un aller-retour entre deux mondes, permettant le développement d'un savoir par la dénaturalisation des situations en face à face pour mieux comprendre les situations médiatisées. Toutefois, le fait que ces deux mondes soient distincts symboliquement et n'impliquent pas la présence des corps donne lieu à des phénomènes totalement liés à la pratique des amateurs que pourront exploiter les sujets ayant endossé la posture d'ethnologue-amateur : l'expérimentation du monde numérique, qui ne sera pas guidée par le respect de l'éthique. En effet, une différence notable entre les activités d'un scientifique et celles d'un sujet ordinaire peut être trouvée dans la manière d'expérimenter les mondes pour aboutir à la construction d'un savoir. La norme est qu'un chercheur ne doit pas provoquer délibérément des comportements, au risque d'entraîner des résultats très discutables (même dans le cadre des recherches sur internet, les chercheurs respectent généralement cette norme). J'ai constaté que les sujets étudiés qui adoptent la posture de l'ethnologue-amateur cherchent à comprendre ce qui leur échappe, expérimentant des comportements afin de se confronter aux réactions des autres participants. Cette expérimentation, qui met en œuvre des conduites parfois déviantes, les amène à accéder avec plus de facilités à un panel varié de comportements, en provoquant parfois des situations de communication particulières. Certains joueurs sur *League of Legends*, que j'ai identifiés comme ayant atteint la posture d'ethnologue-amateur, s'étaient notamment amusés à devenir temporairement déviants, le temps d'une partie (ou de plusieurs), pour comprendre ce que cela pouvait introduire dans les interactions avec leurs partenaires. Sans être véritablement déviants, ils en adoptent l'attitude, essayant de reproduire les conduites déviantes qu'ils ont pu observer. Cela indique qu'ils ont décrypté les codes de la déviance, et les mettent en œuvre pour se faire passer pour des déviants. Dans la même perspective, d'autres joueurs n'hésitent pas à créer des situations aux conditions particulières pour pouvoir les expérimenter et se faciliter ensuite le partage du savoir acquis, étant donné qu'ils ont vécu les

choses. À titre d'exemple, lors de mes débuts sur le jeu, le classement des joueurs n'était pas réparti en système de ligues, mais se faisaient par des points d'« élo »⁶⁵⁷. Les joueurs évoluant dans des parties dédiées au « bas élo »⁶⁵⁸ avaient ainsi un éthos de joueur moins performant que ceux évoluant dans les parties de « haut élo »⁶⁵⁹. Comme le dispositif constituait les équipes en mettant ensemble les joueurs ayant un niveau similaire, les meilleurs joueurs ne côtoyaient pas les autres. Or, les parties de jeu dédiées au bas élo étaient réputées pour être une zone dont on ne pouvait que difficilement sortir, malgré des compétences correctes, en raison des conduites déviantes des autres utilisateurs. Cette zone était appelée le « élo *hell* »⁶⁶⁰. Ceux qui y étaient se plaignaient de ne pas pouvoir en sortir facilement et indiquaient à ceux qui n'y avaient jamais été, qu'ils ne pouvaient pas comprendre, qu'il fallait l'avoir expérimenté pour se rendre compte de ce qui se passait. Cela a amené plusieurs joueurs à perdre volontairement des parties pour descendre dans le classement, et arriver dans cette zone, afin de voir par eux-mêmes si ce que l'on disait était avéré, s'il était si difficile que cela de sortir de cette zone, et si les comportements des joueurs étaient aussi déviantes que ce que l'on disait. Ce genre de conduite peut être discutable pour un chercheur, mais ne peut être remis en question lorsque ce sont des sujets ordinaires qui le mettent en pratique. Sur *Confi*, si de telles expérimentations existent, elles impliquent une plus grande préparation. En effet, simuler une conduite déviante introduit un phénomène d'exclusion rapide, contrairement au jeu où le nombre de participants est suffisamment important pour avoir la garantie de ne jamais retomber sur des joueurs devant qui un comportement toxique a été expérimenté. Dans le site de discussion, certaines personnes souhaitent elles aussi expérimenter des conduites déviantes, mais elles ne souhaitent pas pour autant se faire exclure du dispositif. Dans cette perspective, elles peuvent recourir au multi-compte, ce qui implique de créer une deuxième identité fictive et de se faire accepter comme participant, ce qui permet ensuite de faire dire n'importe quoi à cet énonciateur supplémentaire, de lui faire provoquer des conflits, *etc.* Cette possibilité d'expérimentation qui ne tient pas compte du respect des normes d'éthique que l'on adopte normalement dans le cadre des interactions en face à face pour éviter de sentir un malaise est un intérêt supplémentaire à la pratique.

⁶⁵⁷ Chaque victoire en partie classée donnait des points d'« élo » alors que chaque défaite en faisait perdre. Il n'y avait pas de système de ligues explicites.

⁶⁵⁸ Pour les joueurs ayant peu de points d'« élo ».

⁶⁵⁹ Pour les joueurs ayant beaucoup de points d'« élo ».

⁶⁶⁰ *Hell* signifie ici enfer. Cette zone du classement est la zone de l'enfer.

Ainsi, les sujets effectuent un voyage dans le monde médiatisé, en ayant pour référent le monde présentiel. On constate que ceux qui adoptent la posture d'ethnologue-amateur sont capables de décrypter très précisément les conditions nuisant à leur sociabilité⁶⁶¹, et de les contourner pour investir les espaces numériques comme de véritables laboratoires d'expériences. Ils inventent alors des méthodes d'observation sans être restreints par une certaine éthique, devant simplement veiller à ne pas nuire à l'éthos médiatisé de leur séquence de vie médiatisée en faisant preuve de créativité ou en mettant en œuvre des tactiques de dissimulation.

La posture d'ethnologue-amateur correspond à une manière de voir le monde, au développement d'une certaine prédilection à l'analyse des situations de communication, qui se matérialise par une facilité à s'ajuster à toute nouvelle situation. Les sujets l'adoptant ont des conduites rappelant celles des ethnologues, ce qui explique pourquoi j'ai conçu ce construit sur ce métier-là. Ils font preuve d'un esprit d'exploration, sont intéressés par les phénomènes de la communication, et pratiquent sur le long terme une activité médiatisée qui leur permet de générer un certain savoir. Toutefois, le terme « amateur » contrebalance ces caractéristiques, en introduisant d'autres éléments : un savoir qui se veut ordinaire, des motivations qui sont avant tout personnelles (les sujets peuvent partager leur savoir, pour susciter la réflexivité des autres, afin d'améliorer le groupe dans lequel ils évoluent, mais ce n'est généralement pas le but premier), des méthodes de collectes qui ne sont pas structurées et des méthodes d'explorations, certes créatives, mais qui ne respectent pas l'éthique.

⁶⁶¹ Les sujets véritablement déviants ont eux aussi cette capacité, effleurant aussi la posture d'ethnologue-amateur, mais se servant de leurs compétences non pas pour améliorer leur séquence de vie médiatisée, mais seulement pour nuire aux autres.

Conclusion du Chapitre Neuf

Partager son savoir, vers une posture d'ethnologue-amateur

Ce chapitre a ainsi montré que deux types de savoirs se développent au cours de la pratique : un savoir sur l'activité et un savoir sur la communication⁶⁶². Les sujets ayant des caractéristiques particulières engendrant des différences dans leur éthos médiatisé (âge, handicap, genre) engagent des processus réflexifs plus importants dans la perspective de se faire accepter. Par extension, ceux qui rencontrent au cours de leurs séquences de vie médiatisée plus de difficultés à se faire accepter (quelle qu'en soit la raison, que cela tienne à une mauvaise perception de leur éthos médiatisé, ou à des interlocuteurs malveillants) font également preuve d'une réflexivité accrue, afin de pallier les problèmes rencontrés au cours de l'ajustement. Ces situations complexes où les sujets doivent comprendre comment se comporter et comment communiquer pour espérer avoir une séquence de vie médiatisée convenable accélèrent la production du savoir sur la communication.

À force de pratique, les sujets acquièrent des connaissances du dispositif et des normes en vigueur dans les espaces médiatisés. Ils peuvent souhaiter partager ce qu'ils ont appris, ce qui n'est pas aisé. En effet, des critères particuliers doivent être remplis : il ne suffit pas d'être reconnu comme un partenaire de l'échange, il faut également être perçu comme détenteur d'un savoir et afficher un éthos médiatisé légitime au partage d'une certaine expertise.

L'ensemble des opérations réflexives met en évidence des différences entre les situations de communication en face à face et des situations de communication médiatisée. L'acquisition du savoir qui en résulte dote les sujets petit à petit d'une certaine prédilection à décrypter les situations de communication, leur permettant de gérer leurs interactions et leurs sociabilités plus facilement, de savoir comment se présenter, tout en percevant les attentes de l'institution et des autres utilisateurs. Ces compétences particulières qui facilitent le régime d'ajustement définissent la posture d'ethnologue-amateur.

⁶⁶² L'acquisition d'un savoir sur la communication représente une des différences entre l'amateur et l'ethnologue-amateur. L'amateur ne développe qu'un savoir sur l'activité.

CONCLUSION DE LA TROISIÈME PARTIE

ÉTUDE DE LA MISE EN JEU DES PROCESSUS PRÉCÉDENTS PAR LES ACTEURS

Pour conclure sur cette Troisième Partie, dédiée à l'étude de la mise en jeu par les acteurs des processus identifiés dans la Deuxième Partie, on voit que l'ajustement dans lequel les sujets s'engagent dans le temps passe par différentes phases, enrichissant leur expérience au fur et à mesure de l'évolution de leur séquence de vie médiatisée. Cette mise en jeu des processus se fait sur plusieurs plans.

Tout d'abord, les usagers apprennent à se mettre en scène en tant que partenaires de l'échange, et à maintenir cet éthos-là. Pour cela, ils doivent gérer les différents aspects de leur image à travers les facettes préalable, discursive, technique et comportementale. L'enjeu est alors d'arriver à façonner une image à partir des données conditionnées et imposées par le dispositif et des informations que l'on désire partager, afin de se faire accepter comme partenaire de l'échange, et de réussir à le rester au cours de la pratique. On note que les signes constituant les facettes de l'éthos médiatisé ont plusieurs niveaux de sens que chacun apprend à interpréter à force de pratique.

La facette comportementale de l'éthos médiatisé a été abordée à part, considérant qu'elle était fortement liée à la modulation des conduites du sujet engagé afin de répondre à un paradoxe de l'usage des dispositifs médiatisés informatisés participatifs : chacun doit en effet satisfaire ses propres attentes au cours de la pratique, ce qui nécessite de satisfaire également celles des partenaires de l'activité, sans quoi la progression de la séquence de vie médiatisée serait limitée. Cela implique de faire preuve d'un comportement égocentrique et sociocentrique, séduisant, rassurant et accompagnant ses interlocuteurs dans leur propre pratique.

Enfin, le régime de l'ajustement donne lieu à la production de savoirs, face auxquels les sujets ne sont pas tous égaux. En effet, certaines situations conduisent à un degré de réflexivité accru permettant de se faire accepter comme partenaire de l'échange et de le rester. Chacun développe sa propre représentation de la communication au cours de l'ajustement, ayant parfois la sensation d'avoir développé des connaissances portant sur l'activité elle-même et d'autres permettant de gérer la mise en scène de soi et les différentes interactions. Partager ce savoir est

soumis à certaines conditions, enrichissant encore celui-ci sur le plan des interactions, impliquant de mettre en œuvre certaines tactiques pour se montrer comme expert, ou du moins médiateur de la pratique. Je considère que l'ajustement peut donner lieu à une modification de la vision du monde et des rapports sociaux, montrant leur complexité, et impliquant de définir de nouveaux signes à interpréter et à comprendre pour pallier l'absence des corps, et pour comprendre les intentions des institutions qui ont créé les dispositifs. Cette évolution du regard m'amène à suggérer que certains sujets adoptent une posture d'ethnologue-amateur engendrant une prédilection à comprendre les situations de communication. Les sujets l'ayant intégrée sont plus à même de comprendre ce qui est attendu dans une activité médiatisée, et de gérer mieux leur séquence de vie médiatisée. Ils développent des tactiques pour mieux comprendre les interactions et pour partager leur savoir. Cela aura pour conséquence de contribuer à une circulation du savoir sur la communication médiatisée, créant ainsi une représentation des phénomènes se déroulant dans les dispositifs. Cette circulation est d'ailleurs importante, car elle peut être un élément qui engendrera une forme de réflexivité chez les sujets n'ayant pas encore adopté la posture d'ethnologue-amateur, les sensibilisant à ce qui se joue dans les espaces numériques.

CONCLUSION

Avant de conclure mon travail de thèse, de récapituler les différentes étapes menant à la construction d'un savoir sur la communication et de répondre à mes hypothèses, voici un retour réflexif sur mon expérience de recherche.

1 RETOUR RÉFLEXIF SUR L'EXPÉRIENCE DE RECHERCHE

Une problématique sous-jacente à ce travail de thèse était de penser une méthodologie de recherche propice à l'analyse des interactions médiatisées. La proposition que j'ai faite associe une analyse sémio-pragmatique des dispositifs à une analyse interactionnelle du terrain (observation participante et entretiens en autoconfrontation). Elle n'a pas été mise en œuvre de la même manière sur les deux terrains, ce qui a entraîné chez moi le développement d'une posture de recherche réflexive tout au long de la recherche. Mes conduites se sont ajustées en fonction des situations de communication expérimentées. Sont livrées ici quelques réflexions essentielles pour comprendre le parcours effectué et les choix qui m'ont menée aux résultats présentés dans cette thèse et qui les ont conditionnés. Deux pôles de réflexion se distinguent : l'un axé sur le rapport aux terrains, et l'autre vers le lien développé avec les autres sujets-participants. Ensuite, un retour plus spécifique sur les limites de mon travail est présenté.

1.1 ANALYSONS LE RAPPORT AUX TERRAINS

Les terrains étudiés pour ce travail de recherche, bien qu'ayant certaines similarités sur le plan de la pratique et de la communication, proposent des activités orientées par des cadres primaires profondément différents. Les activités qui y sont proposées ne présentent pas le même intérêt pour moi en tant qu'utilisatrice, ce qui m'a amenée à développer un rapport différent à *League of Legends* et *Confidentielles*. En effet, étant avant ce travail de recherche une joueuse de jeux vidéo en ligne, l'intégration dans ce premier terrain pouvait au premier abord ne pas me poser de problème. En revanche, cela n'était pas vraiment le cas en ce qui concerne le site de discussion féminin, dont l'utilisatrice-modèle n'avait pas beaucoup de points communs avec moi.

Constatant ce décalage, et envisageant d'appliquer une méthodologie similaire dans les deux espaces numériques, dont une des approches devait m'amener à utiliser les dispositifs et à côtoyer les usagers sur un temps long, je me suis alors questionnée sur la gestion des rapports que j'allais développer avec chaque terrain. Dans quelle mesure devais-je m'impliquer sur le terrain ? Jusqu'où pouvais-je aller en termes de conduites et de pratique sous couvert de la recherche ? Les deux terrains ayant des modalités différentes de communication, il m'a fallu également définir les différentes adaptations à faire subir à la méthode initialement pensée. Une difficulté s'est aussi petit à petit dévoilée : les mondes explorés étant complexes, impliquent de tenir compte du contexte pour comprendre les situations de communication. Or, se les approprier sans en faire soi-même l'expérience est particulièrement complexe. Comment allais-je pouvoir mettre en évidence des processus communicationnels de manière claire et précise, et expliquer mes résultats à un lecteur qui n'est pas forcément initié ? Il m'a semblé pour cela devoir m'affranchir de la subjectivité dont j'avais commencé à faire preuve, et devoir acquérir une certaine distanciation vis-à-vis de mes terrains pour mener à bien cette tâche.

1.1.1 Implication temporelle sur le terrain : jusqu'où aller ?

Que ce soit *Confidentielles* ou *League of Legends*, les deux dispositifs supposent une pratique de plusieurs heures par jour, pour qui souhaite s'impliquer. Il devient nécessaire de baliser le terrain sur les plans temporels qu'on leur consacre, et sur les activités que l'on y mène. Si cela est vrai pour un usager, ça l'est également pour le chercheur qui analyse ses terrains avec une approche interactionnelle. Il doit alors s'interroger sur les limites qu'il doit se fixer quant à son implication dans les espaces médiatisés fréquentés, implication qui va conditionner sa collecte des données. Pour ma part, ces limites ont été façonnées par plusieurs aspects : le temps de pratique attendu par les usagers, la fréquentation du terrain pour le loisir, et la facilité de collecte des résultats. C'est ainsi que j'ai été amenée à avoir une implication plus importante sur *LoL* que sur *Conf*⁶⁶³, c'est-à-dire que j'ai alloué plus de temps par jour à la pratique du jeu qu'à celle du site de discussion.

Tout d'abord, le cadre de l'activité des deux terrains n'implique pas les sujets de la même manière en termes de temps de pratique. Ce paramètre dont le chercheur doit tenir compte fait que le temps dédié à chaque terrain ne peut pas être équivalent. Sur *Conf*, il faut être apte à participer sur les différentes thématiques afin de s'intégrer, ce qui doit se faire sur un temps

⁶⁶³ Il s'agit ici de l'implication permettant de récolter des données. Cela n'influe pas sur l'importance accordée aux situations de communication et sur le temps consacré à l'analyse des données.

long, sans qu'il soit nécessaire d'inscrire de nombreux messages. La participation, si elle doit être régulière, n'est pas obligatoirement intensive et peut se limiter à une heure par jour. Ce qui prend le plus de temps, reste la lecture des messages. Il n'est pas obligatoire pour cela d'en inscrire soi-même beaucoup, ce qui pourrait même être considéré comme suspect. En effet, sur un site de discussion, il est possible de voir une partie des interactions sans aucune contrepartie, ce qui peut faciliter le travail de recherche. Cela m'a permis de consulter de nombreuses discussions sans être obligée d'entrer moi-même en interaction. Sur *LoL*, au contraire, peu de choses subsistent une fois les parties terminées. Pour accéder aux échanges au cours des parties, il faut participer. Cette participation pour chaque sujet se distingue de celle sur le site de discussion par un investissement temporel extrêmement important : faire progresser son compte de jeu du niveau 1 au niveau 30 prend un temps considérable, et reste un passage obligatoire pour accéder à l'ensemble du contenu du jeu⁶⁶⁴. De prime abord, on se rend compte que s'engager dans une activité de recherche sur ces deux terrains implique d'aménager des périodes de son temps qui ne sont pas symétriques, l'activité de jeu nécessitant beaucoup plus de temps que l'activité de discussion.

De plus, une autre différence d'implication a été motivée par la considération personnelle que j'avais à l'égard des terrains. Si le site de discussion était fréquenté par des sujets véritablement « sympathiques », je dois avouer que les thématiques évoquées dans les forums publics sont très éloignées de mes centres d'intérêt (cf. Focus 3). Cela ne m'a donc pas incitée à y évoluer plus que de mesure, contrairement à l'activité de jeu. En effet, étant dans le cadre de mes loisirs une joueuse, j'ai ressenti le besoin d'explorer le jeu dans ses moindres détails. Cela a introduit une difficulté supplémentaire : comment séparer mes phases de loisirs sur *LoL* des phases de recherche ? Comme je l'avais perçu lors de mon enquête sur *World of Warcraft*, il n'est pas vraiment possible de séparer ces deux activités. En effet, si l'on considère que l'activité de recherche ne se limite pas à une retranscription des situations dans un carnet de recherche, il se trouve que je n'ai cessé d'analyser les différentes interactions à chaque situation de jeu, accordant une attention précise à chaque interaction et processus de communication. J'ai donc enrichi mon expérience en tant que chercheur même lorsque cela n'était pas forcément mon intention, ne pouvant me départir totalement de ce rôle au profit de celui seul de joueur. Ainsi, sur *Confî*, j'étais identifiée comme une utilisatrice, mais j'avais des motivations liées profondément à mon rôle de chercheur alors que sur *LoL*, mes motivations étaient doubles,

⁶⁶⁴ Cette phase d'apprentissage est intéressante, mais n'est qu'une infime partie de la pratique du jeu. Certains joueurs soulignent que le « vrai jeu » commence une fois que le compte de jeu est au niveau 30

donnant à certaines périodes la priorité à mon rôle de joueur, ce qui améliorerait implicitement mon expérience de chercheur. Cela a donc contribué à doubler mon investissement dans la pratique, augmentant considérablement le temps accordé à cette activité, et développant une certaine subjectivité en tant qu'utilisatrice.

Enfin, l'implication dans les deux terrains est modulée par la manière dont on peut collecter des résultats. Sur *Confi*, les échanges étant asynchrones, j'ai eu tout loisir d'observer, de noter, de comparer. Sur *LoL*, cela fut plus difficile. J'ai expérimenté par exemple la tenue du carnet de recherche simultanément à une partie de jeu, et je me suis vite rendue compte que cela n'était pas possible (cf. Focus 4). Prendre quelques secondes pour noter des éléments importants sur mon carnet introduisait une rupture dans le contrôle de mon personnage, défavorisant alors toute mon équipe, connotant de manière défavorable mon éthos médiatisé. Or, mon objectif étant de diversifier mes contacts, je ne pouvais me permettre de montrer une image de « mauvais partenaire », au risque de me voir exclure des échanges. Ce phénomène nuisait non seulement à mon activité de recherche, mais aussi à l'image affective que je pouvais développer en tant que joueuse. J'ai donc expérimenté les situations de jeu, noté les éléments jugés indispensables, et retranscrit ensuite plus en détail les situations lorsque je n'étais plus connectée au dispositif. On notera qu'au vu du nombre important de parties auxquelles j'ai participé (plus de 3000), il n'y avait aucun intérêt à tout décrire de manière précise, car l'activité de jeu se répète, et de nombreux éléments n'ont pas de véritable importance (il n'apparaît par exemple pas indispensable de noter que tel joueur a acheté tel objet au cours de la partie). Tout n'a donc pas été retranscrit et comptabilisé, mais vécu et expérimenté sans limites dans les premiers temps de pratique.

1.1.2 Adaptation aux dispositifs et à leurs transformations

Travailler sur des dispositifs en ligne est certes facilité dans la mesure où le chercheur n'est pas obligé de se déplacer pour analyser les situations de communication, et pour rencontrer des usagers. En revanche, cela présente certains désavantages ou du moins certaines difficultés auxquelles le chercheur doit faire face. J'ai notamment dû m'adapter aux dispositifs et à leurs transformations, et tenir compte de l'impact de leur évolution sur les situations de communication observées.

Lorsque j'ai pensé ma méthodologie, il été prévu de réaliser des entretiens *via* le logiciel *Skype*, ce que j'avais expérimenté lors de l'enquête menée sur *World of Warcraft*, et qui avait bien fonctionné. L'expérience a été facilement réitérée sur *League of Legends*, où les joueurs étaient

habitués à communiquer par le biais de cet outil, ce qui n'a pas été le cas sur *Confidentielles*. En effet, les personnes sélectionnées ont refusé d'utiliser un outil qui s'éloignait des modalités de communication sur le site de discussion (cf. Focus 5). La toute première demande que j'ai formulée a d'ailleurs failli mettre fin à mes tentatives d'interactions, dans la mesure où la personne que j'avais contactée cumulait des statuts importants sur le dispositif (Confisage, Configuide, et Experte *Confidentielles*). Si elle avait estimé que je représentais un quelconque danger pour les autres utilisatrices, elle aurait pu les avertir et les inciter à ne pas me répondre. Deux choix se sont alors présentés : chercher des personnes acceptant d'utiliser *Skype* ou adapter ma méthodologie à la modalité de communication en vigueur dans le dispositif. Mon choix s'est porté sur cette dernière solution, considérant qu'il était essentiel pour la cohérence de mes résultats, d'interroger des personnes dont les traces dans le site m'avaient semblé importantes à analyser, à clarifier et expliciter. Ce choix était adapté à la forme des entretiens en autoconfrontation qui implique un questionnement personnalisé. Ayant défini des questions précises pour chaque personne sélectionnée au préalable en fonction des traces qu'elle avait laissées dans le dispositif, il me semblait incohérent d'effectuer la démarche inverse, cherchant après coup des traces des personnes qui auraient souhaité être interrogées. J'ai donc préféré transformer un entretien vocal en un entretien écrit, ce qui a été plus facilement accepté par les sujets. La production de leurs propos ainsi que l'analyse et l'accès à ceux-ci ont été modifiés, en termes de temporalité et de réception. L'écrit implique une interaction différée, mais également une mise à distance de leur expérience plus importante. Elle a permis aux usagers de prendre le temps de formuler des réponses, laissant ainsi un espace plus important pour le développement de la réflexivité. Il fut donc impossible de faire une véritable comparaison des résultats obtenus entre les terrains⁶⁶⁵, étant donné que les situations de l'enquête n'étaient pas similaires, l'une facilitant la spontanéité tout en augmentant mes possibilités d'interagir et l'autre favorisant la réflexivité tout en contraignant mes possibilités de rebondir sur certains propos.

Une autre difficulté s'est présentée, m'amenant à être très attentive quant à la forme des dispositifs. En effet, les dispositifs étudiés ont subi des évolutions au cours des années d'observation, m'amenant à faire une analyse sémio-pragmatique diachronique afin d'apporter des informations cohérentes avec les situations de communication observées. Cela était indispensable dans la mesure où le dispositif conditionne la pratique des sujets, encourage

⁶⁶⁵ Si la comparaison peut être intéressante, afin de voir les différences et similitudes dans les processus d'interprétation et d'appréhension des situations de communication régies par des cadres de l'activité différents, cela n'est pas le but de mon enquête, ce qui minimise l'impact de ce réajustement méthodologique.

certaines conduites ou certains propos par le biais de la modification ou de l'introduction d'une fonctionnalité. J'ai dû, d'une part m'adapter en tant qu'utilisatrice à ces changements, mais d'autre part adapter mes observations en fonction des changements introduits sur les rapports sociaux et le conditionnement des processus communicationnels.

1.1.3 Une nécessaire distanciation pour rendre compte des processus communicationnels à un public de non-initiés

Dans les deux terrains, j'ai constaté l'existence d'un langage vernaculaire, et de conduites spécifiques à la présence d'outils du dispositif et au conditionnement des architextes. L'observation participante m'a permis de m'appropriier les codes de langage. Ont été déconstruits les enjeux explicites de l'activité découvrant des formes d'outils plus ou moins complexes conditionnant la mise en scène de soi et les interactions par l'analyse sémiopragmatique, et les enjeux implicites par l'analyse interactionnelle. La pratique de *LoL* m'a semblé plus complexe à comprendre dans la mesure où les interactions ne se rapprochent pas forcément des situations en face à face (comme c'est le cas sur *Confli*), mais se dotent d'un univers fictionnel et d'éléments liés à la pratique ludique venant complexifier les interactions et leur compréhension. Il m'a fallu alors réfléchir à une technique permettant d'expliquer les différents degrés de sens à des lecteurs qui ne connaissent pas l'univers. Une solution a été envisagée en proposant, d'une part des Focus présentant des extraits de situations de communication, mettant en perspective certaines expériences, et d'autre part des annexes à la fois descriptives et analytiques permettant de mieux cerner les univers étudiés⁶⁶⁶.

Rendre compte des processus communicationnels à un public/lecteur non-initié m'a semblé d'autant plus difficile pour les expériences vécues dans le jeu qu'une partie de ma séquence de vie médiatisée était marquée par une forte subjectivité liée à la prédominance de mon rôle de joueuse sur celui de chercheur. Comme expliqué précédemment, je me suis beaucoup investie dans ce terrain, ce qui m'a conduite à avoir la posture « de l'enthousiaste cultivant un rapport enchanté à son terrain, en parlant comme le voyageur de retour de vacances en terres exotiques, là où les acteurs sont toujours bons et l'activité sociale toujours passionnante »⁶⁶⁷. Afin d'éviter de livrer un discours non pas analytique, mais utopique sur les phénomènes de communication de *LoL*, pouvant être subjuguée par l'activité, il m'a semblé nécessaire de perdre une partie de

⁶⁶⁶ On note que les Focus et les annexes présentent aussi des éléments du site de discussion, même si les situations de communication s'y déroulant peuvent être plus facilement compréhensibles. Cela permet une analyse plus fine des processus communicationnels et des enjeux de l'activité.

⁶⁶⁷ Le Marec Joëlle, *op. cit.*, p18.

ma subjectivité, certes très utile pour faire ses premiers pas dans un dispositif inconnu, mais beaucoup moins pour l'activité de recherche. J'ai donc tenté d'acquérir une certaine distanciation pour faciliter la restitution des processus communicationnels lors de l'écriture de la thèse. Pour ce faire, un basculement entre mes rôles a été effectué volontairement. Alors que mes premiers pas étaient guidés par mon rôle de joueuse, enrichissant mon expérience de chercheur, j'ai fini par faire prédominer mon rôle de chercheur sur celui de joueuse, portant mon attention sur des phénomènes précis de la communication, plutôt que sur ma progression personnelle dans le jeu et ma performance. Ce basculement a introduit une certaine distanciation, car le regard porté sur le dispositif n'était plus subjectif, mais chargé de l'objectivité du chercheur engagé dans une recherche. Cette distanciation s'est faite à travers une modification forcée de ma conduite, notamment dans ma gestion des interactions avec les différents groupes. Alors que mon rôle de joueuse m'aurait conduite à ne pas diversifier les interactions, à nouer des liens sociaux plus forts afin de progresser dans le jeu, j'ai fini par décider sur les derniers mois de mon observation participante de diversifier mes contacts, d'évoluer dans de nombreux groupes, quitte à mettre en suspens certaines relations, afin d'observer des points précis de la communication médiatisée. Cela a été particulièrement efficace, facilitant même une diminution de la pratique, en venant à considérer le dispositif de jeu comme un objet de recherche et non plus comme un objet de loisirs⁶⁶⁸.

Je tiens à souligner un autre phénomène, survenu sur *Confî*. Alors que je m'étais engagée dans la pratique avec un rôle d'utilisatrice peu engagée dans l'activité, laissant finalement prédominer mon rôle de chercheur, j'ai eu après avoir mené mes entretiens la sensation que le phénomène inverse se déroulait : mon rôle d'utilisatrice s'est affirmé au fur et à mesure que je développais des liens avec les sujets interrogés, ce qui explique les réflexions qui vont suivre.

1.2 QUESTIONNONS LE LIEN DÉVELOPPÉ AVEC LES USAGERS

Dans ce contexte de rapport complexe au terrain, où la médiatisation m'a permis de gérer un double rôle dont l'un prédominait sur l'autre et *vice versa* en fonction du moment de pratique, je me suis questionnée sur le lien développé avec les autres participants. Mon activité de recherche et ma présence avaient-elles eu un impact sur leur séquence de vie médiatisée ? Le premier point que je souhaite aborder a été l'élément de réflexion qui s'est imposé dès le début de mon enquête : ne souhaitant pas dévoiler mon double rôle, comment gérer cette

⁶⁶⁸ On note qu'il n'aurait pas été possible de rédiger correctement cette thèse sans diminuer le rythme de pratique du jeu, qui a fini par être réduit à zéro.

posture/imposture au cours de la pratique ? Le second point porte sur le travail de recherche effectué qui n'aurait pu se faire sans l'observation des traces des participants. Dans quelle mesure devais-je préserver l'anonymat des participants, qu'il s'agisse des personnes interrogées, ou des sujets dont j'ai observé les traces sans qu'ils le sachent ? Le dernier point est apparu suite aux entretiens ou questionnements écrits menés dans les autres terrains. Je me suis aperçue que des modifications dans les conduites des sujets étaient survenues dans un temps si proche de mon intervention qui avait placé les sujets dans une posture réflexive, que cela ne pouvait pas être une coïncidence.

1.2.1 Entre posture et imposture : le cas du double rôle de chercheur-usager

La méthodologie envisagée m'a permis de fréquenter les terrains à la manière des usagers, utilisant un pseudonyme, et adoptant le rôle de participant. Suite à mon expérience de recherche sur *WoW*, où j'avais constaté que s'identifier comme chercheur pouvait d'une part provoquer des réactions de rejet de la part des interlocuteurs, et d'autre part engendrer des conduites mises en scène par les autres sujets qui souhaitent collaborer à la recherche, exagérant leur comportement, j'ai fait le choix de ne pas dévoiler mon rôle de chercheur. Très vite, cette situation m'a amenée à m'interroger sur le fait que je pouvais être considérée comme un imposteur. Afin de contourner ce phénomène, j'ai entamé un travail réflexif sur mon enquête, m'amenant à considérer ce que je voyais au début comme une imposture, comme une véritable posture de recherche, normée et cadrée⁶⁶⁹. Les réflexions qui suivent portent surtout sur l'expérience de recherche de *LoL*, où les difficultés ont été plus importantes, car les expériences communes ont été plus intenses dans cet univers⁶⁷⁰. De plus, le fait que sur *Confi*, les interactions se soient faites uniquement par écrit a masqué une part des réactions des sujets interrogés, rendant imperceptible leur ressenti. S'il est possible qu'ils se soient sentis observés, trahis, ou manipulés, ils ne l'ont pas laissé entendre de manière explicite⁶⁷¹.

⁶⁶⁹ Rollandin Marion, « De l'imposture à la posture dans l'analyse d'un terrain fréquenté pour le loisir : le cas du chercheur-joueur », 3e Journée d'études des doctorant-e-s du Cerlis, pôle Lien social et culturalisation, Thème : *Entre posture et imposture : penser l'idée de vérité dans le travail de recherche*, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, le 25.11.13.

⁶⁷⁰ Durant cette période de pratique, j'ai développé des relations sociales avec certains joueurs et joueuses, pouvant dépasser le cadre de la recherche.

⁶⁷¹ Quoi qu'il en soit, je n'avais pas développé de véritables liens sociaux avec les personnes interrogées. Si j'ai eu l'occasion de mieux les connaître, je ne pense pas qu'elles aient eu d'autres attentes que de collaborer à ma recherche. Il me semble peu probable qu'elles aient envisagé de développer une « amitié » avec moi, alors que nos rapports étaient explicitement cadrés par ma démarche de recherche.

Faire de l'observation participante, même sous couvert d'anonymat, contribue à un développement de savoirs sur l'activité, mais aussi à l'acquisition d'une certaine légitimité. En effet, s'engager dans une pratique régulière peut être perçu comme une preuve d'une certaine considération accordée aux processus communicationnels. C'est ainsi que lorsque j'ai dévoilé l'existence de mon second rôle aux personnes que je souhaitais interroger, pouvoir justifier d'un nombre d'heures de pratique important a facilité l'acceptation de ma requête. Cela permet de se prémunir de certaines craintes des sujets, la première étant celle du jugement critique pouvant être émis : il semble difficilement concevable qu'un chercheur émette un avis négatif sur l'activité dans la mesure où il participe⁶⁷². Cette posture particulière me rapproche de celle de l'ethnologue de proximité :

Mais l'ethnologue de proximité, comme tout ethnologue, n'est pas « espion de Dieu ». Sauf psychose hallucinatoire avérée, il ne se prend ni pour l'homme invisible ni pour un regard transcendant à la réalité qu'il observe. Il ne tente même pas de l'être par bugging interposé ou par subterfuge. Il participe de cette réalité sociale. Sa particularité réside dans le fait que, indigène parmi les indigènes, le plus souvent il n'a pas à simuler son assimilation à l'autochtone : à feindre une identité d'apparences entre lui et l'autre, comme certains ethnologues et autres voyageurs exotiques. Inversement, ce qu'il simule d'abord, c'est son étrangeté psychologique. En fonction des contextes, l'usage d'un costume viendra ensuite (ou non), traduisant ou masquant cette disposition intérieure préalable.⁶⁷³

Le fait de participer à la réalité sociale étudiée est un facteur qui légitime le fait que l'on puisse faire des recherches sur un environnement et semble faciliter les interactions une fois le rôle dévoilé. Une seconde crainte s'est toutefois fait sentir :

[Les joueurs] s'interrogent sur l'éventualité d'une préméditation de la rencontre, d'un simulacre de la relation de coéquipier dans le seul but de les interroger, et surtout d'un intérêt pour le terrain relevant uniquement de l'activité de recherche, présentant un risque quant à l'interprétation de leurs discours. La confiance existant en tant que coéquipiers doit être restaurée. [J'ai] été amenée à les rassurer en évinçant leurs doutes, mais également en se positionnant comme légitime à étudier le jeu, et à comprendre leurs discours. En effet, les usagers se questionnent sur le lien entre le chercheur et son terrain. Jouait-il auparavant ? S'oblige-t-il à participer ? Leur expliquer que le jeu présente un intérêt de recherche, mais constitue également un loisir permet, là encore, de les rassurer. La confiance est à nouveau renforcée par le rappel qu'il est aussi un joueur, situant la pratique comme une « passion » commune.⁶⁷⁴

Un autre paramètre a dû être géré, lié à cette posture de recherche ressemblant à une imposture, qui ne s'est révélé qu'après avoir pratiqué l'activité de jeu pendant de nombreuses heures aux côtés de mes équipiers : l'instauration d'une violence symbolique soudaine lorsque j'ai dévoilé

⁶⁷² Cela est d'autant plus effectif dans le cadre du jeu, ce type d'activité ayant souvent été la cible de critiques portant sur l'addiction, l'augmentation du désir de violence, etc.

⁶⁷³ Urbain Jean-Didier, *op. cit.*, p143-144.

⁶⁷⁴ Rollandin Marion, « L'analyse des jeux vidéo multijoueurs en ligne et la nécessité de créativité méthodologique : le cas de l'entretien en auto-confrontation », *Sciences de la Société*, 92, 2014, p161-175. [En ligne] <<http://sds.revues.org/1191>>, mis en ligne le 17.04.15, dernière consultation le 06.06.15.

mon rôle de chercheur. En effet, la situation d'entretien en généralement propice à l'introduction d'un rapport dominant/dominé entre l'enquêteur et l'enquêté. Cela introduit dans mon cas une instabilité dans la relation. « Le double rôle de chercheur-joueur, une fois avoué, introduit une instabilité dans la relation de communication, qui devient celle de l'enquêteur-enquêté, avec un investigateur qui, pour l'autoconfrontation, a relevé un grand nombre d'éléments concernant la pratique de l'utilisateur »⁶⁷⁵. Ainsi, « ce changement doit être négocié habilement, car il peut être perçu de manière plus accrue, en raison du rapport auparavant d'égal à égal qui s'est établi et construit sur plusieurs mois, introduisant des doutes dans l'esprit du joueur interrogé »⁶⁷⁶. D'une part, j'ai dû rassurer les joueurs interrogés sur le fait que leur parole m'importait, même si ceux-ci n'étaient pas les plus performants dans l'activité (certains m'ont effectivement demandé si je ne préférais pas interroger quelqu'un ayant un classement dans le jeu supérieur au leur). D'autre part, je leur ai laissé la possibilité de renégocier leur rôle, en me mettant en retrait et en privilégiant l'écoute. Des conduites particulières ont parfois été engagées par les enquêtes :

Certains, par exemple, expliquent qu'ils ont suivi des cours de communication durant leur formation, d'autres qu'ils se sont déjà questionnés sur les échanges à travers le jeu vidéo, et d'autres allant même jusqu'à se référer à des auteurs appartenant aux Sciences humaines et sociales. Ce processus tend, selon [moi], à restaurer un équilibre dans le nouveau cadre de la situation de communication, l'individu souhaitant ainsi diminuer le rapport de dominant/dominé de l'entretien introduit par l'image qu'il a subitement eu du chercheur, lorsque celui-ci a dévoilé son nouveau rôle.⁶⁷⁷

Quelle que soit la situation, je me suis finalement toujours attachée à être honnête et à contextualiser mes demandes afin de ne pas être un véritable imposteur. J'ai pris le temps d'expliquer ma démarche de recherche, d'indiquer l'importance qu'avait la parole de mes enquêtés, et me suis engagée à leur donner des retours une fois le travail finalisé.

1.2.2 Préservation de l'anonymat des sujets

Au cours de ce travail de thèse, des propos informels de certains interlocuteurs ont été relevés et d'autres sujets ont été interrogés de manière officielle. L'activité se tenant dans le temps du quotidien et la forme des entretiens étant basée sur l'autoconfrontation, des éléments personnels ont souvent été abordés ou introduits par les sujets. Je me suis ainsi aperçue que le contexte de participation à l'activité proposée par le site de discussion *Confidentielles* était lié à des motivations personnelles ne supposant pas que j'attire l'attention sur ces faits-là. En effet,

⁶⁷⁵ *Ibid.*

⁶⁷⁶ *Ibid.*

⁶⁷⁷ *Ibid.*

certaines sujets se connectent à l'insu de leur entourage, entraînant la nécessité de préserver leur anonymat. En effet, je considère que certains éléments ne sont pas montrables, que certains messages supposent de ne pas être mis en avant, car il est trop aisé de retrouver l'utilisateur qui aurait tenu ces propos parfois dérangeants, en raison d'une inscription des messages dans les moteurs de recherche, même si celui-ci utilise un pseudonyme⁶⁷⁸.

Dans le *Manuel d'analyse du Web*, un chapitre est consacré à l'éthique de la recherche. Les chercheurs évoquent le respect du contexte de l'information :

Plusieurs auteurs considèrent que chercher à déterminer le statut privé ou public d'informations recueillies sur le Web conduit à une impasse. Maria Bakaedjeva et Andrew Feenberg (2000) préfèrent insister sur le principe de « non-aliénation », c'est-à-dire un non-détournement de l'information du contexte dans lequel elle a été obtenue. Il s'agit pour le chercheur d'être au fait du cadre dans lequel les acteurs s'expriment et d'en respecter les principes et l'esprit. Cette approche, systématisée par Helen Nissenbaum, fait valoir que la conception usuelle du droit des personnes à la vie privée est ambiguë et doit être remplacée par le principe de respect de l'intégrité contextuelle (Nissenbaum, 2004).⁶⁷⁹

Or, lorsque ce contexte s'avère lui aussi ambigu, je considère qu'il est préférable pour le chercheur de ne pas mettre en lumière ces éléments de manière nominative, en attirant l'attention avec une copie d'écran ou des propos permettant de retrouver l'individu. En effet, « l'une des normes implicites a trait au degré de visibilité de l'information. Ainsi, reproduire des extraits publiés sur une page d'un forum comme Doctissimo dans une thèse ou un article scientifique revient à braquer un projecteur sur ce qui se trouverait dans la pénombre, voire l'obscurité (Pastinelli, 2011) »⁶⁸⁰. Afin de ne pas nuire à ces sujets, j'ai fait le choix de ne mettre en lumière que des éléments que je considérais comme étant montrables. Les éléments ambigus détectés au cours de l'analyse ont été intégrés sous une forme écrite descriptive, sans recourir à des copies d'écran et sans nommer le sujet.

Pour ne pas mettre en cause les sujets rencontrés dans l'enquête, j'aurais pu falsifier leurs propos, ou créer des citations génériques.

Mais quelle protection offre l'anonymat si, dès lors qu'un contenu est indexé sur le Web, il est possible de le retrouver et de l'associer immédiatement à son auteur ? Et même lorsque les propos eux-mêmes ne sont pas accessibles en ligne, l'analyse des informations utilisées pour en caractériser l'auteur, combinée à des recherches en ligne, peut permettre de générer des inférences

⁶⁷⁸ En effet, certains utilisent des pseudonymes, mais ne prennent pas garde à leur unicité, les utilisant ensuite pour un blog, ou même dans les réseaux sociaux comme *Facebook*, ce qui permet de les identifier par leur identité sociale. Préserver l'anonymat des usagers en ne montrant que ce qui aurait pu être accessible par n'importe quelle personne utilisant le dispositif est d'autant plus important que je souhaite transmettre les résultats de ce travail aux personnes rencontrées, qui elles, pourraient faire des rapprochements avec les autres utilisateurs.

⁶⁷⁹ Latzko-Toth Guillaume, Proulx Serge, « Chapitre 2. Enjeux éthiques de la recherche sur le Web », dans Barats Christine, *op. cit.*, p41-42.

⁶⁸⁰ *Ibid.*, p42.

susceptibles de remonter jusqu'à l'auteur. Face à ce problème, certains chercheurs préconisent de ne pas reproduire fidèlement les extraits, mais de les combiner entre eux pour produire des exemples composites (Barnes, 2004 : 216). Annette Markham va même plus loin en préconisant l'invention de citations fictives, seule façon d'obtenir une protection efficace aux individus vulnérables, ou lorsque le sujet est très sensible (Markham, 2012).⁶⁸¹

Or, même si je n'engage pas une analyse de discours, falsifier les propos d'un sujet expose au risque d'introduire une nuance liée à la subjectivité et l'interprétation du chercheur, qui éloignerait de la représentation et du processus réflexif recherché. Je considère que la falsification des propos entraînerait des interprétations fictives et des études fictives. J'ai préféré à cela faire une description du contexte et une explication des propos en signalant ainsi de manière évidente l'intégration de ma propre interprétation. J'ai également choisi de masquer les pseudonymes des personnes interrogées dans la mesure où ce qui m'importe n'est pas leur identité sociale, mais la manière dont elles ont pu me livrer des clés interprétatives des situations. Ainsi, si certains pseudonymes sont cités ou apparaissent dans les copies d'écran, c'est que j'ai jugé que cela ne pourrait pas nuire à leur séquence de vie médiatisée⁶⁸².

1.2.3 Quel impact de l'activité de recherche sur la réflexivité des sujets ?

N'ayant pas quitté définitivement les terrains après avoir mené mes entretiens, j'ai continué à observer les comportements des sujets interrogés. Cela m'amena à faire une supposition : la recherche d'un chercheur peut avoir un certain impact sur les sujets côtoyés et interrogés. En effet, certaines de mes interventions au cours des échanges ont eu une dimension fortement réflexive, confrontant les usagers à leur propre comportement. Il est possible que cette expérience leur ait fait prendre conscience de choses qu'ils n'avaient pas remarquées ou du moins qu'ils avaient infra-ordinarisées. Cette brusque conscientisation les a parfois conduits à modifier leur pratique. Voici un exemple par terrain qui témoigne selon moi d'une trace de mon passage en tant que chercheur. Il indique un impact sur le comportement des usagers, les amenant à conscientiser certains processus habituellement régis de manière inconsciente. Cette dimension pourrait être importante à prendre en compte pour une future recherche.

Dans le cadre de *LoL*, chaque joueur a été interrogé sur son pseudonyme. L'un d'eux m'expliqua que son pseudonyme correspondait au surnom que des camarades de maternelle lui avaient donné en associant un diminutif de son prénom à celui d'un animal. Durant l'entretien,

⁶⁸¹ *Ibid.*, p44.

⁶⁸² Les pseudonymes visibles sur les copies d'écran ou cités sont souvent des personnes qui ont publié un message dans un forum de discussion public ou avec qui je n'ai pas eu d'interactions (c'est notamment le cas pour la catégorisation des pseudonymes et des avatars, cf. Chapitre Sept-1.1).

il réalisa que ce pseudonyme renvoyait à son enfance. Suite à cet entretien, le joueur a changé de pseudonyme afin de prendre quelque chose de plus virulent. Je l'ai alors réinterrogé sur ce changement. Il expliqua que son ancien surnom faisait trop gentil, et qu'il était temps de changer. Il me donna des explications très détaillées sur ce qu'il souhaitait provoquer. Cette modification de pseudonyme étant survenue quelques jours après notre entretien, je pense que cela a pu en être le facteur déclencheur⁶⁸³.

Dans le cadre de *Confî*, j'ai évoqué le cas des faux profils et de leur découverte avec une personne qui s'était plusieurs fois investie dans ce genre de relation. Après avoir expliqué que ces expériences étaient douloureuses, car elle avait l'impression de s'être investie pour rien, de perdre son temps, d'avoir été en quelque sorte trompée, elle m'a expliqué qu'elle faisait attention à ne pas trop s'impliquer. Cependant, au regard des différentes interactions qu'elle a pu avoir en amont de l'entretien, j'ai constaté qu'elle intervenait très régulièrement, afin d'inciter les autres à se livrer et à résoudre leur problème. Or, suite à l'entretien, un changement dans son comportement a été remarqué : pendant plusieurs semaines, elle se mit à mettre en doute chaque propos tenu par des nouveaux usagers, étant parfois très agressive, ce que d'autres utilisatrices lui ont fait remarquer. Ce changement faisant suite directement à mon entretien, je pense que mes questions ont eu un fort impact, lui rappelant ainsi cette spécificité des interactions médiatisées.

1.3 ABORDONS LES LIMITES DE CE TRAVAIL DE RECHERCHE EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Nous venons de voir quelles ont été les difficultés rencontrées et les avantages de la méthodologie mise en œuvre pour ce travail de thèse à travers le rapport au terrain et celui aux usagers. Il s'agit à présent de comprendre les limites de ce travail en Sciences de l'Information et de la Communication, et de proposer des pistes permettant de poursuivre les réflexions engagées autour de la posture d'ethnologue-amateur. Au cours de la recherche restituée ici, je me suis intéressée à la question du « pluralisme méthodologique » et à l'interdisciplinarité, intérêt développé grâce aux interactions avec des chercheurs de toutes disciplines et à la lecture de leurs travaux. Cela m'amène à analyser les limites méthodologiques rencontrées, puis les

⁶⁸³ J'écarte le fait que cela ait pu être une manière d'attirer mon attention, car le joueur a ensuite gardé ce pseudonyme pendant une longue période. Les explications que je lui ai demandées ont d'ailleurs été fournies plusieurs semaines après le changement, le joueur ne m'ayant pas contactée ou n'ayant effectué aucune action qui aurait attiré mon attention sur son nouveau pseudonyme.

limites théoriques de mon travail. Les propos contenus dans ce point 1.3 n'ont pas prétention d'émettre un jugement sur les éléments traités, mais simplement de présenter des réflexions qui ont jalonné mon travail de thèse.

1.3.1 Des limites méthodologiques temporelles

Deux limites méthodologiques ont été rencontrées : la première concerne le choix d'une méthodologie recoupant plusieurs méthodes, qui m'a amenée à écarter certains outils méthodologiques. La seconde concerne le nombre de terrains investis. Ces limites sont notamment dues aux choix méthodologiques indispensables qu'un doctorant doit faire s'il souhaite effectuer son travail de thèse dans le temps imparti. Elles ouvrent cependant des pistes intéressantes pour la poursuite des recherches.

Le recours à un certain pluralisme méthodologique permet de ne pas réduire l'étude des processus communicationnels médiatisés à une seule dimension. La mobilisation d'une méthodologie ethnosémiotique a permis de questionner plusieurs plans articulés autour du triptyque sujet/dispositif/autres usagers. Celle-ci a fourni des outils donnant accès à des données qualitatives, où l'interprétation (du chercheur et des usagers) a une grande place. La première limite résulte de ce choix méthodologique pris en amont, m'amenant à écarter deux techniques permettant d'obtenir des données : l'acquisition de données quantitatives, et la recherche d'interactions directes avec les institutions à l'origine des dispositifs. Je n'ai pas cherché à mettre en œuvre une méthode quantitative ici⁶⁸⁴, car je souhaitais avant tout qualifier les processus communicationnels. Il me semble toutefois que ce serait une perspective intéressante à mettre en œuvre dans ces terrains-là, afin de poursuivre les recherches et de les affiner sur un plan quantitatif. Cette perspective rejoint le deuxième point écarté : tenter de recueillir les paroles de l'institution à l'origine du dispositif. Il est possible qu'elle bénéficie de données quantitatives qui pourraient justifier certaines orientations ou évolutions du dispositif. Si je n'ai pas fait d'investigations sur le type de données que peut collecter la société qui a créé *Confidentielles.com*, je sais que l'éditeur *Riot Games* dispose d'un grand nombre de données sur ses usagers, si j'en juge par leurs nombreuses communications à ce propos. J'ai

⁶⁸⁴ Il semblerait que l'approche qualitative domine dans le pluralisme méthodologique en Sciences de l'Information et de la Communication, que c'est « une position régulièrement affirmée, notamment dans la littérature grise (mémoires et thèses) ». Bernard Françoise, Joule Robert-Vincent, « Le pluralisme méthodologique en sciences de l'information et de la communication à l'épreuve de la « communication engageante », *Questions de communication*, 7, 2005. [En ligne] <<http://questionsdecommunication.revues.org/4647>>, dernière consultation le 07.06.15. S'il m'a semblé évident de qualifier les processus communicationnels en œuvre dans les terrains étudiés, avant de pouvoir les quantifier, cette évidence vient peut-être d'une non prédisposition qu'ont les étudiants en Sciences Sociales qui, comme le disait un de mes professeurs de licence à l'Université d'Avignon, Daniel Jacobi, « ont malheureusement peur des chiffres ».

volontairement choisi de ne pas entrer en contact avec ces institutions, hormis par le biais des textes institutionnels présents dans les dispositifs, afin de garder un point de vue non contaminé par ce que telle ou telle source aurait pu me révéler. Ayant à présent un point de vue affirmé sur les processus communicationnels se déroulant dans ces espaces, je pourrais à présent envisager d'entrer en contact avec elles⁶⁸⁵.

La seconde limite se retrouve dans le nombre des terrains investis pour cette thèse. En effet, la posture d'ethnologue-amateur et les opérations réflexives qui lui sont liées, donnant lieu à un savoir sur la communication ont été analysées sur seulement deux terrains différents, notamment par leur cadre de l'activité et leur public. Cette restriction a été motivée, comme dit précédemment, par le fait qu'il n'aurait pas été possible de produire une analyse suffisamment fine sur le long terme, si d'autres terrains avaient dû être investis pour cette recherche. Pour poursuivre les recherches sur cette posture, il serait intéressant d'investir d'autres terrains médiatisés participatifs, afin de pouvoir comparer les résultats. Si je n'ai pas insisté sur la comparaison entre les deux terrains, c'est que ce n'était pas l'objectif principal de cette thèse⁶⁸⁶. Or, la perspective d'étudier les différences dans l'adoption de la posture d'ethnologue-amateur en fonction des cadres de l'activité et des spécificités des dispositifs, à plus grande échelle, est une perspective que je n'écarte pas pour un travail ultérieur.

1.3.2 Des limites d'ordre théorique

Les limites que je présente ici sur le plan théorique, au nombre de deux, relèvent plus du constat : la première est que beaucoup trop de théories antérieures peuvent être utiles à l'analyse de la communication médiatisée, impliquant de faire de véritables choix théoriques. La seconde porte sur l'inscription dans un mouvement de recherche collectif, dans un désir d'interdisciplinarité ou de transversalité qui ne m'a pas semblé aisé.

Si mes premières expériences de communication médiatisée ont été vécues comme des expériences en face à face, ne ressentant pas les différences, différences que je perçois nettement depuis, je reste convaincue qu'il existe de nombreux liens entre les situations de communication en face à face et celles médiatisées. De ce fait, j'ai constaté que de nombreuses théories en Sciences Sociales peuvent être adaptées à l'analyse des situations de communication

⁶⁸⁵ La réorientation du site de discussion féminin généraliste *confidentielles.com* en site de beauté, modifiant ainsi les interactions et leur diversité au sein des espaces d'énonciation (même si les mêmes intitulés de forums ont été conservés) fait que je ne vais pas chercher à entrer en contact avec l'équipe *Confidentielles*. En revanche, l'évolution du jeu n'ayant pas modifié fondamentalement la pratique, il est probable que je contacte *Riot Games*.

⁶⁸⁶ Quelques points de comparaison sont toutefois proposés dans le 2 de cette conclusion.

médiatisée. Au cours de ma progression dans mon travail de recherche, j'ai abordé plusieurs théories qui apportent un éclairage certain aux phénomènes observés. J'ai fait le choix de ne pas toutes les développer, et d'en citer certaines dans les notes de bas de page, qui constituent des discours d'accompagnement et d'ouverture à ce travail.

La seconde limite, ou plutôt constat porte sur les possibilités d'interdisciplinarité, et découle notamment de mon intérêt pour le pluralisme méthodologique. Étant convaincue de la nécessité de confronter ses résultats à l'expertise des participants au monde de la recherche (des universitaires, mais aussi de certains professionnels), j'ai été amenée à communiquer dans différents colloques, séminaires ou journées d'études, ou à y évoluer en tant qu'auditrice. Une partie de mes recherches sur *League of Legends* m'a permis de côtoyer d'autres chercheurs, notamment des doctorants ou jeunes docteurs, travaillant eux aussi sur ce terrain, avec d'autres approches disciplinaires. Je me suis alors questionnée sur l'interdisciplinarité, et les perspectives que cela ouvrait de croiser des recherches menées sur un même terrain⁶⁸⁷. Au premier abord, il m'a semblé qu'analyser un terrain avec plusieurs approches méthodologiques et théoriques apportait une richesse considérable aux recherches. Or, dans les faits, je me suis heurtée à des différences d'interprétation et de considérations liées à l'histoire même des disciplines, m'amenant à me demander si l'interdisciplinarité était réellement possible, en raison du fort encadrement apporté aux recherches par leurs disciplines respectives.

Faire preuve de réflexivité tout au long de son enquête me semble important. S'engager dans une recherche dans les espaces médiatisés implique de constamment penser à s'adapter aux dispositifs et aux sujets qui participent aux interactions. Cette remise en question permet d'affiner sa méthodologie, de prendre conscience de sa propre subjectivité, mais aussi de porter un regard différent sur son travail. Mon parcours de recherche durant cette période de thèse a été marqué par des choix et des réflexions qui ont conditionné mes travaux. Avoir présenté dans cette partie réflexive l'ensemble de ces éléments me permet de mettre en évidence des points qui peuvent servir pour préparer ou orienter une recherche ultérieure.

Il est temps à présent de conclure sur ce travail de thèse.

⁶⁸⁷ J'ai notamment collaboré avec un doctorant en anthropologie. Malmont Yoan, Rollandin Marion, « Regards croisés sur des situations de communication ancrées dans la pratique du jeu *League of Legends* », *Revue À l'épreuve*, n°1, Coécriture : interroger les disciplines, 20 avril 2014. [En ligne] <<http://alepreuve.com/#!/regards-croises-situations-communication-ancrees-pratique-du-jeu-league-of-legends/>>, dernière consultation le 06.06.15.

2 CONCLUSION GÉNÉRALE

Pour rappel, l'objectif de cette thèse était de répondre à la problématique suivante : en quoi la réflexivité communicationnelle induite par les échanges en ligne conduit-elle à la production d'un savoir particulier sur la communication ? Trois hypothèses avaient été posées, chacune questionnant respectivement le processus de réflexivité, l'élaboration du savoir, et la considération de la communication médiatisée. Je propose d'articuler mes conclusions autour de ce questionnement. Premièrement, la réflexivité communicationnelle sous-jacente à chaque situation de communication a été perçue comme exacerbée lors de l'usage d'un dispositif médiatisé. Deuxièmement, les sujets ont semblé être désireux de développer des savoirs et de les partager, enrichissant ainsi la culture ordinaire sur la communication médiatisée. Ils adoptent ainsi une posture d'ethnologue-amateur. Troisièmement, la communication médiatisée semble ici relever d'une certaine dramaturgie, contribuant à façonner une image particulière de cette forme de communication par rapport aux situations de communication en face à face.

2.1 RÉFLEXIVITÉ EXACERBÉE, PLUS PERCEPTIBLE PAR LES OUTILS

En évoluant dans les nouveaux cadres communicationnels offerts par les dispositifs et en se confrontant aux autres participants, les sujets s'engagent dans des opérations visant à comprendre les situations, à travers le processus d'ajustement. Celui-ci, sous-jacent à toute l'activité, engendre deux formes d'opérations réflexives qui impliquent une dénaturalisation des cadres de la communication en face à face.

La première s'engage dès l'idée de l'usage d'un dispositif médiatisé, mobilisant les représentations des sujets, concourant à la création d'attentes. C'est là que chacun apprend à reconnaître les signes qui s'inscrivent à l'écran, porteurs d'une vision de ce que doit être la communication, l'activité, le rôle à endosser, les règles et les valeurs de l'espace numérique. Cet apprentissage se fait sur le plan physique et psychique. En effet, le corps qui n'est pas visible n'en est pas pour autant absent de la pratique. C'est au cours de cette phase que l'on s'aperçoit que l'ajustement ne doit pas se faire seulement lors de l'inscription dans le dispositif et de sa compréhension, mais qu'il doit également s'exercer au regard des autres participants, qui sont donnés comme indispensables à la pratique, à travers une injonction à la socialisation contenue dans les discours et les outils mis à disposition par l'institution. Chacun entrevoit alors qu'il va falloir gérer son image dans le temps afin de devenir un partenaire de l'échange, de pouvoir communiquer avec les différents membres du groupe de pratique. Cela n'est pas aisé

en raison de l'état de polytopie synchronique qui place le sujet au cœur d'une superposition de scènes d'interaction, l'amenant à évoluer à la fois dans la séquence de vie médiatisée dans laquelle il doit maintenir son rôle, mais aussi à poursuivre sa séquence de vie quotidienne dans laquelle d'autres rôles peuvent se rappeler à lui alors qu'il est engagé dans l'activité. L'opération réflexive engagée pour comprendre quelle conduite est attendue dans le dispositif porte aussi sur cet aspect, le sujet conscientisant que faire preuve d'un engagement suffisant à l'activité est attendu, et définissant qu'un engagement trop limité sera facteur d'exclusion. Cette première forme de réflexivité dresse donc les contours de la pratique, ses enjeux, les différentes attentes et difficultés auxquels il faut faire face. C'est là que les sujets identifient les processus qui entrent en jeu dans l'acte communicationnel, et prennent conscience de l'importance de la construction de leur éthos médiatisé.

La deuxième forme de réflexivité se révèle au cours de la pratique, lorsque les sujets s'inscrivent dans le dispositif et entrent en interaction avec les autres participants. Elle consiste notamment à identifier les éléments sur lesquels il faut agir pour se présenter efficacement et vivre sa séquence de vie médiatisée au mieux. Chacun doit donc apprendre à jouer avec les éléments construits par le dispositif et les informations qu'il accepte de partager avec autrui. C'est dans cette activité de liberté contrainte qu'un éthos médiatisé se forme (scindé en quatre facettes pour faciliter la compréhension de son fonctionnement : facette préalable, discursive, technique et comportementale). C'est à partir de cette image que les sujets vont apprendre à moduler, qu'ils pourront se faire accepter comme partenaires de l'échange dans la situation de communication médiatisée en cours, mais aussi convaincre leurs interlocuteurs de réitérer les échanges dans le temps de la pratique afin de développer des liens sociaux. En effet, le développement d'une relation avec certains membres est indispensable pour la progression de la séquence de vie médiatisée de chacun. Il faut alors être en mesure d'identifier les attentes, et de voir si l'on peut les satisfaire tout en répondant à nos propres attentes. Cela implique des types de conduites particulières, jouant entre l'égoïsme et le sociocentrisme. La réflexivité est accrue lorsque les liens sociaux s'établissent, car il n'est pas simple d'arriver à maintenir la relation dans le temps. Plusieurs tactiques peuvent être élaborées à cet effet, ce qui est d'autant plus indispensable lorsque les sujets évoluent dans plusieurs groupes. Lorsque la pratique sera plus avancée, les sujets s'apercevront qu'une autre forme de légitimité doit être gagnée : après avoir été reconnu comme partenaire de l'échange puis partenaire de l'échange régulier, il faudra se faire reconnaître comme détenteur du savoir.

C'est dans un contexte interactionnel complexifié par l'absence de visibilité des corps et par la multiplicité de nouveaux signes à décoder que les sujets vont engager ces deux formes de réflexivité, afin d'amorcer et de bien gérer leur séquence de vie médiatisée. Cela se fait donc au cours d'un ajustement complexe : un ajustement au dispositif et un ajustement aux interlocuteurs qui sont mis en présence par ce dispositif.

Toutefois, les sujets ne sont pas égaux face aux opérations réflexives engagées. Si la plupart arrivent à utiliser le dispositif, cela n'implique pas qu'ils arrivent à définir tous les enjeux, et encore moins à maîtriser les codes de la mise en scène de soi et de la gestion de la sociabilité. J'ai observé que chacun avait plus ou moins de prédispositions envers le développement de la réflexivité communicationnelle, ce degré étant lié à l'expérience précédant l'usage du média informatisé (pouvant continuer à s'acquérir durant la séquence de vie du quotidien), mais aussi aux différentes interactions qui surviennent dans le dispositif, pouvant introduire parfois des difficultés pour s'ajuster à la situation. Toute difficulté peut soit contribuer à mettre fin à la séquence de vie médiatisée auquel cas la réflexivité ne sera pas développée, soit amener à chercher à pallier les problèmes en accentuant la réflexivité. Ainsi, les sujets ayant un éthos médiatisé comportant des éléments qui peuvent être perçus de façon négative font preuve d'une réflexivité accrue pour définir les actions à faire pour augmenter les chances d'acceptation dans les groupes de pratique. On note que dans les deux terrains, les opérations réflexives sont accrues pour les utilisateurs qui ont une séquence de vie plus longue, ceux-ci ayant connu les évolutions du dispositif, impliquant de comprendre les modifications, de s'y adapter et de s'en servir lorsqu'elles impactent le processus de mise en scène de soi. Le dispositif de *League of Legends* étant soumis à plus de transformations, les sujets doivent engager une réflexivité accrue tout au long de leur séquence. Il m'a semblé aussi que les sujets fréquentant *Confidentielles* n'étaient pas égaux face à ce développement contrairement aux joueurs : très peu de sujets deviennent des usagers réguliers sur le long terme, acquérant ainsi une nouvelle vision du monde et de la sociabilité. En effet, davantage d'utilisateurs de *Confi* se découragent au cours de l'activité devant l'ensemble de normes auxquelles il faut répondre. Les joueurs quant à eux s'affranchissent parfois des difficultés de la communication dans un premier temps, ne souhaitant pas développer de liens, mais observant à loisir et pratiquant l'activité. Leur temps de pratique s'allonge ainsi, les amenant dans un deuxième temps à s'engager dans des interactions, alors qu'ils ont eu le temps d'apprendre les codes à maîtriser. Cela n'est pas possible sur le site de discussion ou moins probable, car l'échange avec les participants représente le cœur du cadre de l'activité.

Les dispositifs médiatisés en se positionnant comme tiers à la communication offrent certes des espaces d'échange supplémentaires, mais complexifient la relation de communication, impliquant pour les sujets de comprendre les nouveaux codes, en gérant les traces qu'ils laissent et en interprétant les traces des autres. Par leur configuration, ils concourent au développement de la réflexivité communicationnelle, poussant les sujets à faire un parallèle entre les situations de communication en face à face qu'ils maîtrisent plus ou moins bien, et les situations de communication médiatisée qui varient en fonction des dispositifs. Les opérations réflexives engendrées participent à la modification de la vision du monde et des rapports sociaux des sujets, les amenant à développer un ensemble de savoirs.

2.2 DÉVELOPPEMENT DE SAVOIRS, CIRCULATION ET CONSTRUCTION D'UNE CULTURE COMMUNE

Le développement de la réflexivité communicationnelle au cours de la pratique s'accompagne de l'acquisition de savoirs. Celle-ci s'enrichit tout au long de la pratique, au fur et à mesure que les sujets apprennent à maîtriser les architextes, à s'inscrire dans les espaces d'énonciation, à communiquer et se communiquer. Deux types de savoirs se distinguent : ceux sur l'activité et ceux sur la communication. Ils se construisent en devant s'adapter à un nouvel environnement, celui proposé par le dispositif, sur le plan physique et psychique. Le corps automatise certaines actions, et l'esprit développe une certaine dynamique de l'esprit aidant à comprendre plus rapidement ce qui se joue à l'écran. Cette acquisition se fait sur le long terme et se construit par la comparaison avec les savoirs que l'on a sur la communication en face à face, sur l'expérimentation des dispositifs et sur la comparaison avec ce que font les autres, par le biais de leur propre inscription qui s'affiche à l'écran.

Ces savoirs enrichissent le regard porté sur les phénomènes de communication, conduisant au développement d'une plus grande sensibilité à l'interprétation des signes. La modification de la vision du monde conduit au développement de savoirs et d'une sensibilité à l'égard des processus communicationnels, amenant à adopter la posture d'ethnologue-amateur. Celle-ci correspond à une prédilection à l'analyse des situations de communication médiatisée engendrant des conduites permettant de les cerner plus facilement, aidant ainsi à renforcer le savoir acquis. Elle s'accompagne d'un certain esprit d'exploration conduisant les sujets à expérimenter des situations de communication, d'une sensibilité à l'interprétation des signes, les amenant à conserver des traces de leur pratique, ainsi que d'un aller-retour entre le monde de la communication médiatisée et celui du face à face, séparés par une distance symbolique

qui isole les séquences de vie et permet de ne pas toujours tenir compte de l'éthique. Les savoirs se développant en fonction des opérations réflexives, les sujets ne seront donc pas tous égaux face à cette posture d'ethnologue-amateur. Si certains ont développé un savoir incontestable sur l'activité elle-même, il est possible qu'ils n'arrivent pas à comprendre ce qui se joue dans les interactions.

Toutefois, ce qui est intéressant ici, c'est que si chacun développe des savoirs sur la communication, on observe une certaine mise en commun de ceux-ci, amenant à la création d'une culture commune par la circulation de ces savoirs. Nous avons défini qu'il fallait acquérir une légitimité pour pouvoir partager ces savoirs. Une fois que cela est acquis, les sujets vont dialoguer entre eux, comparer leurs expériences, que ce soit par les échanges privés comme dans le cas de *Confidentielles*, ou bien par la création de productions médiatiques dans le cadre de *League of Legends*, qui vont circuler sur Internet. On note d'ailleurs que sur ce terrain, des joueurs professionnels vont médier une forme de pratique et de communication de groupe grâce à des opérations de médiatisation que les sujets vont s'approprier et ensuite partager à leur tour. Le partage et la comparaison des savoirs, qui impliquent souvent un sujet ayant fait preuve d'une réflexivité communicationnelle accrue et ayant adopté la posture d'ethnologue-amateur, sont particulièrement importants pour les autres participants. Si ceux-ci ont des difficultés face à la réflexivité et au développement du savoir, la circulation des savoirs des autres va les aider à développer leur sensibilité au phénomène communicationnel. Les compétences communicationnelles développées sont ensuite adaptables à toute situation de communication médiatisée, les sujets ayant moins de difficultés à s'ajuster aux nouveaux espaces numériques. Il existe un socle commun de savoirs qui se développe et circule grâce à la contribution des différents sujets qui effleurent ou adoptent totalement la posture d'ethnologue-amateur. Ce socle s'enrichit, se développe au fur et à mesure que les dispositifs se transforment. Si cette culture partagée porte sur la communication médiatisée, le fait qu'elle se soit construite par une perpétuelle réactualisation des situations et une dénaturalisation des situations de communication en face à face fait que l'on peut supposer qu'elle s'enrichit aussi d'un savoir sur la communication présentielle.

2.3 UNE REPRÉSENTATION LUCIDE DE LA COMMUNICATION MÉDIATISÉE

Comme conté dans l'introduction, avec l'expérience de *World of Warcraft* où je m'étais engagée dans la pratique sans tenir compte des différences entre les situations médiatisées et les situations en face à face, une pensée imaginaire de la rencontre est en jeu dans l'interaction

médiatisée. Les dispositifs sont effectivement conçus pour faciliter ces interactions, par une construction des architextes d'énonciation qui s'appuie sur l'imaginaire de la conversation. Cela conduit à une représentation de la communication médiatisée, qui au premier abord peut sembler idyllique : on peut interagir à tout moment, sans quitter son siège d'ordinateur, avec des personnes de tout horizon et prendre part ensemble à des expériences collectives (la discussion thématique ou la performance ludique collaborative). Or, si cela peut être les premières impressions que les sujets ressentent⁶⁸⁸, la plupart s'aperçoivent rapidement que cela n'est pas le cas. En se confrontant au dispositif et surtout aux autres participants, on comprend que la communication n'est pas aisée. Les outils du dispositif et la non-visibilité des corps rendent aisée la rupture des échanges, et le nombre important de partenaires potentiels incite à tester différents interlocuteurs avant de décider de prolonger une relation.

La communication médiatisée apparaît, selon moi, comme une occasion de développer de nouvelles sociabilités après avoir passé tout un nombre d'étapes et maîtrisé les codes de l'environnement numérique. C'est notamment le cas sur *Confî*, où les utilisatrices ayant une longue séquence de vie médiatisée n'ont pas hésité à me parler d'amitié, de relations durables, *etc.* Dans le cadre de *LoL*, la représentation de la communication n'est pas la même. Celle-ci prend une dimension beaucoup plus utilitaire, parfois contraignante, et déstabilisante, surtout lorsque les interlocuteurs prennent plaisir à ne pas préserver la face des autres. Si cette sociabilité semble difficile, instable et parfois non souhaitée, la plupart des joueurs continuent à fréquenter le dispositif, à essayer de communiquer, découvrant parfois des interlocuteurs qui représentent alors des expériences sociales « qui valent le coup de continuer à jouer ».

Ainsi, que ce soit les joueurs ou les utilisateurs du site de discussion, ils ne confondent pas la mise en relation médiatisée avec la rencontre en face à face. L'interaction par le dispositif apparaît comme complexe à maîtriser, mais ils n'hésitent pas à s'y engager dans la mesure où il est facile de se désengager si cela ne fonctionne pas. La sociabilité n'est finalement pas la première chose qui est recherchée. Il m'a semblé constater une grande différence entre la vision de la sociabilité des sujets rencontrés et celle que j'avais pu avoir il y a plusieurs années lors de mes débuts dans les univers numériques : les sujets sont désormais lucides face à la communication médiatisée. Ils ne se projettent pas corps et âme dans une relation, mais la décryptent petit à petit. Si celle-ci devient durable, alors ils commenceront à envisager qu'un

⁶⁸⁸ On note que les expériences narrées dans l'introduction datent maintenant de plusieurs années. Il est fort possible que la culture partagée sur la communication médiatisée ait changé, et qu'elle soit chargée d'une mise en garde contre cette vision utopique que l'on pouvait avoir alors que la pratique des médias informatisés n'était pas aussi intégrée à notre quotidien.

lien social se développe. La sociabilité est donc envisagée quand l'interlocuteur correspond à certains critères, que son éthos médiatisé reste stable sur le long terme. La communication médiatisée dans ce cas précis pourra même être considérée comme un filtre très sélectif au développement de relations sociales et à la rencontre en face à face, pouvant conduire à des amitiés qui dépasseront le cadre de la pratique initiale. Si parfois des désillusions apparaissent malgré toutes les précautions engagées, amenant les sujets à mettre fin à leur séquence de vie médiatisée, j'ai constaté qu'ils se réengageront tout de même dans d'autres situations de communication dans de nouveaux dispositifs médiatisés, mus par ce désir d'exploration, en espérant découvrir d'autres expériences, tel des inconditionnels voyageurs médiatisés.

Articles et revues

Amato Étienne Armand, « Quelle ethnométhodologie appliquer aux jeux vidéo multijoueurs persistants ? », *Cahiers d'ethnométhodologie*, n° 1, 2007, p23-45. [En ligne] <http://www.sens-public.org/IMG/pdf/SensPublic_EAAmato_ethnomethodologie-jeux_videos.pdf>, mis en ligne le 01.03.08, dernière consultation le 26.06.14.

Badir Sémir, « La sémiotique aux prises avec les médias », *Semen*, n°23, 2007. [En ligne] <<http://semen.revues.org/4951>>, mis en ligne le 22.08.07, dernière consultation le 11.05.14.

Barnaud Cécile, « La participation, une légitimité en question », *Natures Sciences Sociétés*, Vol. 21, 1/2013, p24-34. [En ligne] <www.cairn.info/revue-natures-sciences-societes-2013-1-page-24.htm>, dernière consultation le 06.04.15.

Barthes Roland, « Rhétorique de l'image », *Communication*, 4, 1964, p40-51. [En ligne] <http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1027>, dernière consultation le 06.05.15.

Bernard Françoise, Joule Robert-Vincent, « Le pluralisme méthodologique en sciences de l'information et de la communication à l'épreuve de la « communication engageante », *Questions de communication*, 7, 2005. [En ligne] <<http://questionsdecommunication.revues.org/4647>>, dernière consultation le 07.06.15.

Bernard Françoise, Joule Robert-Vincent « Lien, sens et action : vers une communication engageante », *Communication et organisation*, 24, 2004. [En ligne] <<http://communicationorganisation.revues.org/2918>>, dernière consultation le 07.06.15.

Berque Augustin, « Espace virtuel et milieu humain », *Quaderni*, n°30, 1996, p69-80. [En ligne] <http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/quad_0987-1381_1996_num_30_1_1957>, dernière consultation le 10.03.14.

Berry Vincent, « Les cadres de l'expérience virtuelle : analyse de l'activité ludique dans les MMO », *75ème congrès de l'association francophone pour le savoir*, Le jeu vidéo, un phénomène social massivement pratique ?, du Québec à Trois-Rivières, 8 mai 2007. [En ligne] <<http://www.omnsh.org/ressources/439/les-cadres-de-lexperience-virtuelle-analyse-de-lactivite-ludique-dans-les-mmo>>, dernière consultation le 14.05.14.

Berry Vincent, « Sociologie des MMORPG et profils de joueurs: pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique en ligne », *Revue des Sciences Sociales*, Vol. 45, 2011, p78-85.

Bessière Katherine, « The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft », Paper presented at *the annual meeting of the American Sociological Association*, Montreal Convention Center, Montreal, Quebec, Canada, 2006. [En ligne] <http://www.allacademic.com/meta/p103174_index.html>, dernière consultation le 02.05.10.

Bonenfant Maude, « Les mondes numériques ne sont pas "virtuels"- L'exemple des jeux vidéo en ligne », *Revue des Sciences Sociales*, Vol. 45, 2011, p60-67.

Bradley Caroline, « Virtual Worlds, Real Rules », *New York Law School Law Review*, Vol. 49, University of Miami Legal Studies Research Paper No. 2008-22, 2004. [En ligne] <<http://ssrn.com/abstract=1127722>> , dernière consultation le 02.05.10.

Cahour Béatrice, Licoppe Christian, « Confrontations aux traces de son activité », *Revue d'anthropologie des connaissances*, n° 2, Vol.4, 2010, p243-253.

Candel Etienne, « Un jeu rejoué », *Journée d'études TIC — Information et stratégies*, Marseille, 5 mai 2009. [En ligne] <<http://www.gripic.fr/productions-scientifiques/jeu-rejoue>>, mis en ligne le 14.04.14, dernière consultation le 11.04.15.

Casilli Antonio, « Les avatars bleus », *Communications*, n°77, 2005, p183-209.

Cicchelli-Pugeault Catherine, « Couple et évolution de la condition féminine : un mauvais ménage ? », *Recherches familiales*, n°1, 1/2004, p125-136.

Courbières Caroline, « Vers une typologie de l'information médiatique au travers de l'analyse des discours sur la mode », *Communication & Langages*, n°134, décembre 2002, p84-97.

Coleridge Samuel, *Biographia Literaria : Biographical Sketches of my Literary Life, and Opinions*, Princeton : Pinceton University Press, 1983 [1819].

Coste Claude, « Comment vivre ensemble de Roland Barthes », *Recherches & Travaux*, n° 72, 2008. [En ligne] <<http://recherchestravaux.revues.org/107>>, mis en ligne le 15.12.09, dernière consultation le 17.01.14.

Disarbois Bertrand, « L'addiction au virtuel : une présence sans absence », *Psychotropes*, Vol.15, 1/2009, p41-58. [En ligne] <http://www.cairn.info/revue-psychotropes-2009-1-page-41.htm#anchor_citation>, dernière consultation le 06.06.15.

Ducheneaut Nicolas, Nicholas Yee, « “Alone Together ?” Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games », *Proceedings of CHI 2006*, 2006. [En ligne] <[http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20\(2006\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20(2006).pdf)>, dernière consultation le 02.05.13.

Ducheneaut Nicolas, Nicholas Yee, « The Life and Death of Online Gaming Communities : A Look at Guilds in World of Warcraft », San Jose USA : *Proceedings of CHI 2007*, 2007. [En ligne] <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.92.5277&rep=rep1&type=pdf>>, dernière consultation le 02.05.13.

Ducheneaut Nicolas, Moore Robert, « The social side of gaming : a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game ». [En ligne] <<http://www2.parc.com/csl/members/nicolas/documents/CSCW2004-SWG.pdf>>, dernière consultation le 02.05.13.

Goffman Erving. « La ritualisation de la féminité », *Actes de la recherche en sciences sociales*, Présentation et représentation du corps, Vol. 14, avril 1977, p34-50.

Héroult Adeline, Pierre Molinier, « Les caractéristiques de la communication sociale via Internet », *Empan*, n° 76, 4/2009, p13-21. [En ligne] <www.cairn.info/revue-empan-2009-4-page-13.htm>, dernière consultation le 19.01.14.

Hert Philippe, « Internet comme dispositif hétérotopique », *Hermès*, n°25, 1999, p93-107.

Holin Lin, Chuen-Tsai Sun, « The “White-eyed” Player Culture: Grief Play and Construction of Deviance in MMORPGs », [En ligne] <<http://www.digra.org/dl/db/06278.21161.pdf>>, dernière consultation le 02.05.10.

Jarrigeon Anne, Menrath Joëlle, « De la créativité partagée au chahut contemporain, Le téléphone mobile au lycée », *Ethnologie française*, Vol. 40, 2010, p111-116.

Jeanneret Yves, « Le statut des savoirs ordinaires dans l’analyse des pratiques de communication », *MethIS*, Vol. 3, 2010, p21-50. [En ligne] <<http://popups.ulg.ac.be/2030-1456/index.php?id=364&file=1&pid=362>>, dernière consultation le 06.06.15.

Jeanneret Yves, Patrin-Leclère Valérie, « La métaphore du contrat », *Hermès*, n°38, 2004, p133-140. [En ligne] <<http://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2004-1-page-133.htm>>, dernière consultation le 09.02.15.

Jeanneret Yves, Souchier Emmanuel, « Pour une poétique de “l’écrit d’écran” », *Xoana*, n°6, 1999, p97-107.

Le Guern Philippe, « Présentation », *Réseaux*, n° 117, 1/2003 p9-44. [En ligne] <www.cairn.info/revue-reseaux-2003-1-page-9.htm>, dernière consultation, le 06.04.15.

Malmont Yoan, Rollandin Marion, « Regards croisés sur des situations de communication ancrées dans la pratique du jeu *League of Legends* », *Revue À l’épreuve*, n°1, Coécriture : interroger les disciplines, 20 avril 2014. [En ligne] <<http://alepreuve.com/#!/regards-croises-situations-communication-ancerees-pratique-du-jeu-league-of-legends/>>, dernière consultation le 06.06.15.

Odin Roger, « La question du public. Approche sémio-pragmatique », *Réseaux*, Vol. 18, n°99, 2000, p49-72. [En ligne] <http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso_0751-7971_2000_num_18_99_2195>, dernière consultation le 13.12.13.

Pasteur Paul, « Du militantisme au journalisme ? », *Le Temps des Médias*, n° 12 : La cause des femmes, Printemps-Eté 2009, p54-65. [En ligne] <<http://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2009-1-page-54.htm>>, dernière consultation le 01.03.14.

Patrin-Leclerc Valérie (dir.), « La communication revisitée par la conversation », *Communication & Langages*, n°169, septembre 2011.

Pereny Étienne, Amato Étienne Armand, « L’heuristique de l’avatar : polarités et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias », *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, Vol. 11, n°1/2010, p87-115. [En ligne] <[http://europia.org/RIHM/V11N1/RIHM11\(1-4\)-Pereny-Amato.pdf](http://europia.org/RIHM/V11N1/RIHM11(1-4)-Pereny-Amato.pdf)>, dernière consultation le 20.01.14.

Piette Albert, « Fête, spectacle, cérémonie : des jeux de cadres », *Hermès, La Revue*, n° 43, 3/2005, p39-46. [En ligne] <www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2005-3-page-39.htm>, dernière consultation le 10.12.14.

Rabatel Alain, « Analyse pragma-énonciative des s/citations du site d’*Arrêt sur images* », *Argumentation et Analyse du Discours*, 4, 2010. [En ligne] <<http://aad.revues.org/806>>, mis en ligne le 15.04.10, dernière consultation le 29.11.13.

Rodet Jacques, « Le clavardage (chat), média de support à l’apprentissage ? », *Distances et savoirs*, Lavoisier, 3/2003, p399-406. [En ligne] <<http://www.cairn.info/revue-distances-et-savoirs-2003-3-page-399.htm>>, dernière consultation le 06.06.15.

Rollandin Marion, « Approche communicationnelle des hybrides jeu-métier et travail-loisirs dans le jeu en ligne », *Colloque Travail et Loisirs*, CELSA, 13 juin 2014. [En ligne] <http://www.gripic.fr/system/files/file_fields/2015/05/21/17approchecommunicationnelledeshybridesjeu-metier.pdf>, dernière consultation le 06.06.15.

Rollandin Marion, « Approche communicationnelle des interactions développées dans le cadre de la pratique du jeu vidéo en ligne : le cas de *League of Legends* », *Colloque IMPEC 2014*, Lyon, 3 juillet 2014. [En ligne] <<http://impec.ens-lyon.fr/actes-du-colloque-impec-2014-en-ligne-208378.kjsp?RH=1382968657183&RF=1382970278429>>

Rollandin Marion, « L'analyse des jeux vidéo multijoueurs en ligne et la nécessité de créativité méthodologique : le cas de l'entretien en auto-confrontation », *Sciences de la Société*, 92, 2014. [En ligne] <<http://sds.revues.org/1191>>, mis en ligne le 17.04.15, dernière consultation le 01.05.15.

Sibony Daniel, « Création et entre-deux », *Che vuoi ?*, revue de Psychanalyse, L'Harmattan, n° 19, 1/2003, p39-56. [En ligne] <<http://www.cairn.info/revue-che-vuoi-2003-1-page-39.htm>>, dernière consultation le 01.05.15.

Smahel David, « Playing MMORPGs : Connections between Addiction and Identifying with a Character », *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 11, n°6, 2008. [En ligne] <<http://itb087e.blogspot.com/2010/04/playing-mmorpgs-connections-between.html>>, dernière consultation le 02.05.10.

Song Eric H, « Video games and social interaction », University of Technology, Sydney, 2009 [En ligne] <<http://aeryxz.com/wp-content/uploads/2009/06/Video-Games-and-Social-Interaction.pdf>>, dernière consultation le 02.05.12.

Souchier Emmanuel, « L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique », *Communication & Langages*, n°107, 1996, p105-119.

Souchier Emmanuel, « La publicité comme détournement du politique », *Communication & Langages*, n°93, 1992, p36-51.

Soulages Jean-Claude, « Les avatars de la publicité télévisée ou les vies rêvées des femmes », *Le Temps des Médias*, n° 12 : La cause des femmes, Printemps-Été 2009, p114-124. [En ligne] <<http://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2009-1-p-114.htm>>, dernière consultation le 01.03.14.

Taylor Nicholas, Jenson Jennifer, Castell Surzanne de, « Gender in Play : Mapping a Girls'Gaming Club », 2007. [En ligne] <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.27373.pdf>>, dernière consultation le 05.01.14

Tisseron Serge, « Les nouveaux réseaux sociaux sur internet », *Psychotropes*, Vol. 17, 2/2011, p99-118. [En ligne] <www.cairn.info/revue-psychotropes-2011-2-page-99.htm>, dernière consultation le 15.01.15.

Verón Eliseo, « Il est là, je le vois, il me parle », *Communications*, n°38, 1983, p98-120. [En ligne] <http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1983_num_38_1_1570>, dernière consultation le 14.03.14.

Vincent Sandrine, « Des jouets qui cachent bien leur jeu... », *Sciences humaines*, n°152, Août-Septembre 2004.

Voisenat Claudie, « Comment peut-on être troll ? Le joueur et ses personnages dans l'univers de World of Warcraft », *Terrain*, n°52, 2009, p126-141. [En ligne] <<http://terrain.revues.org/13619>>, dernière consultation le 01.02.15.

Wolton Dominique (dir.), « Les jeux vidéo : Quand jouer, c'est communiquer », *Hermès*, n°62, 26 avril 2012.

Wulf Christoph « Introduction », *Hermès, La Revue*, n° 43, 2005, p9-20. [En ligne] <www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2005-3-page-9.htm>, dernière consultation le 02.05.15.

Zabban Vinciane, « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n° 173-174, 2012, p137-176.

Zuinen Natacha, « Essai sur le rôle des femmes et des valeurs féminines », *Reflets et perspectives de la vie économique*, 2002, p109-114. [En ligne] <<https://www.cairn.info/revue-reflets-et-perspectives-de-la-vie-economique-2002-1-page-109.htm>>, dernière consultation le 04.02.05.

Ouvrages

Abdallah-Pretceille Martine, *Les métamorphoses de l'identité*, Paris : Édition Economica, 2006.

Amato Étienne Armand, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation, Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, Th. Doct. : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Jean-Louis Weissberg, Université Paris 8 – Vincennes Saint-Denis, 2008.

Amossy Ruth, *La présentation de soi — Ethos et identité verbale*, Paris : Presses Universitaires de France, 2010.

Amossy Ruth, *Stéréotypes et clichés*, Paris : Armand Colin, (3ème édition), 2011.

Arborio Anne-Marie, Fournier Pierre, *L'enquête et ses méthodes : l'observation directe*, Espagne : Armand Colin, 2008.

Barats Christine (dir.), *Manuel d'analyse du web*, Paris : Armand Colin, 2013.

Bellet Michel, Kirat Thierry, Largeron Christine (dir.), *Approches multiformes de la proximité*, Paris : Hermès Science, 1998.

Beau Frank, *Culture d'Univers*, France : FYP Éditions, 2008.

Beauvoir Simone de, *Le deuxième sexe, tome I : les faits et les mythes*, Paris : Folio, 1986.

Becker Howard, *Outsider : étude de sociologie de la déviance*, Paris : A.-M. Métailié, 1985.

Bellet Michel, Kirat Thierry, Largeron Christine (dir.), *Approches multiformes de la proximité*, Paris : Hermès Science, 1998.

Berry Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un monde virtuel*, Th. Doct. : Sciences de l'éducation, sous la direction de Gilles Brougère, Université Paris 13 – Villetaneuse, 2009.

Berry Vincent, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : PUR, 2012.

Bettelheim Bruno, *Psychanalyse des contes de fées*, Paris : POCKET, 2011.

- Blanchet Alain, Gotman Anne, *L'enquête et ses méthodes : l'entretien*, Paris : Nathan Université, 1992.
- Breton Philippe, *Le culte de l'Internet – Une menace pour le lien social ?*, Paris : La Découverte, 2001.
- Butler Judith, *Ces corps qui comptent*, Paris : Éditions Amsterdam, 2009.
- Butler Judith, *Défaire le genre*, Paris : Éditions Amsterdam, 2006.
- Butler Judith, *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion*, Paris : La découverte, 2005.
- Caille Alain, *La quête de reconnaissance : Nouveau phénomène social*, Paris : La découverte, 2007.
- Caillois Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris : Gallimard, 1985 [1958].
- Casilli Antonio A., *Les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris : Seuil, 2010.
- Chambler-Dubosson Mark, *Comprendre l'impact des jeux vidéo*, Lyon : Chronique sociale, 2009.
- Copans Jean, *Introduction à l'ethnologie et à l'anthropologie*, Paris : Armand Colin, 2010 (3ème édition).
- Coulombe Maxime, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, France : PUF, 2010.
- Davallon Jean (dir.), *L'économie des écritures sur le web, volume 1 : traces d'usage dans un corpus de site de tourisme*, Cachan : Lavoisier, 2012.
- De Certeau Michel, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Saint-Armand : Gallimard, 2010 [1990].
- Dervin Fred (dir.), Abbas Yasmine, *Technologies numériques du soi et (co) constructions identitaires*, Paris : L'Harmattan, 2009.
- Flichy Patrick, *Le sacre de l'amateur*, Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique, France : Éditions du Seuil, 2010.
- Foucault Michel, *Le corps utopique, les hétérotopies*, Clamecy : Nouvelles Éditions Lignes, 2010.
- Foucault Michel, *Histoire de la sexualité, vol. 1 : La volonté de savoir*, Paris : Gallimard, 1976.
- Foucault Michel, *Histoire de la sexualité, vol. 2 : L'usage des plaisirs*, Paris : Gallimard, 1984.
- Foucault Michel, *Histoire de la sexualité, vol. 3 : Le souci de soi*, Paris : Gallimard, 1984.
- Foucault Michel, *Surveiller et punir*, Paris : Gallimard, 1993.
- Fournout Olivier, *Théorie de la communication et éthique relationnelle*, Cachan : Éditions Lavoisier, 2012.
- Galinon-Méléneq Béatrice (dir.), *L'homme trace — Perspectives anthropologiques des traces contemporaines*, Paris : CNRS Éditions, 2011.
- Galinon-Méléneq Béatrice (dir.), Zlitni Sami (dir.), *Traces numériques. De la production à l'interprétation*, Paris : CNRS Éditions, 2013.

- Gaulejac Vincent de, *Qui est « je » ?*, Paris : Édition du Seuil, 2009.
- Georges Fanny, *Identités virtuelles. Les profils utilisateurs du web 2.0*, France : Questions théoriques, 2010.
- Georges Fanny, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs, l'hexis numérique*, Th. Doct. : Arts plastiques et Sciences de l'Art, sous la direction de Bernard Darras, Université Paris I – Panthéon-Sorbonne, 2007.
- Genvo Sébastien, *Le game design de jeux vidéo, approche communicationnelle et interculturelle*, Th. Doct : Sciences de l'information et de la communication, sous la direction de Jacques Walter, Université Paul Verlaine – Metz, 2006.
- Genvo Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris : L'Harmattan, 2009.
- Genvo Sébastien, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, H.D.R : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Jacques Walter, Université de Lorraine, 2013.
- Goffman Erving, *La mise en scène de la vie quotidienne. Tome 1 : La présentation de soi*. Paris : Les Editions de Minuit, 1973.
- Goffman Ervin, *L'arrangement des sexes*, Paris : La dispute, 2002.
- Goffman Erving, *Les rites d'interaction*, Normandie : Les Éditions de Minuit, 2011 [1974].
- Goffman Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris : les Éditions de Minuit, 1991.
- Goffman Erwin, *Stigmate : les usages sociaux des handicaps*, Paris : les Éditions de Minuit, 1975.
- Gomez-Meija Gustavo , *De l'industrie culturelle aux fabriques de soi ? Enjeux identitaires des productions culturelles sur le Web contemporain*, Th. Doct : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Bruno Ollivier, Celsa Université Paris-Sorbonne, 2011.
- Hall Edward T., *La dimension cachée*, Paris : Éditions du Seuil, 1978.
- Huizinga Johan, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, 2008 [1988].
- Kowaleski-Wallace Elisabeth, *Consuming subjects. Women, shopping and business in the eighteenth century*, Columbia University Press, 1997.
- Jakobson Roman, *Essai de linguistique générale*, Paris : Éditions de Minuit, 1963.
- Jeanneret Yves, *Penser la trivialité - volume 1 : la vie triviale des êtres culturels*, Paris : Lavoisier, 2008.
- Jeanneret Yves, *Critique de la trivialité - Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*, Paris : Éditions Non Standard, 2014.
- Jutant Camille, *S'ajuster, interpréter et qualifier une pratique culturelle. Approche communicationnelle de la visite muséale*, Th. Doct.: Sciences de l'Information et de la Communication & Philosophie, sous la direction d'Yves Jeanneret et Bernard Schiele, Université d'Avignon et des pays de Vaucluse et Université du Québec à Montréal, 2011.

- Kaufmann Jean-Claude, *Quand Je est un autre : Pourquoi et comment ça change en nous*, Paris : Armand Colin. 2009.
- Lacarrière Jean, *L'été grec : Une Grèce quotidienne de 4000 ans*, Pocket, 2001 [1975].
- Lardellier Pascal, *Théorie du lien rituel : anthropologie et communication*, Paris : L'Harmattan, 2003.
- Leroux Yann, *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot*, Paris : FYP Éditions, 2012.
- Le Marec Joëlle, *Ce que le « terrain » fait aux concepts : Vers une théorie des composites*, H.D.R : Cinéma, communication et information, sous la direction de Baudouin Jurdant, Université de Paris VII, 2002.
- Le Marec Joëlle, *Publics et musées : La confiance éprouvée*, Paris : L'Harmattan, 2007.
- Lévy Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris : La Découverte, 1998.
- Lukasiewicz Claude, *Territoire virtuel, identité réelle : la plasticité identitaire sur Internet*, Th. Doct. : Information et communication, sous la direction de Véronique Richard : Université Paris IV-Sorbonne, 2009.
- Milon Alain, *La réalité virtuelle : Avec ou sans le corps*, Éditions Autrement, 2005.
- Meyer Michel, *La rhétorique*, Paris : Presses Universitaires de France, 2004.
- Nel Noël, *Les enjeux du virtuel*, Paris : L'Harmattan, 2001.
- Paugam Serge, *Le lien social*, Paris : PUF, 2009.
- Peretz Henri, *Les méthodes en sociologie : L'observation*, Paris : La Découverte, 2004.
- Person Ethel Spector, *Voyage au pays des fantasmes : Du rêve à l'imaginaire collectif*, Paris : Bayard, 1998.
- Potolia Anthippi, *Écrit, écran, savoir - Évolution des images discursives dans les cédéroms de vulgarisation scientifique*, Th. Doct. : Didactique des Langues et des Cultures, sous la direction de Daniel Coste, Université Paris 3 – Sorbonne, 2009.
- Proulx Serge (dir.), Klein Annabelle, *Connexions - Communication numérique et lien social*, Namur (Belgique) : Presses universitaires de Namur, 2012.
- Proulx Serge (dir.), Poissant Louise, Sénégal Michel, *Communautés virtuelles, penser et agir en réseau*, Les Presses de l'Université Laval, 2006.
- Quéau Philippe, *Le virtuel : vertus et vertiges*, Seyssel : Ed. Champ Vallon : Institut national de l'audiovisuel, 1993.
- Ricoeur Paul, *Soi-même comme un autre*, Paris : Éditions du seuil, 1990.
- Rollandin Marion, *La mise en scène identitaire du joueur dans les jeux de rôle en ligne : le cas de World of Warcraft*, Mémoire de Master : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction d'Yves Jeanneret, CELSA - Université Paris-Sorbonne, 2011.
- Roustan Mélanie, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, Paris : L'Harmattan, 2003.
- Rufat Samuel, Minassian Hovig Ter (dir.), *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Mercuès : Éditions Questions théoriques, 2011.

- Saussure Ferdinand de, *Cours de linguistique générale*, France : Éditions Payot, 1964.
- Sauvageot Anne, *L'épreuve des sens : De l'action sociale à la réalité virtuelle*, Paris : Presses Universitaires de France, 2003.
- Souchier Emmanuel (dir.), Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle, *Lire, écrire, récrire*. Paris : Bibliothèque publique d'information, 2003.
- Stephenson Neal, *Le Samouraï virtuel*, Paris : Éditions Robert Laffont, 2006.
- Tardy Cécile, Jeanneret Yves (dir.), *L'écriture des médias informatisés - espaces de pratiques*, Paris : Lavoisier, 2007.
- Tisseron Serge, *L'intimité surexposée*, Paris : Éditions Ramsay, 2001.
- Tisseron Serge, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris: Albin Michel, 2008.
- Trémel Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de monde*, Vendôme : PUF, 2001.
- Urbain Jean-Didier, *Ethnologue mais pas trop*, France : Payot, 2003.
- Watzlawick Paul, *Une logique de communication*, Paris : Éditions du Seuil, 1979.
- Winkin Yves, *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain*, Bruxelles : De Boeck-Westnael, 1996.
- Weissberg Jean Louis, *Présence à distance : déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus en la télévision*, Paris : Harmattan, 1999.
- Yasri-Labrique Éléonore (dir.), *Les forums de discussion, agoras du XXIe siècle? Théories, enjeux et pratiques discursives*, Paris : L'Harmattan, 2011.
- Zerbib Olivier, *JE(UX) EN LIGNE. Pour une approche socio-communicationnelle des technologies numériques et des formes de réflexivités culturelles*, Th. Doct : Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Emmanuel Éthis, Université d'Avignon et des pays de Vaucluse, 2011.

Autres ressources

Dictionnaires

Dictionnaire historique de la langue française, Le Robert.

Trésor de la Langue Française informatisé. [En ligne] <<http://atilf.atilf.fr>>.

Kurtz Jean-Paul, *Dictionnaire étymologique des Anglicismes et des Américanisms, Volume 2*, Book On Demand, 2013

Interventions dans des colloques ou journées d'études

Rollandin Marion, « Approche communicationnelle des relations existantes entre sport et e-sport », *Colloque Des jeux traditionnels aux jeux numériques*, Nancy, Novembre 2014.

Rollandin Marion, « De l'imposture à la posture dans l'analyse d'un terrain fréquenté pour le loisir : le cas du chercheur-joueur », *3e Journée d'études des doctorant-e-s du Cerlis*, pôle Lien social et culturalisation, Entre posture et imposture : penser l'idée de vérité dans le travail de recherche, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, 25 novembre 2013.

Rollandin Marion, « Émergence des publics féminins dans les dispositifs médiatisés et notamment le milieu du jeu vidéo en ligne multijoueurs », *Séminaire annuel des postdoctorants du LABEX-ICCA*, « Jeunesse » des publics et des dispositifs dans les industries culturelles à l'ère numérique, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, 18 juin 2014.

Autres

Contrat de recherche CELSA-AFOM, *Le téléphone mobile aujourd'hui : Usages, représentations, comportements sociaux*, GRIPIC.

Le téléphone mobile aujourd'hui : usages et comportements sociaux, 2ème édition, juin 2007, AFOM- DISCOURS & PRATIQUES.

La réflexivité communicationnelle induite par les échanges en ligne : pratique, médiation, médiatisation, vers une posture d'ethnologue-amateur

Résumé

Cette recherche interroge la production d'un savoir sur la communication qui résulte de la réflexivité communicationnelle induite par les échanges en ligne établis au sein d'un média informatisé. L'objectif est de comprendre comment se construit ce savoir en analysant le triptyque sujet/dispositif/autres usagers. Par la pratique de dispositifs comme l'arène de bataille en ligne multijoueur *League of Legends* ou du site de discussion féminin en ligne *Confidentielles.com*, les sujets s'engagent dans un « régime d'ajustement » visant à comprendre et à juger les situations de communication qui se présentent à eux. Le régime d'ajustement apparaît comme dynamique, inconscient, évolutif et se déroule simultanément à la pratique, par le biais d'opérations réflexives. Deux niveaux de réflexivité sont étudiés qui équivalent à des périodes de l'ajustement : le premier débute à la confrontation avec le dispositif, où les sujets apprennent à décrypter ce qui se joue dans la situation, définissent le comportement à adopter, et appréhendent l'importance du rapport aux autres. Le second s'effectue tout au long de la pratique pour gérer efficacement les différentes interactions et vivre au mieux l'expérience. Ces processus réflexifs induisent la production de savoirs ordinaires et s'accompagnent de l'adoption d'une « posture d'ethnologue-amateur » : les sujets développent une certaine sensibilité à décrypter les processus et à comprendre les situations de communication grâce aux « voyages » effectués entre le monde de la communication médiatisée et celui de la communication en face à face.

Mots-clés : médiation ; médiatisation ; pratique ; communication médiatisée ; ethnologue-amateur ; jeu vidéo en ligne multijoueur ; site de discussion ; réflexivité ; ajustement ; ethnosémiotique ; médias informatisés ; éthos médiatisé.

Reflective communication inferred by online interchanges : practice, mediation, media coverage, towards an amateur-ethnologist position

Summary

The research studies the process of making of a knowledge on the communication resulting from reflective communication in online interchanges within a computerized media. It aims at understanding how this knowledge is acquired by analyzing the following triptych : users/device/other users. When using device like a multiplayer online battle arena *League of Legends* or female online discussion website *Confidentielles.com*, the users get involved in a psychosocial « adjustment system » to understand and assess the situations of communication they are facing. Thus, since it is developed during the practice, the « adjustment system » appears to be dynamic, mechanical and progressive thanks to reflective process. Two levels of reflexivity corresponding to the stages of this adjustment will be studied. The first level starts when the user facing the device has to work out and estimate the situation, decide on the strategy to adopt and grasp the importance of relations with others. The second level takes place all through the practice to manage efficiently the various interactivities and be as happy as possible in the given situation. On the one hand, these reflective process infer the production of ordinary knowledge; in the other hand the user has to adopt the « amateur-ethnologist position » when developing skills to understand the process and the situations of communication thanks to the « trips » between mediated communication and face to face communication.

Keywords : mediation ; practice ; mediated communication ; amateur-ethnologist ; multiplayer online game ; discussion website ; reflexivity ; adjustment ; ethnosemiotics ; computerized media ; mediated ethos.

UNIVERSITÉ PARIS-SORBONNE

ÉCOLE DOCTORALE :

ED 5 – Concepts et langages

Maison de la Recherche, 28 rue Serpente, 75006 Paris, FRANCE

DISCIPLINE : Sciences de l'Information et de la Communication



CELSA
UNIVERSITE PARIS-SORBONNE
ÉCOLE DOCTORALE n°5 « Concepts et langage »
Laboratoire de recherche GRIPIC [EA 1498]

THÈSE
pour obtenir le grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ PARIS-SORBONNE

Discipline / Spécialité : Sciences de l'Information et de la Communication

Présentée et soutenue par

Marion ROLLANDIN

Le 5 Novembre 2015

La réflexivité communicationnelle induite par les échanges en ligne : pratique,
médiation et médiatisation, vers une posture d'ethnologue-amateur
Tome 2 : Annexes

Sous la direction de :

Monsieur Yves JEANNERET

Professeur des universités, CELSA - Université Paris-Sorbonne

Madame Valérie JEANNE-PERRIER

Professeur des universités, CELSA - Université Paris-Sorbonne

Jury :

Madame Françoise BERNARD

Professeur des universités, Université Aix-Marseille - Rapporteur

Monsieur Antonio A. CASILLI

Maître de conférences, Telecom ParisTech / EHESS

Monsieur Pascal LARDELLIER

Professeur des universités, Université de Bourgogne – Rapporteur

SOMMAIRE

Annexe 1.	[LoL] Présentation et accès	9
Annexe 2.	[LoL] Une expérience en deux architectes	13
Annexe 3.	[LoL] Modèle économique : le free-to-play et la boutique	17
Annexe 4.	[LoL] La faille de l'invocateur	19
Annexe 5.	[LoL] La Forêt Torturée et l'Abîme Hurlant	25
Annexe 6.	[LoL] L'accueil des débutants sur le site officiel	29
Annexe 7.	[LoL] Tutoriel et la phase de progression du compte du joueur	31
Annexe 8.	[LoL] Les champions : avatars utilitaires	35
Annexe 9.	[LoL] Le mode compétitif au niveau 30	43
Annexe 10.	[LoL] L'historique de jeu	45
Annexe 11.	[LoL] Personnalisation du style de jeu par les pages de runes et maîtrises ...	47
Annexe 12.	[LoL] Différents espaces de communication au cours d'une partie	51
Annexe 13.	[LoL] Exemple : déroulement d'une partie	55
Annexe 14.	[LoL] La liste d'amis et la conversation directe	61
Annexe 15.	[LoL] Des espaces permettant de trouver des partenaires de jeu	65
Annexe 16.	[LoL] La sanction des comportements : le report et le Tribunal	67
Annexe 17.	[LoL] Les tournois d'eSport : organisation et spectacularisation	73
Annexe 18.	[LoL] Des joueurs professionnels comme modèles pour la pratique	77
Annexe 19.	[Confi] Présentation du site de discussion	79
Annexe 20.	[Confi] L'injonction à l'inscription et à la participation	81
Annexe 21.	[Confi] Une panoplie d'activités	87
Annexe 22.	[Confi] Les espaces d'énonciation publics	91
Annexe 23.	[Confi] Les clubs privés	93

Annexe 24.	[Confi] Messagerie privée	95
Annexe 25.	[Confi] Une représentation de la sociabilité : la liste d'amies	97
Annexe 26.	[Entretien] Les usagers de Confidentielles.....	99
26.1	Tableau des entretiens	100
26.2	Détails des entretiens	117
26.2.1	Entretien écrit C1	117
26.2.2	Entretien écrit C2	125
26.2.3	Entretien écrit C3	141
26.2.4	Entretien écrit C4	147
Annexe 27.	[Entretien] Les joueurs de LoL	155
27.1	Tableau récapitulatif	156
27.2	Détails des entretiens	177
27.2.1	Entretien Skype J1.....	177
27.2.2	Entretien Skype J2.....	183
27.2.3	Entretien Skype J3.....	191
27.2.4	Entretien Skype J4.....	199
27.2.5	Entretien Skype J5.....	209

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Le client du jeu	9
Figure 2 : Deux exemples d'écrans d'identification permettant de se connecter au compte ...	10
Figure 3 : Architexte de gestion affiché en mode fenêtré : accueil du jeu	13
Figure 4 : Architexte de gestion : Pages personnelles du compte de jeu	14
Figure 5 : Interface de jeu qui s'affiche en mode plein écran	15
Figure 6 : Zoom sur l'espace résumant la séquence de vie du joueur	17
Figure 7 : Page d'accueil de la boutique dans l'architexte de gestion	18
Figure 8 : Achat de <i>Riot Points</i> contre des euros	18
Figure 9 : Carte de la Faille de l'Invocateur	19
Figure 10 : Descriptif de la Faille de l'Invocateur sur le site officiel de <i>League of Legends</i> ..	20
Figure 11 : Champion à l'assaut d'une tourelle ennemie	21
Figure 12 : La base adverse	21
Figure 13 : Signes passeurs permettant d'augmenter les compétences d'un personnage	22
Figure 14 : Écran caractéristique lorsque le champion se fait tuer	23
Figure 15 : La carte de la Forêt Rorturée	25
Figure 16 : Description de la carte Forêt Torturée sur le site officiel	26
Figure 17 : Description de l'Abîme Hurlant dans le site officiel de <i>League of Legends</i>	27
Figure 18 : Extrait du site promotionnel	28
Figure 19 : Un Poro de l'Abîme Hurlant	28
Figure 20 : Mail reçu suite à la création de mon compte	29
Figure 21 : Qu'est-ce qu'un invocateur ?	30
Figure 22 : Faire progresser son compte de jeu permet de débloquent des modes de jeu	31
Figure 23 : La signification du niveau se voit dans le profil	32
Figure 24 : Écran de sélection du personnage	35
Figure 25 : Architexte de gestion, page « Champions »	36
Figure 26 : Indicateurs de disponibilité des personnages	36
Figure 27 : Architexte présentant les généralités du personnage Ashe	37
Figure 28 : Description du système des objets dans le guide des débutants sur le site officiel de <i>LoL</i>	38
Figure 29 : Architexte présentant les compétences du personnage Ashe	38

Figure 30 : Architexte présentant l’histoire du personnage Ashe	39
Figure 31 : Reproduction de l’histoire de Ashe	40
Figure 32 : Architexte présentant les conseils pour jouer le personnage Ashe ou pour jouer contre lui.....	41
Figure 33 : Guide de jeu pour jouer Ashe sur Millenium	42
Figure 34 : Début du guide de jeu pour jouer Ashe sur le site <i>lolking</i>	42
Figure 35 : Les différentes ligues présentées dans le dispositif de jeu.....	43
Figure 36 : Profil Gold	44
Figure 37 : Mon propre historique de juin 2012	45
Figure 38 : Page de runes intitulée « Adc 2 – Is that a rocket ? ».....	47
Figure 39 : Page de maîtrise, ici unique	48
Figure 40 : Pages de maîtrises, ici au nombre maximum (20).....	48
Figure 41 : Jouer sans runes ?	49
Figure 42 : Jouer sans runes = être un débutant	49
Figure 43 : Écran de composition de l’équipe lors d’une partie classée ; zoom sur l’espace d’énonciation.....	52
Figure 44 : Écran de fin de partie	53
Figure 45 : Extrait de discussion d’une partie classée de [06.37] à [08.23].....	56
Figure 46 : Extrait de discussion d’une partie « classée » de [08.24] à [10.46].....	57
Figure 47 : Extrait de discussion d’une partie « classée » de [12.57] à [17.32].....	57
Figure 48 : Extrait de discussion d’une partie « classée » de [17.46] à [19.35].....	58
Figure 49 : Extrait de discussion d’une partie « classée » de [19.36] à [23.30].....	58
Figure 50 : Extrait de discussion d’une partie « classée » de [25.07] à [27.18].....	59
Figure 51 : Écran de fin de partie	59
Figure 52 : La liste d’amis.....	61
Figure 53 : Emplacement de la liste d’amis et fenêtres de discussion privée minimisée	62
Figure 54 : Fenêtre de discussion privée active	63
Figure 55 : Type d’interactions sur <i>Skype</i> avec un joueur	64
Figure 56 : Les salons de discussion	65
Figure 57 : Outil de signalement des comportements	67
Figure 58 : Écran de présentation du Tribunal pris au début de mon observation.....	68
Figure 59 : La page d’accès au Tribunal avant qu’elle soit désactivée (2014)	69
Figure 60 : La carte du juré	70
Figure 61 : Extrait d’un texte informant sur les bienfaits du Tribunal.....	71

Figure 62 : Annonce de la fermeture du Tribunal dans le forum officiel	71
Figure 63 : Des messages de restriction	72
Figure 64 : Différents commentateurs.....	74
Figure 65 : Structure de la scène d'un tournoi de <i>League of Legends</i>	75
Figure 66 : Médiatisation du tournoi, écran de sélection des personnages	76
Figure 67 : Médiatisation d'une partie de jeu compétitive des LCS NA 2014	76
Figure 68 : Vidéo véhiculant une action exceptionnelle du joueur xPeke	77
Figure 69 : Description du site de discussion confidentielles.com dans le moteur de recherche Google (mots clés : forum pour femme)	79
Figure 70 : Vision globale du site	80
Figure 71 : Les différentes sections thématiques du site.....	80
Figure 72 : Publicité s'affichant sur le site.....	81
Figure 73 : Formulaire d'inscription se superposant au site	82
Figure 74 : Différence d'affichage connecté/déconnecté.....	83
Figure 75 : Mail d'activation de compte et discours d'escorte	84
Figure 76 : Petit guide pour devenir une parfaite femme Confidentielles	85
Figure 77 : Espace d'accueil : panneau de gestion du compte et tableau de bord	86
Figure 78 : Résumés d'articles visibles dans la section mode & beauté.....	87
Figure 79 : Gagner des enchères grâce aux confies	88
Figure 80 : Principe du jeu « la chasse aux confies ».....	89
Figure 81 : Exemple de jeu pour gagner un robot <i>Moulinex</i>	89
Figure 82 : Mise en scène des messages dans le forum mode & beauté.....	91
Figure 83 : Début du fil de discussion : « Vous êtes nouvelles sur Confidentielles ?»	92
Figure 84 : Espace d'énonciation permettant de répondre à un fil de discussion	92
Figure 85 : Accès aux clubs privés.....	93
Figure 86 : Messagerie privée de mon compte.....	95
Figure 87 : Envoyer un message	96
Figure 88 : Gestion de la liste d'amies	97
Figure 89 : Liste d'amies d'une utilisatrice visible sous son profil.....	98

Annexe 1. [LOL] PRÉSENTATION ET ACCÈS

League of Legends est l'unique jeu créé par la société *Riot Games*, en 2009. C'est un MOBA ou *Multiplayers Online Battle Arena*, en français « arène de bataille multijoueur en ligne ». Ce jeu que j'abrègerai *LoL* offre aux joueurs une arène — espace fixe — dans laquelle se déroulent des parties de jeu opposant deux équipes de joueurs via l'utilisation de personnages appelés champions. Il est actuellement le plus joué au monde avec « plus de 27 millions de joueurs [...] chaque jour »¹. Cela s'explique par sa dimension internationale et le fait qu'il soit aussi pratiqué par des professionnels² qui utilisent le même dispositif, permettant le déroulement de tournois qui mobiliseront de nombreux spectateurs via Internet.



Figure 1 : Le client du jeu

- 1- Choix de la région. Ici Eu Ouest en raison de ma localisation géographique.
- 2- Zone d'actualité. En haut des titres d'actualités menant directement à un article sur le site officiel. En dessous, un diaporama mettant en avant des actualités par le biais d'un titre, d'un chapeau et d'une image.
- 3- Indicateurs de chargement des mises à jour. Lorsque tout est chargé et installé, il est indiqué « League of Legends est mis à jour ».
- 4- Bouton « Jouer ». Le fait qu'il soit grisé indique qu'il est désactivé. Lorsque la mise à jour est terminée, il devient un signe passeur, ce qui se matérialise par une couleur orangée et une fonction d'activation du bouton.

¹ Extrait de l'article « Saison 2014, nombre de joueurs de LoL », *Millenium*. [En ligne] <<http://www.millenium.org/lol/accueil/actualites/saison-2014-nombre-de-joueurs-de-lol-riot-a-devoile-a-la-presse-ses-chiffres-concernant-le-nombre-de-joueurs-de-lol-en-2014-102269>>, mis en ligne le 29.01.14, dernière consultation le 02.04.15.

² Cf. annexes 17 et 18.

Le client du jeu³ se télécharge sur le site officiel. Il se charge de l'installation. Une fois le jeu installé, le joueur doit se créer un compte de jeu en choisissant un nom d'accès et un mot de passe qui lui garantissent un accès unique. Lors de la première saisie des identifiants dans le dispositif de jeu, le joueur se voit demander de choisir un pseudonyme – son nom d'Invocateur — de préférence différent de son nom d'identification afin de préserver la sécurité du compte, nom médiatique qui servira à l'identifier et à le contacter. Il doit aussi choisir le serveur (région) dans lequel il souhaite jouer. J'ai pour ma part choisi le serveur EU Ouest. Toutes mes observations ont été faites sur ce serveur qui est généralement choisi par les Européens de l'Ouest. S'il est possible de choisir d'autres serveurs comme North America ou EU West, cela risque d'entraîner des difficultés de connexion et des ralentissements.

Lorsque l'on souhaite jouer à *League of Legends*, il faut cliquer sur l'icône de jeu, ce qui lance le client du logiciel. Si une mise à jour doit être faite, le joueur doit attendre que les fichiers soient téléchargés et installés avant de pouvoir se connecter. C'est *via* ce client que des titres vers des articles présents sur le site officiel du jeu sont intégrés, comme les dernières nouveautés ou le contenu des mises à jour.



Figure 2 : Deux exemples d'écrans d'identification permettant de se connecter au compte

L'écran de connexion, qui s'affiche en mode fenêtré (par défaut), est particulièrement intéressant. Le cadre « connexion au compte » offre une identification qui préserve le joueur d'un éventuel vol de compte. Par l'affichage d'images, cet écran donne la possibilité à *Riot Games* de mettre en avant un évènement comme le Championnat du monde (image de gauche) ou la sortie d'un personnage ou d'une de ses apparences, éléments achetables dans la boutique. Cela permet au nouveau joueur de s'immerger dans l'univers de jeu en se familiarisant avec des personnages et le style graphique. Les plus aguerris distingueront immédiatement l'aspect promotionnel de cette partie de l'écran. Cet espace constitue une mise en visibilité importante

³ Le client est une application qui s'occupe de l'installation du jeu et de ses mises à jour.

étant donné que le passage par celui-ci est obligatoire. Au début de mon observation, les images étaient figées. Après la sortie de cette apparence ou *skin*, elles sont devenues dynamiques avec une animation (ici le laser qui sort de l'arme s'intensifie). Une bande-son immerge le joueur et le prépare à l'activité. Au cours de mon observation, j'ai constaté que des mises à jour étaient faites toutes les deux semaines, s'accompagnant de l'introduction d'un nouveau personnage. Toutefois, le nombre de ces avatars utilitaires dépassant la centaine, leur sortie fut ralentie⁴ à un par mois. Les mises à jour introduisent des modifications et rééquilibrages et sont commentées dans des *patches notes*. Cela dynamise le jeu et l'expérience des joueurs, les nouveautés influant parfois sur la manière de pratiquer le jeu.

⁴ Approximativement, ce ralentissement s'est fait à partir de début 2013.

Annexe 2. [LOL] UNE EXPÉRIENCE EN DEUX ARCHITEXTES

LoL comporte deux architextes très différents en termes de visuels et de fonctionnalités. Le premier à apparaître dans la continuité de l'écran de connexion est l'architexte de gestion, dont le cadre principal reste fixe. Il se compose de quatre parties distinctes (1 à 4). La zone centrale change en fonction du parcours de navigation du joueur.



Figure 3 : Architexte de gestion affiché en mode fenêtré : accueil du jeu

- 1- Zone où se trouve le logo. Riot Games affiche parfois des messages concernant des problèmes du serveur.
- 2- Bouton « jouer » qui donne l'accès au choix du mode de jeu.
- 3- Accès à la page personnelle. Cette zone contient des éléments clés, comme le pseudonyme, l'icône d'invocateur, l'accès à la boutique (bouton orange avec un coffre dessiné en blanc), l'accès à la gestion du compte, un récapitulatif des monnaies⁵.
- 4- Les boutons pour gérer les différentes interactions.
- 5- Cadre avec le signe passeur « regarder maintenant ». Il est possible de devenir spectateur en direct d'un match. Les personnages en train de combattre sont présentés par le biais de leur portrait.
- 6- Des « objets disponibles », c'est-à-dire achetables dans la boutique⁶. Un prix est affiché, avec un signe passeur permettant d'aller sur la page de la boutique.
- 7- Un espace d'informations sur les nouveautés, les changements, etc. Cliquer sur un titre signifié en bleu foncé ouvre le navigateur sur le site officiel du jeu où l'article est accessible dans son ensemble.
- 8- Une vidéo promotionnelle ou plus informative portant sur la communauté.

⁵ Cf. annexe 3.

⁶ *Idem*.

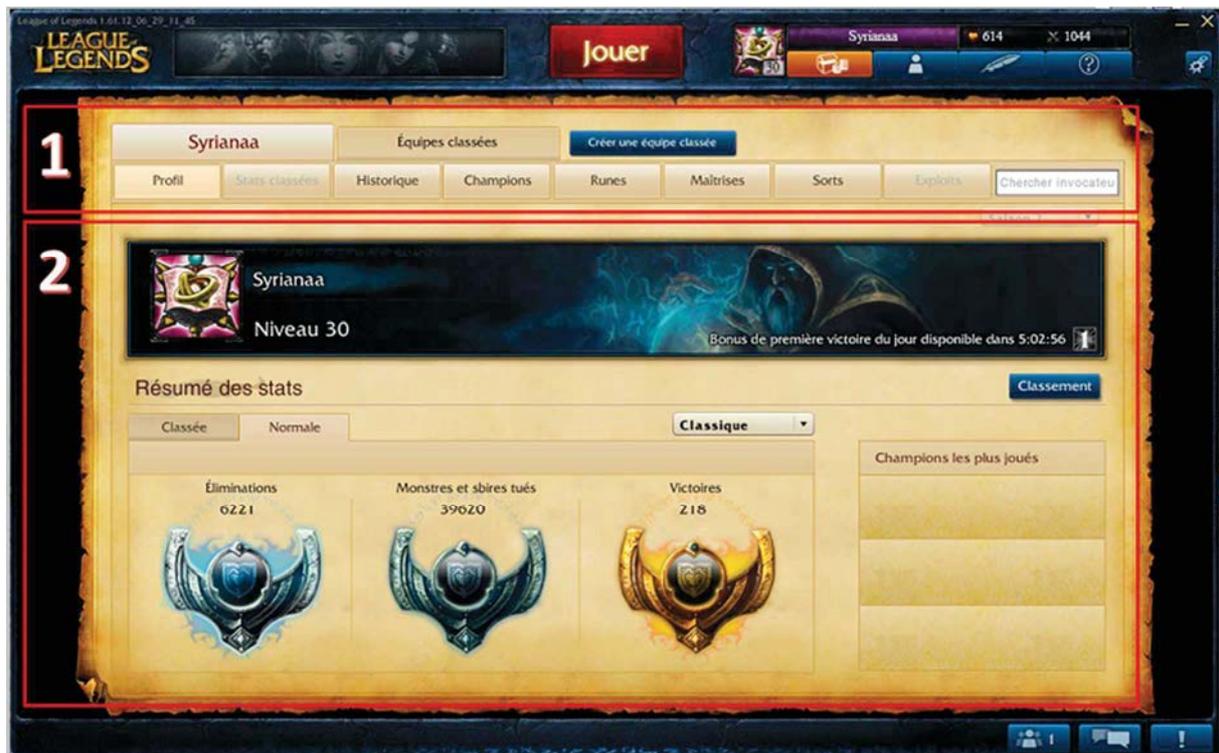


Figure 4 : Architecte de gestion : Pages personnelles du compte de jeu

- 1- Sous-menu présentant des catégories comportant les informations rattachées au compte de jeu, comme ses statistiques liées au profil (sur cette figure), ou bien l'historique⁷, la liste des champions⁸ permettant de voir ceux qui sont possédés ou non, les runes et les maîtrises⁹, etc.
- 2- Zone qui change en fonction de l'onglet sur lequel on clique dans la partie 1.

Cet architecte ne permet pas de jouer, mais de préparer les parties de jeu. C'est dans cet espace précis qu'un joueur gère ses options de jeu, échange avec d'autres usagers pour choisir ses équipiers, etc. Ainsi, en cliquant sur le bouton « profil », zone 3 dans la figure 3, on accède à la figure 4. Le cadre ne change pas, mais la zone centrale est différente. Celle-ci montre la gestion du compte de jeu.

⁷ Cf. annexe 10.

⁸ Cf. annexe 8.

⁹ Cf. annexe 11.

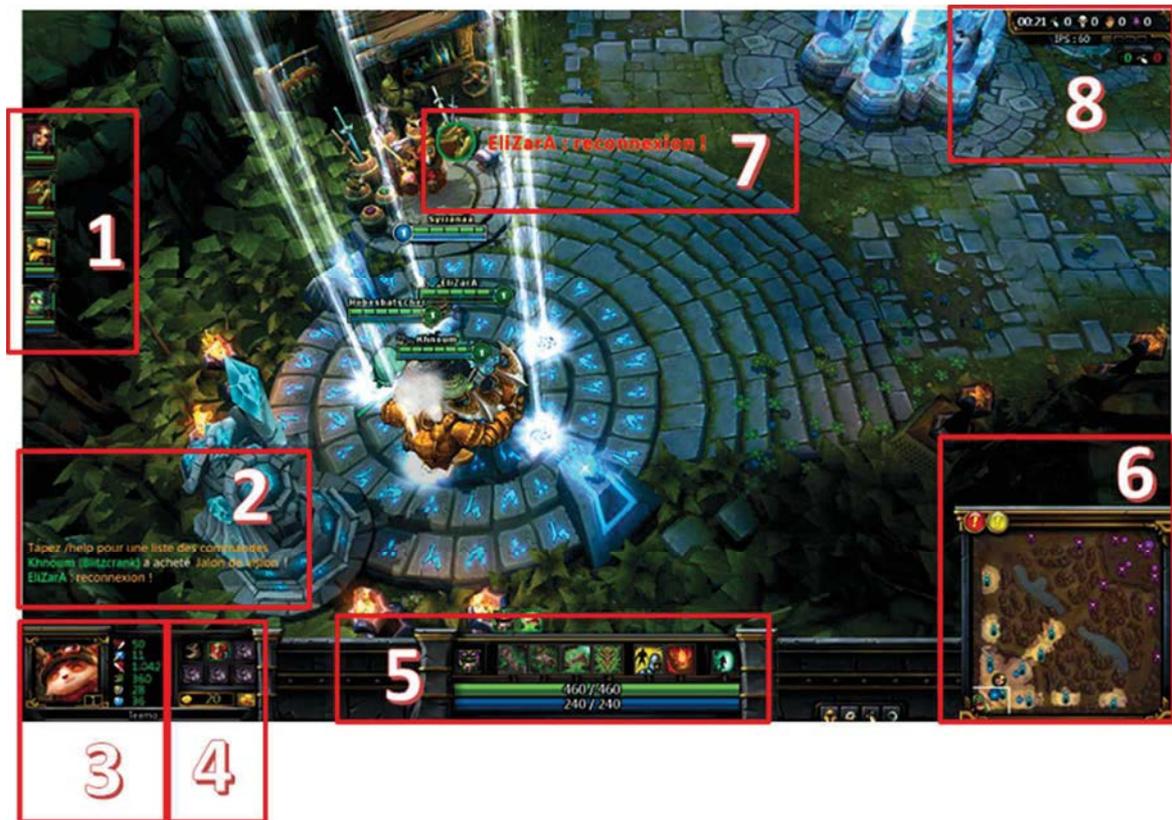


Figure 5 : Interface de jeu qui s’affiche en mode plein écran

- 1- Portraits des personnages des équipiers.
- 2- Fenêtre de discussion.
- 3- Informations sur le champion joué.
- 4- Or accumulé en tuant des sbires ou des champions ennemis, permettant d’acheter des objets.
- 5- Barres de vies et de mana, et petites icônes représentant les compétences et les sorts du personnage, activables au cours de la partie.
- 6- Carte de l’arène (le joueur se trouve en bas à droite – à l’opposé se trouvant la base de l’ennemi).
- 7- Zone où des messages venant du dispositif sont affichés.
- 8- Temps écoulé, statistiques et informations sur la connexion.

Le second architexte, montré sur la figure 5, que je nomme « architexte de jeu » n’est accessible qu’à la condition de décider de s’engager dans une partie. Il prend la totalité de l’écran par défaut. Le jeu peut être basculé en « mode fenêtré », fonction rarement utilisée car nuisant grandement à la pratique, car cela expose le sujet au risque que le curseur sorte de la fenêtre de jeu, ce qui créerait une rupture dans le contrôle du personnage.

Les deux architextes possèdent une dynamique et des fonctionnalités différentes. Lorsqu’il est confronté à l’architexte de gestion, le sujet est libre de ne pas rester face à son écran, étant donné qu’il n’est pas engagé dans l’activité. Une fois que celle-ci a commencé et qu’il se trouve face à l’architexte de jeu, le joueur se retrouve dans une dynamique soutenue, impliquant de se concentrer sur ce qui se passe à l’écran jusqu’à l’issue de la partie.

Annexe 3. [LoL] MODÈLE ÉCONOMIQUE : LE FREE-TO-PLAY ET LA BOUTIQUE

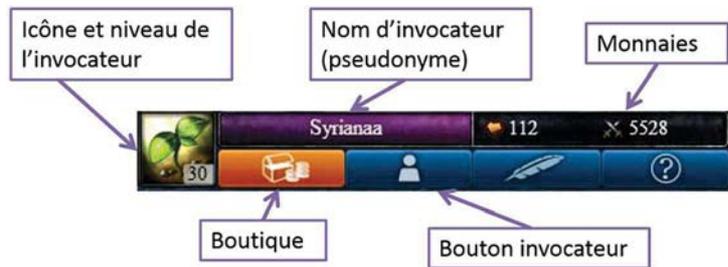


Figure 6 : Zoom sur l'espace résumant la séquence de vie du joueur

LoL offre une expérience dynamique et gratuite : c'est un *free-to-play*. L'intégralité du jeu est disponible et même les mises à jour, qui sont très régulières. Les sujets ont toutefois la possibilité de dépenser des euros pour améliorer leur expérience numérique : une page de l'architecte de gestion (cf. figure 8) permet de convertir de l'argent en monnaie : les *Riots Points* ou RP, identifiés par un symbole reprenant celui de la société Riot Games : un poing. Il existe aussi les Points d'Influence ou PI, que le joueur gagne en participant à chaque partie (entre 50 et 200 points en fonction de la durée et du résultat de la partie). Ces deux types de monnaies permettent d'acheter (cf. figure 7) des personnages¹⁰, des icônes d'invocateur¹¹ et des runes¹². Des apparences aussi appelées *Skins*, ainsi que des bonus permettant d'améliorer la vitesse de progression du compte de jeu, ou d'augmenter le gain de PI s'achètent exclusivement avec des RP.

¹⁰ Cf. annexe 8.

¹¹ Cf. encadré 34 du document de thèse.

¹² Cf. annexe 11.

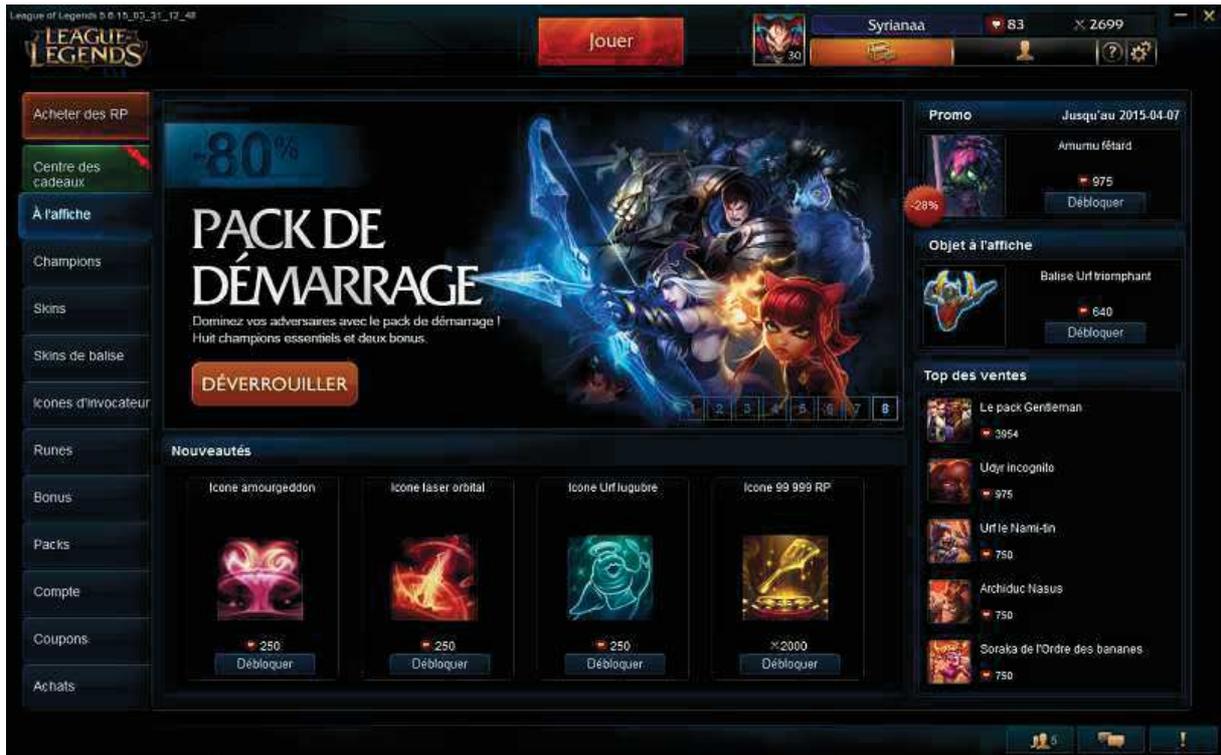


Figure 7 : Page d'accueil de la boutique dans l'architecte de gestion



Figure 8 : Achat de Riot Points contre des euros

(En cliquant sur le bouton orange « Acheter des RP » en haut à gauche de la figure 7)

Annexe 4. [LOL] LA FAILLE DE L'INVOCATEUR

Dans un jeu d'arène, les affrontements entre les deux équipes se déroulent sur un espace clos, représenté par une carte symétrique. *LoL* offre deux modes de jeu dont les objectifs pour remporter la partie sont différents : le mode classique, où les joueurs doivent défendre leur base et détruire celle de l'équipe adverse, et le mode dominion où les équipes doivent capturer des points affaiblissant l'équipe adverse. Je me suis pour cette enquête concentrée sur le mode de jeu classique qui dispose de trois cartes différentes : la Faille de l'Invocateur, la Forêt torturée (cf. figure 15), et l'Abîme hurlant (cf. figure 17). Si j'ai joué sur les trois, mes analyses ont surtout été menées dans la Faille de l'Invocateur, qui est le champ de bataille le plus fréquemment utilisé, et notamment car dans cet espace se déroulent les parties « classées »¹³.



Figure 9 : Carte de la Faille de l'Invocateur

- | | |
|---|--|
| 1- Base de l'équipe bleue | 6- La voie du bas appelée la <i>botlane</i> |
| 2- Le cœur de la base de l'équipe bleu | 7- La jungle où se trouvent des monstres neutres (ils n'appartiennent à aucune équipe) |
| 3- Une tourelle | 8- La voie du milieu appelée la <i>midlane</i> . |
| 4- La voie du haut appelé la <i>toplane</i> | |
| 5- La base de l'équipe violette | |

¹³ Cf. annexe 9.

La Faille de l'Invocateur est une grande carte symétrique se décomposant en quatre zones : trois voies (du haut, du bas et du milieu – *top*, *bot* et *mid* en anglais) et une zone appelée la jungle.

Les équipes se composent respectivement de cinq joueurs, qui se répartissent sur les voies, généralement deux sur celle du bas, un au milieu et un en haut. Le dernier joueur explore l'espace entre les voies, la jungle, où il doit affronter des camps de monstres dirigés par l'Intelligence Artificielle.



Défendre et détruire

La Faille de l'invocateur est le premier et le plus populaire des Champs de Justice. C'est la carte standard des parties compétitives de League of Legends. L'action se déroule généralement en plusieurs phases distinctes, commençant par des duels sur les voies et dont le point culminant se distingue par des combats impliquant l'ensemble des équipes. Pour remporter la victoire, avancez dans la base ennemie et détruisez le Nexus adverse.

La bataille pour la Faille

La Faille de l'invocateur est l'arène la plus grande du Jeu, avec une configuration en miroir (sur la diagonale) qui présente trois voies d'accès menant à la base ennemie. Chaque voie est défendue par trois tourelles et un inhibiteur, et le Nexus est protégé par deux tourelles. Chaque côté de la carte présente de grandes zones de jungle abritant de puissants enchantements, et la rivière centrale accueille deux boss qui confèrent des enchantements à toute l'équipe qui en vient à bout.



Figure 10 : Descriptif de la Faille de l'Invocateur sur le site officiel de *League of Legends*

Sur les trois voies, les joueurs des deux équipes s'affrontent, chacun essayant de prendre l'avantage sur l'ennemi en tuant le personnage du joueur ennemi. Le joueur se trouvant dans la jungle a pour mission d'assister les autres en essayant grâce au surnombre apporté par sa présence, de faciliter l'exécution du personnage adverse. La mort de ce dernier l'empêchera de défendre les tourelles qui jalonnent les voies. Elles doivent être détruites pour pouvoir accéder à la base adverse où se trouve une structure à détruire : le Nexus. Cela doit se faire tout en arrivant à défendre sa propre base.



Figure 11 : Champion à l'assaut d'une tourelle ennemie

- 1- Le champion allié. Son niveau, sa barre de vie et sa barre de mana sont affichés. Au-dessus de ces barres se trouve son pseudo (ici anonymisé)
- 2- Un sbire allié, reconnaissable car sa barre de vie est verte. Ici, l'assaut de la tourelle est possible grâce à ce sbire qui encaisse les dégâts infligés par la tourelle (trait rose sur l'image), ce qui permet au champion d'infliger des dégâts sans en subir.
- 3- La tourelle ennemie dont la barre de vie est également affichée
- 4- Les sbires ennemis qui attaquent les sbires alliés. Les sbires de chaque équipe sont reconnaissables par leur tenue (violette ou bleue).

Figure 12 : La base adverse

- 1- Le cœur de la base appelé le nexus
- 2- Deux tourelles de défense

La progression est freinée par un flux continu de sbires, petits soldats produits par le nexus, avançant inlassablement vers la base adverse. Les joueurs doivent user de stratégies pour prendre l'avantage et maîtriser



leur personnage afin de dominer celui de leur adversaire. Je distingue plusieurs phases de jeu : une où les joueurs restent sur leur voie pour faire évoluer leur personnage et essayer de détruire une tourelle. Puis, ils se regroupent à un endroit de la carte et s'engagent dans des combats à plusieurs pouvant même impliquer l'ensemble des deux équipes. La partie se termine dans la base ennemie, lorsque les joueurs d'une équipe arrivent à détruire le Nexus adverse, souvent au bout de 45 minutes environ. La reddition d'une équipe peut se faire dès 20 minutes, ce qui se fait par un vote des membres de celle-ci. Si la majorité accepte, la partie se termine, et les ennemis sont les vainqueurs.



Figure 13 : Signes passeurs permettant d'augmenter les compétences d'un personnage

- 1- Les compétences du personnage. Grisées en début de partie lorsqu'elles ne sont pas actives
- 2- À chaque niveau, un point de compétence est disponible (indication sur la droite du cadre). Des signes passeurs apparaissent pour que le joueur choisisse la compétence qu'il souhaite améliorer.
- 3- Les barres de vie et de mana du personnage
- 4- Les deux sorts d'invocateurs et le bouton permettant de se téléporter à la base

Pour chaque joueur, l'enjeu est donc d'arriver à contrôler son personnage et de définir quelles actions le feront gagner sur sa voie. Cela passe par la maîtrise du personnage qui évolue au cours de la partie, du niveau 1 à 18. Cette progression est jalonnée par l'acquisition d'un point de compétence par niveau dédié à l'évolution de ces quatre techniques de combat (cf. figure 13). En développer une en priorité plutôt qu'une autre peut contribuer à prendre l'ascendant sur l'ennemi, voire de le tuer. En effet, lorsqu'un champion subit trop de dégâts, il meurt. Afin d'éviter cela, on peut le conduire à sa base pour recharger sa vie, laissant le champ libre à son adversaire pendant plusieurs secondes pour détruire la tourelle. Concrètement, la mort d'un champion d'un joueur se traduit par une diminution de ses points de vie (barre verte) qui tombent à 0. L'écran du joueur dont le personnage est mort se grise (cf. figure 14), et un indicateur visuel et sonore indique (à chaque joueur engagé dans la partie) que ce personnage a été tué par un adversaire. Il ne revient pas à la vie instantanément. La durée avant la résurrection augmente avec la durée de la partie. Pendant cette période, le joueur ne peut rien faire, si ce n'est contempler ses coéquipiers se débrouiller sans lui face aux ennemis.



Figure 14 : Écran caractéristique lorsque le champion se fait tuer

- 1- Corps du champion mort
- 2- Messages indiquant la mort du champion (ainsi que ce qui l'a tué) : un écrit apparaissant au centre de l'écran et un sous forme d'icônes sur la droite de l'écran
- 3- Temps avant la résurrection affichée sur le portrait du personnage

Annexe 5. [LOL] LA FORÊT TORTURÉE ET L'ABÎME HURLANT

La Forêt Torturée se compose de deux voies sur lesquelles deux équipes de trois joueurs vont s'affronter. Outre ces deux voies, se trouve aussi une zone appelée jungle avec des camps de monstres. Le principe est le même, l'équipe qui l'emporte est celle qui arrive à détruire la base adverse. La carte étant plus petite et le nombre de joueurs moins important que sur la Faille de l'Invocateur, les parties durent aussi moins longtemps, généralement autour de 20 minutes.



Figure 15 : La carte de la Forêt Torturée

Au cours de ma période d'enquête, je me suis confrontée au mode classé¹⁴ en équipe de trois. En effet, s'il est plus difficile de composer une équipe régulière de cinq personnes pour affronter d'autres équipes sur la Faille de l'Invocateur, il m'a semblé plus simple de réunir une équipe de trois. La tension dans ce mode de jeu est assez importante, car les parties étant plus courtes, le moindre avantage laissé à l'adversaire peut orienter l'issue de la partie. J'ai ainsi obtenu de meilleurs résultats dans cette configuration.

¹⁴ Le mode classé intègre les joueurs dans un classement en équipe permettant de les situer par rapport aux autres. Plus on gagne plus on monte dans le classement. Plus on perd, plus on descend. Pour en savoir plus sur les parties classées, se reporter à l'annexe 9.



Défendre et détruire

La Forêt torturée est la deuxième carte utilisée en mode classique. Elle offre généralement des parties plus rapides et plus sanglantes, en mettant l'accent sur les ganks et les escarmouches à moindre échelle. Vous remportez la victoire en avançant dans la base adverse et en détruisant son Nexus.

La bataille pour les Îles obscures

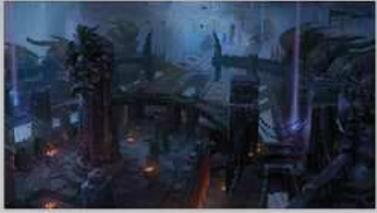
Plus petite que la Faille de l'invocateur, la Forêt torturée est configurée de façon horizontale, avec deux voies qui encadrent une zone neutre. Deux tourelles sont placées le long de chaque voie et le Nexus est défendu par une seule tourelle. Les équipes comptent trois champions chacune et chaque champion débute la partie avec un bon nombre de pièces d'or. La taille restreinte de la carte et la montée en niveau rapide des champions permettent aux parties de durer moins longtemps, malgré un nombre conséquent de morts dans chaque camp.



Figure 16 : Description de la carte Forêt Torturée sur le site officiel¹⁵

L'Abîme Hurlant est une carte possédant une seule voie, permettant aux joueurs de s'affronter en 1 contre 1 ou bien en équipe de 5 contre 5 ; elle a vu le jour au cours de ma période d'observation. Les bases des équipes se retrouvent respectivement d'un bout à l'autre de l'unique voie. Cet espace est le lieu phare d'un type de partie de jeu appelé ARAM. Cette carte est souvent utilisée pour l'affrontement entre deux joueurs, ou dans le jeu dit ARAM « *All Random All Mid* » impliquant que les joueurs se retrouvent tous sur la même voie, avec des personnages attribués aléatoirement parmi ceux qu'ils possèdent.

¹⁵ Description de la carte de la Forêt Torturée, Site officiel de *League of Legends*, [En ligne] <<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/game-modes/the-twisted-treeline/>>, dernière consultation le 18.01.15.



Défendre et détruire

Ce qui n'était qu'une idée de la communauté est finalement devenu l'un des modes de jeu les plus populaires de League of Legends. L'Abîme hurlant (ou le Pont meurtrier, comme certains l'appellent) voit s'affronter deux équipes de cinq champions sur une voie unique et sans aucun territoire neutre. Les champions commencent au niveau 3 avec une certaine quantité d'or, pour se lancer immédiatement dans une bataille faite de combats inlassables, de morts subites et de fuites in extremis.

La bataille pour l'Abîme

L'Abîme hurlant est le seul champ de bataille de League of Legends disposant d'une voie unique. Il comprend deux bases de chaque côté d'un pont, qui est défendu par deux tourelles et un inhibiteur. Le Nexus, lui, est défendu par deux tourelles. En l'absence de territoire neutre pour vous détourner de l'objectif, l'Abîme hurlant devrait abriter quelques-uns des combats d'équipes les plus intenses, toutes cartes confondues.



Figure 17 : Description de l'Abîme Hurlant dans le site officiel de *League of Legends*¹⁶

Il n'existe pas de classement dans ce mode de jeu et la défaite peut plus facilement être attribuée non pas à une erreur ou une méconnaissance du jeu, mais à un déséquilibre dans les compositions des équipes étant donné que les personnages sont attribués aléatoirement. De ce fait, ce style de jeu est connoté d'un aspect de divertissement plus intense. Ainsi de nombreux joueurs, qui perdent sur la Faille de l'Invocateur, finissent par faire des ARAM, parties qui durent environ 15 à 20 minutes, et qui présentent une atmosphère plus détendue. S'il est possible d'élaborer des stratégies de groupe, moins de questions se posent étant donné que la seule option est d'avancer tout droit. J'ai noté un phénomène particulier sur cette carte : alors que j'ai toujours essayé de jouer sérieusement (c'est-à-dire que je cherchais à gagner), considérant que cela faisait partie du jeu, j'ai constaté que certains considéraient ce type de partie comme le lieu où l'on pouvait faire n'importe quoi, où l'on n'était pas obligé de « *try hard* ». Lorsque de tels équipiers se sont présentés, j'ai plus souvent perdu ces parties, car ils se contentaient de se jeter dans l'équipe adverse qui les exécutait, ce qui lui donne de nombreux avantages (la mort d'un champion rapporte de l'argent).

¹⁶ Description de la carte Abîme Hurlant, Site officiel de *League of Legends*. [En ligne] <<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/game-modes/howling-abyss/>>, dernière consultation le 18.01.15.

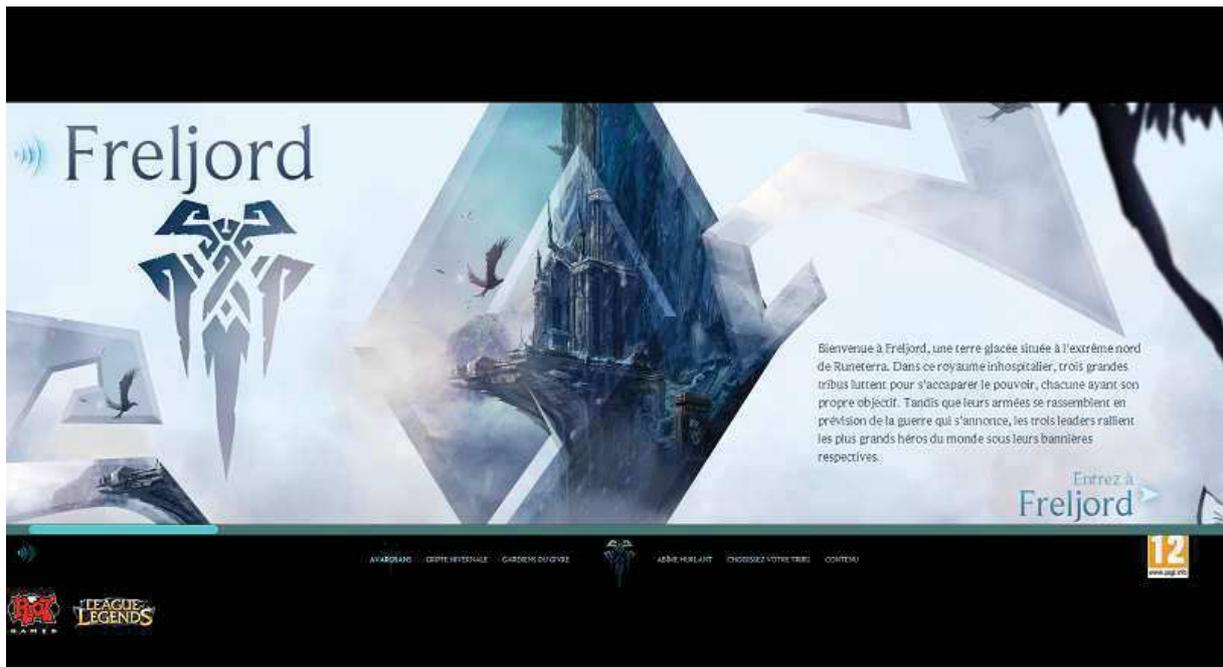


Figure 18 : Extrait du site promotionnel

Une véritable histoire a accompagné la sortie de cette carte, véhiculée par un site promotionnel¹⁷ créé par *Riot Games*. On note que la voie de jeu comporte des créatures, les poros. Dans l'inventaire de leur personnage, les joueurs possèdent chacun un objet qui permet de nourrir une de ces petites bestioles. Si les dix joueurs nourrissent le même poro, alors celui-ci explose en une multitude de petits poros. Cet élément ne sert à rien, mais introduit parfois une trêve entre les équipes qui s'entendent le temps d'accomplir cet acte en cessant les affrontements pendant ce temps.



Figure 19 : Un Poro de l'Abîme Hurlant

¹⁷ Site créé à l'occasion de la sortie de cette nouvelle carte. [En ligne] <<http://promo.leagueoflegends.com/fr/freljord/>>, dernière consultation le 14.01.15.

Annexe 6. [LOL] L'ACCUEIL DES DÉBUTANTS SUR LE SITE OFFICIEL

Lorsque le sujet s'est créé un compte de jeu, il reçoit un mail de confirmation, lui rappelant ses identifiants, et lui proposant différents signes passeurs permettant de découvrir le jeu, de le télécharger, d'échanger dans les forums, etc.

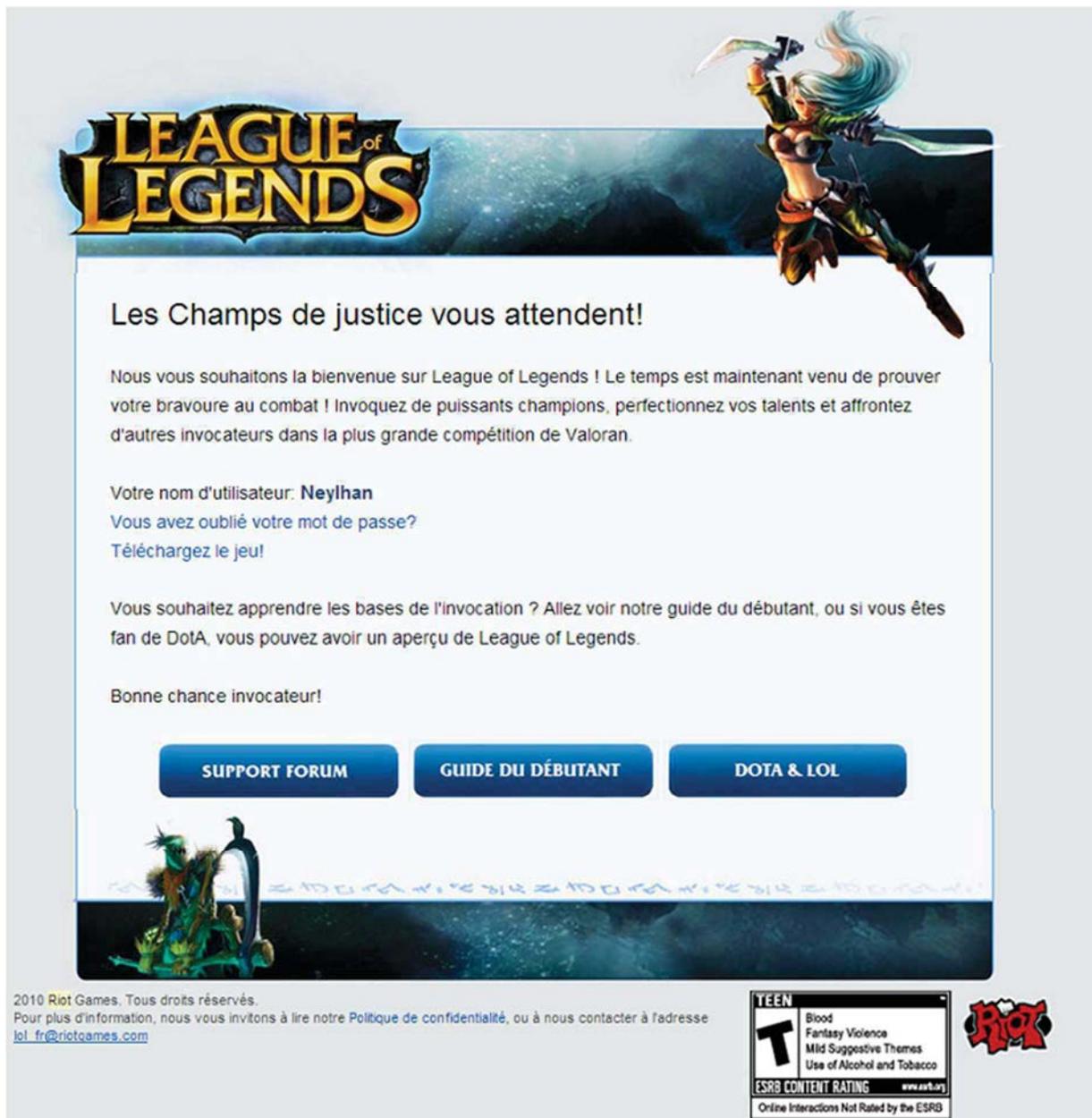


Figure 20 : Mail reçu suite à la création de mon compte

Se rendre dans le guide du débutant, présent sur le site officiel du jeu, permet de découvrir le fonctionnement des parties, la présentation des personnages, des cartes, etc. C'est aussi là que l'on découvre avec précision la description du rôle attribué au joueur, « l'invocateur ». Des

informations sont données sur la diégèse, et renseignent sur ce qu'est Valoran. Ces informations permettent de comprendre pourquoi le joueur peut mobiliser un champion différent à chaque partie. Cela explique aussi certaines rivalités qui existent entre les personnages¹⁸.

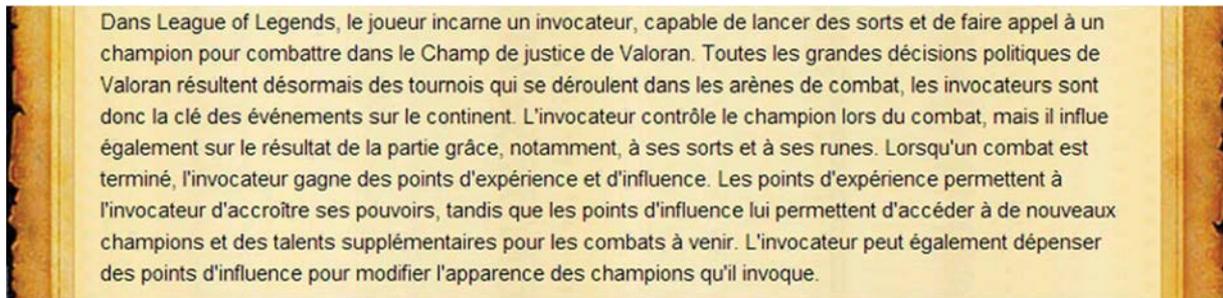


Figure 21 : Qu'est-ce qu'un invocateur ?

¹⁸ Cf. annexe 8.

Annexe 7. [LOL] TUTORIEL ET LA PHASE DE PROGRESSION DU COMPTE DU JOUEUR

L'enjeu au cours des différentes parties de jeu est d'éviter que son champion ne meure, ce qui donnerait un avantage à l'adversaire. Dans cette perspective, les joueurs doivent réussir à estimer les risques, maîtriser leur personnage, mais aussi connaître ceux joués par les adversaires afin de ne pas se faire surprendre par une compétence. En effet, un sujet qui découvre le jeu peut ne pas s'attendre à une action, par méconnaissance de l'univers. J'ai eu l'occasion de regarder un animateur sur la web TV de Millenium¹⁹ qui apprenait à jouer à *LoL*. Lors d'une des sessions de streaming qu'il commentait, il faisait face à un personnage qu'il n'avait jamais vu. Relativement confiant, il s'est approché, pensant pouvoir le tuer. Or, l'adversaire enclencha une compétence bloquant sa vie à 1 point pendant plusieurs secondes. Cela le surprit et l'ennemi put le tuer. Étonné, il expliqua que cela s'était produit car il ne connaissait pas encore tous les personnages et leurs compétences et que cette mort était due à une méconnaissance du jeu. Cet apprentissage de ce que sont les personnages et de l'estimation des risques s'opère pendant la période de progression du joueur.



Figure 22 : Faire progresser son compte de jeu permet de débloquer des modes de jeu

¹⁹ Il existe des chaînes TV hébergées sur Internet, dans des sites dédiés aux jeux en ligne, tel que Millenium. Une web TV est souvent dédiée à LoL. On y voit des streamers, que ce soit des animateurs ou des joueurs professionnels, diffuser leur partie de jeu « en direct », ce qui permet d'acquérir des conseils, ou de découvrir un style de jeu. L'émission que j'ai regardée est une initiative de ce site, où un animateur découvrait le jeu (Zerator). La visionner régulièrement fut intéressant pour voir de l'extérieur comment le jeu s'apprenait. Ses réactions étaient visibles en direct, par le biais d'une webcam. On voyait ainsi son écran de jeu auquel était superposé un cadre diffusant son image.

Lorsqu'un joueur crée son compte de jeu, celui-ci a le niveau 1. C'est en prenant part à des parties de jeu qu'il va faire progresser son compte, franchissant des niveaux en accumulant des points à chaque participation à une partie de jeu (sur la Faille de l'Invocateur ou autre), débloquant les accès aux différentes cartes du jeu (cf. figure 22).

L'objectif à atteindre est de faire progresser son compte de jeu au niveau 30, ce qui est long (plusieurs mois), mais permet de s'approprier le principe du jeu et certains automatismes. Les joueurs débutants doivent comprendre ce qu'ils doivent faire, apprendre à gérer les personnages, et à anticiper ce que vont faire leurs équipiers ainsi que les ennemis. Ce fonctionnement s'apprend par la pratique.

À l'amorce du compte de jeu, le novice peut participer à un tutoriel où le dispositif de jeu explique les principales actions : tuer des sbires pour récolter de l'argent afin d'acheter des objets pour améliorer la performance du personnage, et détruire les tourelles.



Figure 23 : La signification du niveau se voit dans le profil.

Est indiqué sur le profil du haut le nombre de points permettant de passer au niveau d'après.

Il participe ensuite à des parties contre des personnages « bots », c'est-à-dire dirigés par l'intelligence artificielle, et ce, jusqu'à ce que son compte soit niveau 5. Ces « bots » ont un comportement relativement passif et n'ont pas de stratégies. Cette période est nécessaire pour se familiariser avec l'architexte, les différents signes passeurs, et les personnages disponibles. Ce passage est essentiel pour bien comprendre les règles du jeu et le mécanisme de la partie, car si le tutoriel explique le principe du jeu, c'est par la répétition des actions que le joueur apprend ce qu'il faut faire.

J'ai constaté par exemple que bien que le tutoriel explique qu'il faut attendre que la tourelle ennemie attaque des sbires alliés pour essayer de la détruire, sinon celle-ci risque de cibler et tuer notre personnage, les joueurs novices avaient tendance à vouloir s'approcher de la première tourelle pour tenter de la détruire dès le début de la partie. J'ai ainsi pu observer à plusieurs

reprises des nouveaux joueurs tentant d'affronter la tourelle alors que les sbires n'étaient pas encore apparus et qui ne comprenaient pas pourquoi leur personnage mourait avant que la partie ne commence vraiment ! Ces observations ont pu être faites en recommençant un compte de jeu afin de voir les différences entre la pratique des joueurs aguerris et celle des nouveaux. J'ai également fait les mêmes observations en prêtant mon compte à quelqu'un à qui j'ai fait découvrir le jeu, le temps de quelques parties : malgré les explications, il ne comprenait pas le rôle de la tourelle et s'est fait tuer dans les premières minutes de jeu. Après quelques morts de son personnage, il finit par comprendre qu'il ne faut pas trop s'approcher, et par repérer les moments où celle-ci ciblait son champion.

Annexe 8. [LOL] LES CHAMPIONS : AVATARS UTILITAIRES

À chaque partie, les joueurs sont amenés à choisir un champion pour la partie à venir.

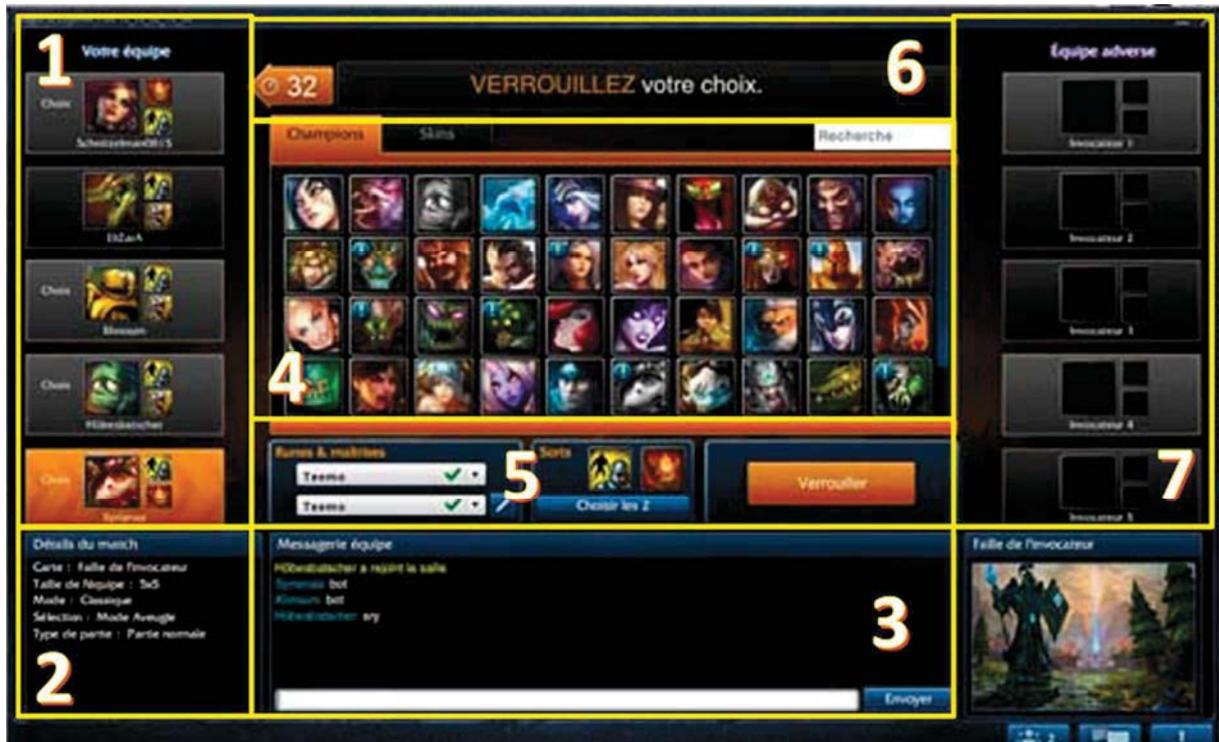


Figure 24 : Écran de sélection du personnage

- 1- Chaque cadre-portrait représente un personnage choisi par un des membres de notre équipe. Le cadre sur fond orange correspond à mon propre choix.
- 2- Zone d'informations sur la partie qui s'apprête à se jouer (carte, taille de l'équipe, mode, sélection et type de partie).
- 3- Fenêtre d'échange entre les membres de l'équipe.
- 4- Liste des personnages que je possède, parmi laquelle je choisis le champion que je souhaite jouer.
- 5- Zone de personnalisation de ma session de jeu. Je choisis des runes et des maîtrises, des sorts d'invocateurs et j'ai la possibilité de verrouiller mon choix, ce qui se fera automatiquement au bout d'un certain temps.
- 6- Zone indiquant le temps qu'il reste avant le lancement de la partie, moment où les joueurs ne pourront plus changer de champion, de runes ou de sorts d'invocateur.
- 7- L'équipe ennemie. Dans ce mode de jeu, on ne voit pas les champions qu'ils choisissent, ce qui limite les stratégies. Lorsque les joueurs s'affrontent dans des matchs compétitifs, les personnages adverses sont visibles, et on choisit alternativement deux personnages par équipe et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait choisi, ce qui permet de prévoir des stratégies.

Le choix du personnage se fait dans l'architexte de gestion, avant le passage à l'architexte de jeu. Hormis dans le mode de jeu ARAM sur la carte de l'Abîme Hurlant où le choix est fait aléatoirement par le dispositif, les joueurs ont la possibilité de jouer plus de 109²⁰ personnages,

²⁰ À la date du 09/07/14. Ce nombre évolue continuellement, car la société introduit régulièrement des nouveaux champions.

chacun ayant un visuel spécifique, des caractéristiques et des compétences différentes. L'ensemble des champions est visible dans la page « Champions » de l'architexte de gestion.



Figure 25 : Architexte de gestion, page « Champions »

Pour jouer un champion, le joueur a deux possibilités : l'acheter (avec des PI ou des RP – cf. annexe 3), ou bien attendre qu'il soit gratuit (toutes les semaines, dix personnages aléatoires sont disponibles gratuitement²¹). On observe des portraits de champions en couleur pour signifier ceux qui sont jouables (cf. figure 26). Le petit symbole représentant un point d'exclamation indique les champions gratuits. Les portraits grisés correspondent aux personnages non disponibles (non gratuits et non achetés). À la création du compte, le joueur



ne possède pas de personnages. Il peut jouer grâce à une sélection des 10 personnages gratuits aléatoires disponibles chaque semaine. Tous les sept jours, une nouvelle sélection de champions est proposée.

Figure 26 : Indicateurs de disponibilité des personnages

²¹ Tous les joueurs peuvent donc les sélectionner.

L'achat des personnages peut se faire en cliquant sur le portrait grisé, ce qui ouvre un cadre qui vient se superposer à cette page. Ce cadre présente des généralités sur le personnage (cf. figure 27). Il est possible d'obtenir plus de détails sur celui-ci en cliquant sur les différents onglets du menu, l'onglet par défaut étant les « Généralités ».



Figure 27 : Architecte présentant les généralités du personnage Ashe

- 1- Portrait du personnage tel qu'il apparaît dans la page « Champions » (cf. figure 25)
- 2- Menu donnant accès aux généralités sur le personnage (cf. figure 27), aux compétences détaillées, à son histoire et à quelques conseils pour le jouer ou pour jouer contre lui.
- 3- Nom du personnage et son qualificatif. Un cadre en dessous comporte la liste iconique de ses compétences, ses statistiques (la barre rouge correspond à sa capacité à infliger des dégâts physiques, la verte à son nombre de points de vie, la bleue à sa capacité à infliger des dégâts magiques et la violette à sa difficulté de prise en main). En dessous, des indications sur le poste que le champion peut endosser dans une équipe.
- 4- Les skins disponibles. Lorsqu'un des skins est possédé, une indication « possédé » apparaît.
- 5- L'artwork correspondant au skin s'affiche en image de fond.
- 6- Zone dans laquelle est indiqué si le champion est possédé. S'il ne l'est pas, les indications de prix sont affichées.

On note que l'image affichée dans la zone 5 présente des indicateurs cohérents avec le poste que peut endosser un champion (et ses statistiques). Cela permet de renseigner sur son le style de jeu qu'il permet. Ici, l'arc indique un personnage tirant à distance, impliquant qu'il appartient à une classe infligeant des dégâts, ce que confirme son armure qui semble très légère. Ces informations sont importantes, car elles aident le joueur à prendre des décisions une fois qu'il est engagé dans la partie avec ce personnage, comme le choix d'objets à acheter. En effet, le personnage gagne, au fil de la partie, de l'argent — en infligeant le dernier coup menant à la

mort sur les sbires et les champions adverses — que l'on peut dépenser dans la boutique pour lui acheter de l'équipement qui augmentera ses statistiques, ce qui influera sur la puissance de ses compétences comme l'indiquent les explications données par Riot Games (cf. figure 28). Six objets peuvent être possédés par un personnage.



Figure 28 : Description du système des objets dans le guide des débutants sur le site officiel de *LoL*²²



Figure 29 : Architexte présentant les compétences du personnage Ashe

²² Description du système des objets, Site officiel de *League of Legends*. [En ligne] <<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/new-player-guide/>>, dernière consultation le 21.06.15.

Si l'on découvre par le contenu du cadre quelles sont les compétences du personnage, il est possible d'accéder à une description couplée à une vidéo de ladite compétence en cliquant sur l'onglet « compétence ». Le nom de la compétence est présenté dans un encart à droite. Au centre apparaît une vidéo montrant l'effet visuel obtenu en jeu. Sous cet emplacement vidéo se trouve à nouveau le nom de la compétence ainsi qu'une courte description. On remarque la présence des lettres à côté de chaque nom de compétences. Cela s'explique par le fait que chaque compétence est liée à une touche du clavier : A, Z, E, R. J'ai constaté que les joueurs ne retiennent généralement pas l'intitulé des compétences, mais intègrent toutefois ce qu'elles font et les désignent par ces lettres, amenant au cours des parties à voir ce type de propos : « prends ton Z », « engage avec ton R », etc. L'enjeu pour un joueur novice est de connaître chaque compétence et de se rappeler à quel raccourci clavier elle correspond, afin de pouvoir facilement échanger avec les autres joueurs et de comprendre ce qui est attendu. En effet, la partie de jeu débute sans que le personnage ait de compétence activée. Tout au long des 18 niveaux de la progression du personnage qui va se faire au cours de la partie, un point est gagné permettant de débloquent puis d'améliorer les 4 compétences. Des différences dans la manière de jouer apparaissent en fonction du choix de compétence que le joueur va décider de faire progresser en premier.

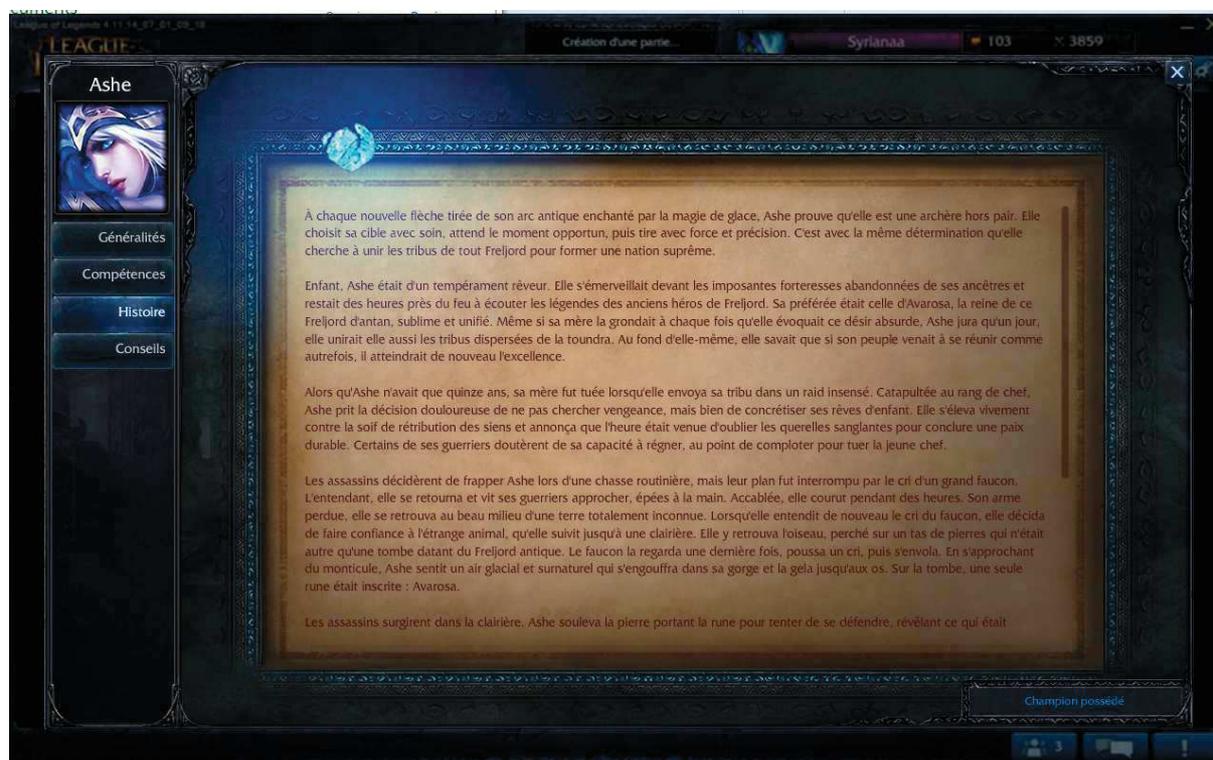


Figure 30 : Architecte présentant l'histoire du personnage Ashe

À chaque nouvelle flèche tirée de son arc antique enchanté par la magie glace, Ashe prouve qu'elle est une archère hors pair. Elle choisit sa cible avec soin, attend le moment opportun, puis tire avec force et précision. C'est avec la même détermination qu'elle cherche à unir les tribus de tout Freljord pour former une nation suprême.

Enfant, Ashe était d'un tempérament rêveur. Elle s'émerveillait devant les imposantes forteresses abandonnées de ses ancêtres et restait des heures près du feu à écouter les légendes des anciens héros de Freljord. Sa préférée était celle d'Avarosa, la reine de ce Freljord d'antan, sublime et unifié. Même si sa mère la grondait à chaque fois qu'elle évoquait ce désir absurde, Ashe jura qu'un jour, elle unirait elle aussi les tribus dispersées de la toundra. Au fond d'elle-même, elle savait que si son peuple venait à se réunir comme autrefois, il atteindrait de nouveau l'excellence.

Alors qu'Ashe n'avait que quinze ans, sa mère fut tuée lorsqu'elle envoya sa tribu dans un raid insensé. Catapultée au rang de chef, Ashe prit la décision douloureuse de ne pas chercher vengeance, mais bien de concrétiser ses rêves d'enfant. Elle s'éleva vivement contre la soif de rétribution des siens et annonça que l'heure était venue d'oublier les querelles sanglantes pour conclure une paix durable. Certains de ses guerriers doutèrent de sa capacité à régner, au point de comploter pour tuer la jeune chef.

Les assassins décidèrent de frapper Ashe lors d'une chasse routinière, mais leur plan fut interrompu par le cri d'un grand faucon. L'entendant, elle se retourna et vit ses guerriers approcher, épées à la main. Accablée, elle courut pendant des heures. Son arme perdue, elle se retrouva au beau milieu d'une terre totalement inconnue. Lorsqu'elle entendit de nouveau le cri du faucon, elle décida de faire confiance à l'animal, qu'elle suivit jusqu'à une clairière. Elle y retrouva l'oiseau, perché sur un tas de pierres qui n'était autre qu'une tombe datant du Freljord antique. Le faucon la regarda une dernière fois, poussa un cri, puis s'envola. En s'approchant du monticule, Ashe sentit un air glacial et surnaturel qui s'engouffra dans sa gorge et la gela jusqu'aux os. Sur la tombe, une seule rune était inscrite : Avarosa.

[...]

Figure 31 : Reproduction de l'histoire de Ashe

L'onglet suivant présente l'histoire du personnage. On y apprend pourquoi celui-ci a rejoint la ligue et décidé de mettre ses compétences au service des invocateurs. Généralement dans le parcours de chaque personnage, on identifie des liens avec d'autres : d'amour, de trahison, de compétition, les situant dans la diégèse générale de *League of Legends*. Des éléments justifient leur apparence ou le choix de leurs armes. Par exemple, dans l'histoire de Jax, on apprend que celui-ci est trop fort avec son arme, si bien qu'il décide de se battre avec un lampadaire pour laisser une chance à ses ennemis. Les caractéristiques et liens entre les personnages décrits dans leur histoire respective donnent lieu au cours des parties à des répliques sonores spéciales ou des animations visuelles lorsque certains personnages se croisent. Si elles ne modifient pas la manière de jouer des personnages, ce sont des éléments très recherchés par les joueurs qui apprécient de découvrir des liens spéciaux entre les personnages. Cela participe à une certaine immersion dans le scénario fictionnel. Des pages internet dédiées à ces animations existent²³. Ce sont des petits secrets intégrés au jeu que les joueurs peuvent essayer de découvrir. Par exemple, le personnage Leona qui utilise le soleil pour aveugler ses ennemis inflige un point de dégât en moins – autant dire que cela n'est pas significatif – à tout ennemi qui porte des lunettes de soleil [ces lunettes de soleil sont présentes sur les skins de certains personnages que le joueur peut acheter]. Les personnages Vi et Caitlyn ont des répliques spéciales qui s'enclenchent

²³ Discussion consacrée aux « *free eggs* ». [En ligne] <<http://lolast.com/lol-ast/30-league-of-legends-secrets-easter-eggs-and-legendary-bugs>>, dernière consultation le 08.07.14.

lorsqu'elles sont dans la même équipe, et d'autres lorsqu'elles sont respectivement dans des équipes qui s'affrontent.

Le dernier onglet « conseils » comporte des indications sur la façon de jouer le personnage durant la partie, mais aussi de jouer contre lui. Ces conseils sont utiles pour guider les joueurs essayant le personnage. Ces conseils sont destinés aux joueurs achetant le personnage et le jouant pour la première fois. Cela permet aussi de trouver quelques informations sur la manière de jouer contre. Toutefois, pour trouver des conseils plus précis sur la manière de jouer un personnage, il faut se rendre sur des guides plus précis que l'on trouve sur des sites annexes. Certains sont plus recommandés que d'autres en fonction du niveau des joueurs : par exemple, Millenium réalise des guides utiles pour les débutants (cf. figure 33]. Pour un joueur qui souhaite se perfectionner, il pourra alors se tourner vers le site de *Lolking* (cf. figure 34).



Figure 32 : Architexte présentant les conseils pour jouer le personnage Ashe ou pour jouer contre lui



Figure 33 : Guide de jeu pour jouer Ashe sur Millenium²⁴

Le guide commence par une infographie résumant les principaux conseils. Chaque choix est ensuite détaillé et expliqué dans la suite du dossier.



Figure 34 : Début du guide de jeu pour jouer Ashe sur le site lolking²⁵

Le sommaire comporte des informations en anglais, ce qui est valable pour les explications, nombreuses, techniques, mais pas toujours claires.

²⁴ Guide pour jouer Ashe, *Millenium.org*. [En ligne] <<http://www.millenium.org/lol/accueil/guides/ashe-Carry-AD-items-maitrises-et-runes-43981>>, dernière consultation le 08.04.15.

²⁵ Guide pour jouer Ashe, *lolking.net*. [En ligne] <<http://www.lolking.net/guides/274768>>, dernière consultation le 08.04.15.

Annexe 9. [LOL] LE MODE COMPÉTITIF AU NIVEAU 30

Une fois le niveau 30 atteint, le joueur est considéré par *Riot Games* comme ayant terminé sa phase d'apprentissage. Il a alors la possibilité de prendre part à des parties dites « classées » dans la Faille de l'Invocateur. Les participations à ce type de partie diffèrent des parties « normales » où gagner n'apporte qu'une simple satisfaction. Là, le joueur se positionne dans le classement après avoir accompli 10 matchs. Il se retrouve intégré dans une ligue en fonction de ses résultats. Cela permet de situer ses performances par rapport aux autres joueurs qui ont eux aussi pris part à ce type de parties.



Figure 35 : Les différentes ligues présentées dans le dispositif de jeu

Les joueurs dans la ligue la plus basse sont généralement des joueurs venant d'atteindre le niveau 30, qui n'ont pas encore une très bonne vision du jeu. Dans chaque ligue se trouvent cinq paliers. L'objectif est de franchir les paliers puis les ligues. Pour passer d'un palier à un autre, il faut accumuler 100 points, ce qui permet d'avoir droit à trois matchs sur lesquels il faut en remporter deux pour accéder au palier suivant. Si le joueur échoue, il doit accumuler à nouveau les 100 points pour accéder à ses trois matchs. Pour passer d'une ligue à l'autre, il faut accumuler 100 points dans le palier 1 d'une ligue et gagner ensuite trois matchs sur cinq.

Plus de 60 % des joueurs se trouvent dans la ligue bronze et la ligue argent²⁶. Il est très difficile de réussir à sortir de la ligue bronze, car de nombreux joueurs perdent leur match en raison de

²⁶ Page présentant les statistiques en temps réel de la répartition des joueurs de niveau 30 dans les différentes ligues. [En ligne] < <http://www.leagueofgraphs.com/fr/rankings/summoners-distribution>>, dernière consultation le 08.04.15.

coéquipiers qui quittent une partie en cours de route, donnant l'avantage à l'équipe adverse. Si certains joueurs rejoignent individuellement des équipes constituées de manière aléatoire par le dispositif²⁷ (la « Solo Q »), d'autres intègrent une équipe avec un autre joueur avec qui ils ont pris contact à l'avance (la « duo Q »²⁸). Cela permet de développer certaines stratégies et d'aborder la partie de jeu en sachant que l'on peut au moins compter sur un partenaire. Certains joueurs jouent avec un partenaire ayant un meilleur classement afin que celui-ci les aide à faire évoluer leur propre classement.



Figure 36 : Profil Gold

Les profils sont visibles par les autres usagers, ce qui permet d'estimer le niveau d'une personne avant même d'avoir joué avec elle, amenant parfois à refuser de jouer.

Le classement dans *LoL* représente un véritable enjeu. Il participe à la formation de l'éthos des joueurs sur le plan des performances. Certains joueurs des ligues supérieures refusent de jouer avec des joueurs bronze ou même de leur parler, ce qui pousse souvent ces derniers à prêter leur compte de jeu à un joueur étant dans un classement supérieur pour que celui-ci essaie de leur faire gravir les échelons, espérant ainsi améliorer leur image. Or, un problème apparaît ensuite : le propriétaire du compte n'aura pas le niveau affiché, et sera un poids dans son équipe, le dispositif lui attribuant des partenaires correspondant à sa récente progression.

²⁷ Cette constitution aléatoire respecte théoriquement un certain équilibre entre les niveaux des joueurs, afin de ne pas trop pénaliser les plus faibles.

²⁸ On compte un duo de partenaires par équipe, mais jamais deux.

Annexe 10. [LOL] L'HISTORIQUE DE JEU



Figure 37 : Mon propre historique de juin 2012

Le même personnage apparaît pour les dix parties de jeu indiquées dans l'historique. Les résultats sont mitigés : de bons scores lorsque la partie est remportée, mais de mauvais scores lorsque la partie est perdue. À côté du résultat est indiqué le type de partie (cela permet de savoir à quel type d'activité/de partie, le joueur se livre – ici les parties sont des « normales »).

Lorsque l'on consulte le profil d'un autre joueur, on peut aussi accéder à son historique qui donne accès aux statistiques de ces dix dernières parties. On obtient ainsi des informations sur le choix du personnage, sur l'équipement, mais aussi les performances du joueur à condition d'interpréter les données chiffrées. Il est ainsi possible de se faire une représentation du style de jeu de la personne. Un joueur dont l'historique est rempli de défaites aura une image plus défavorable qu'un joueur qui aura un historique rempli de victoires, surtout si ce sont des victoires obtenues dans des parties classées. De mauvais résultats obtenus dans des parties normales laissent planer un doute : peut-être est-il en train de tester un nouveau personnage ce qui explique sa piètre performance ?

Annexe 11. [LOL] PERSONNALISATION DU STYLE DE JEU PAR LES PAGES DE RUNES ET MAÎTRISES

Des éléments permettent à chacun de personnaliser son expérience de jeu : les pages de runes et de maîtrises, ce qui est un atout stratégique pour les joueurs. Celles-ci consistent à augmenter certaines statistiques (armure, résistance, dégâts infligés) par les runes et à faire des choix particuliers (renforcer l'aspect offensif ou défensif, etc.) par les maîtrises. Sans rentrer dans les détails, ce qui est intéressant ici, c'est que les joueurs peuvent définir une page pour chaque personnage ou chaque type de personnage. Celles-ci sont consultables par les autres joueurs s'ils le souhaitent et peuvent donner certaines impressions. Plusieurs éléments peuvent être significatifs :

- Les noms que les joueurs donnent aux pages, parfois humoristiques ou très sérieuses, faisant référence à certains champions (cf. figure 38).
- Le nombre de pages pour les runes et les maîtrises. S'il est possible de changer au moment de la sélection les points attribués à la page de maîtrises, permettant d'en avoir une seule que l'on personnalise à chaque nouvelle partie en fonction du champion joué (cf. figure 39), en avoir plusieurs donne l'impression que l'on a réfléchi attentivement à ce qu'il fallait faire pour optimiser l'expérience de jeu (cf. figure 40).

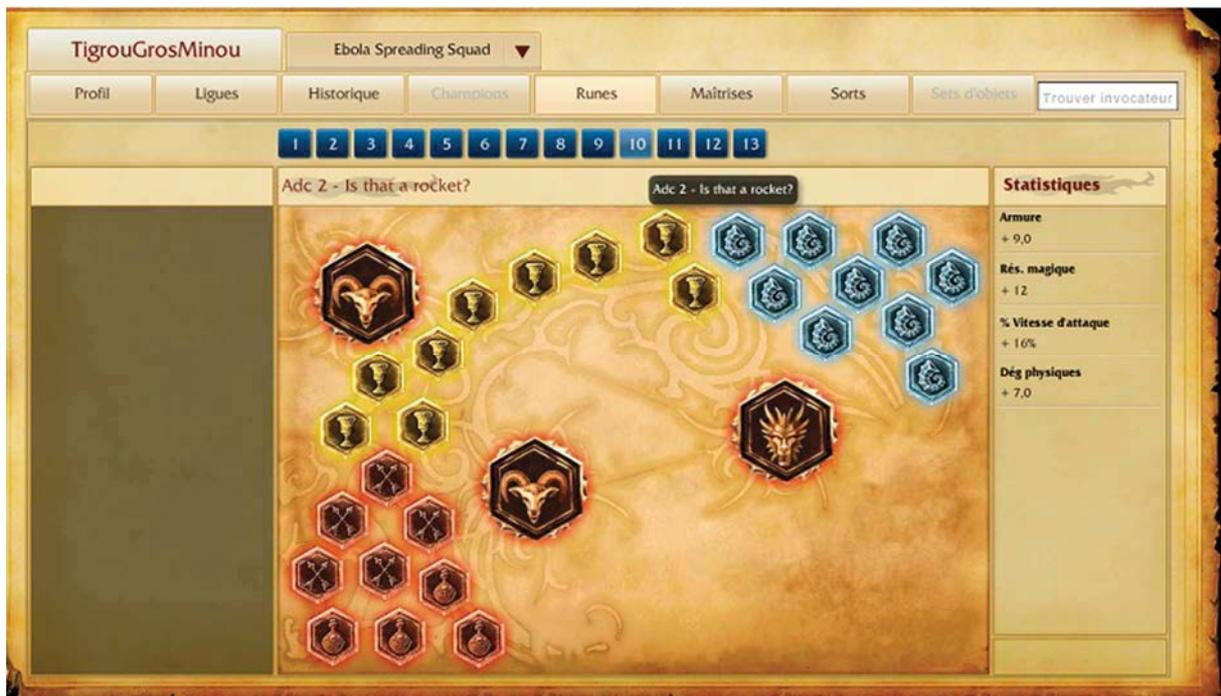


Figure 38 : Page de runes intitulée « Adc 2 – Is that a rocket ? »



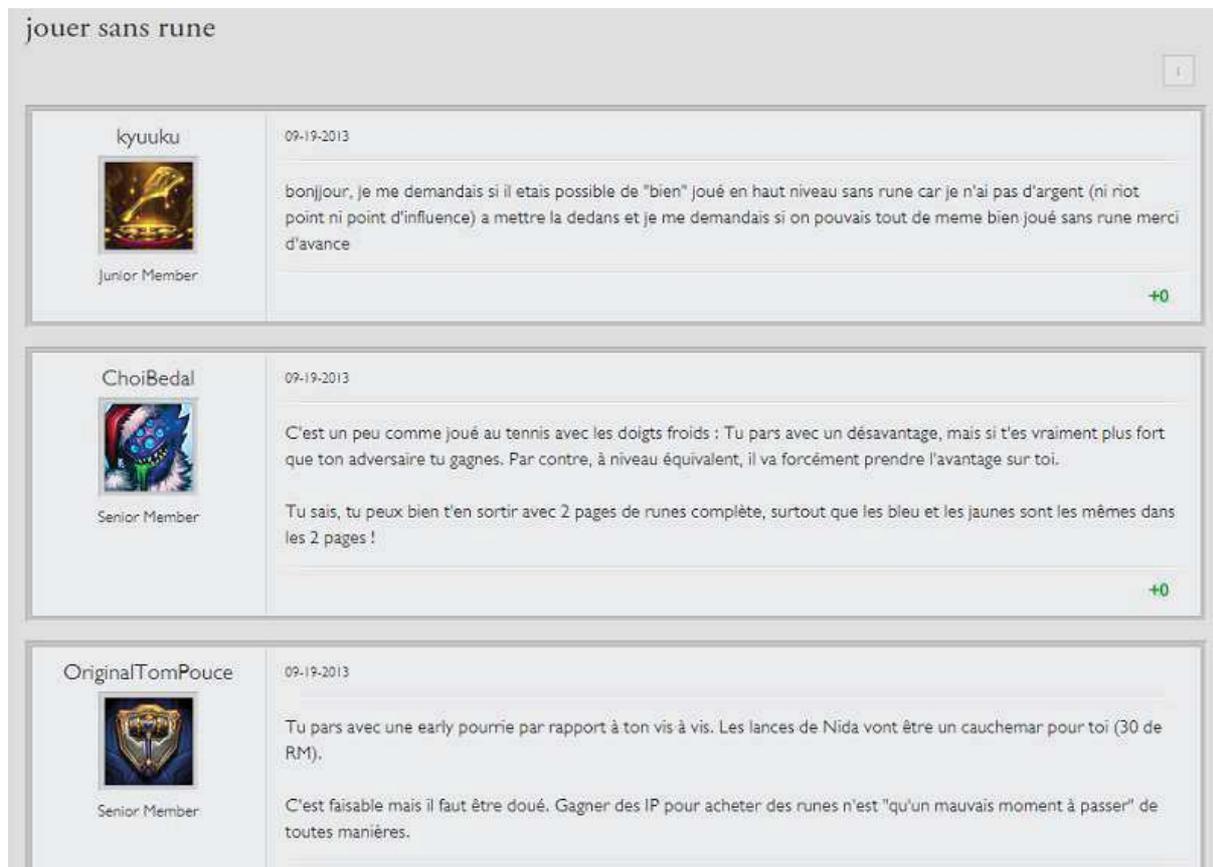
Figure 39 : Page de maîtrise, ici unique



Figure 40 : Pages de maîtrises, ici au nombre maximum (20)

Ces différences sont significatives (dans l'expérience de jeu et dans la construction de l'éthos médiatisé), même si les nouveaux joueurs ne s'en aperçoivent pas. Certains posent ce type de questions dans les forums portant sur *League of Legends*. Les réponses (cf. figure 41) indiquent généralement que l'acquisition de runes qui s'achètent avec des points (PI ou RP) est

importante, car elles donnent un avantage. Il en va de même pour les maîtrises, qui sont disponibles pour tous gratuitement.



The screenshot shows a forum thread titled "jouer sans rune". It contains three posts from different users:

- kyuuku** (Junior Member, 09-19-2013): "bonjour, je me demandais si il etais possible de "bien" joué en haut niveau sans rune car je n'ai pas d'argent (ni riot point ni point d'influence) a mettre la dedans et je me demandais si on pouvait tout de meme bien joué sans rune merci d'avance".
- ChoiBedal** (Senior Member, 09-19-2013): "C'est un peu comme joué au tennis avec les doigts froids : Tu pars avec un désavantage, mais si t'es vraiment plus fort que ton adversaire tu gagnes. Par contre, à niveau équivalent, il va forcément prendre l'avantage sur toi. Tu sais, tu peux bien t'en sortir avec 2 pages de runes complète, surtout que les bleu et les jaunes sont les mêmes dans les 2 pages !".
- OriginalTomPouce** (Senior Member, 09-19-2013): "Tu pars avec une early pourrie par rapport à ton vis à vis. Les lances de Nida vont être un cauchemar pour toi (30 de RM). C'est faisable mais il faut être doué. Gagner des IP pour acheter des runes n'est "qu'un mauvais moment à passer" de toutes manières.

Figure 41 : Jouer sans runes²⁹ ?



The screenshot shows a forum post by user "Jean-Sablaireau" dated "30 mai 2013 à 17:39:27". The post includes a link to a forum thread and a quote:

[http://www.jeuxvideo.com/\[...\]htm#message_3367483](http://www.jeuxvideo.com/[...]htm#message_3367483)
| Ecrit par « louixfr », via mobile 30 mai 2013 à 17:38:43
| « Je suis plus un debutant mais je n'ai pas de rune donc je voulais savoir si cela faisait vraiment la difference merci 😊 »

The quote below the post reads: "si t'as pas de runes t'es un débutant".

Figure 42 : Jouer sans runes = être un débutant³⁰

²⁹ Discussion « jouer sans rune », Forum officiel de *League of Legends*. [En ligne] <<http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1387998>>, débutée le 19.09.13, dernière consultation le 08.04.15.

³⁰ Discussion « les runes font vraiment la différence », Forum de *jeuxvideo.com*. [En ligne] <<http://www.jeuxvideo.com/forums/1-19163-3367483-1-0-1-0-les-runes-font-vraiment-la-difference.htm>>, débutée le 30.05.13, dernière consultation le 08.04.15.

Il semblerait que cette personnalisation soit véritablement importante, et connote l'éthos du joueur en fonction du nombre de pages de runes et de maîtrises qu'il possède. Est généralement associée dans l'imaginaire des plus aguerris, l'idée qu'un joueur qui n'a pas conscience que les runes et les maîtrises sont importantes est un joueur débutant (cf. figure 42). Au contraire, avoir un nombre de pages au maximum (pour les pages de runes, il faut les acheter, ce qui représente un investissement de temps et/ou d'argent), connote positivement l'éthos. J'en ai fait l'expérience en discutant avec une personne qui cherchait à encadrer une équipe de joueuses afin de les intégrer sur la scène professionnelle. J'ai eu l'occasion de passer un entretien par Skype afin de déterminer comment cela fonctionnait (quelles étaient les attentes, quels critères étaient valorisés). La personne qui menait l'entretien m'a questionnée, mais elle a également regardé le profil de mon compte de jeu, mon historique et mes pages de runes et de maîtrises. Elle salua le fait que j'avais le maximum de pages, avec une personnalisation pour chaque personnage de type tireur à distance que je jouais, et pour quelques situations particulières. Poussée par la curiosité je lui ai demandé ce que cela signifiait pour elle. Elle me répondit que cela montrait que j'étais capable de faire des choix stratégiques en fonction des choix de mes adversaires, et que je faisais preuve d'une capacité à anticiper les différents cas pouvant se présenter. Elle insista aussi sur le fait que dans ce type de jeu, pour se distinguer, avoir le souci du moindre détail était un véritable atout.

Annexe 12. [LOL] DIFFÉRENTS ESPACES DE COMMUNICATION AU COURS D'UNE PARTIE

Il existe différents espaces de communication, via l'architexte de gestion ou l'architexte de jeu, permettant aux joueurs de communiquer. Revenons sur ces différents outils afin de comprendre comment ils s'intègrent dans la dynamique de la pratique. On note que les échanges se font la plupart du temps en anglais, car le jeu a une dimension internationale. Le serveur sur lequel je joue est un serveur européen. Ne sachant pas d'avance si les autres joueurs sont français, il est traditionnellement attendu que les joueurs commencent à parler anglais. Lorsque deux joueurs ont la certitude de parler la même langue, il arrive qu'ils discutent ensemble dans cette autre langue (les autres joueurs ne pouvant comprendre s'ils ne parlent pas la langue en question).

Lorsqu'un joueur décide de participer à une partie de jeu, il s'inscrit via le dispositif dans le mode de jeu auquel il souhaite participer. Une fois que le dispositif de jeu a réussi à constituer deux équipes, le joueur se retrouve sur l'écran de sélection du personnage (cf. figure 43). C'est ici que les joueurs doivent s'entendre sur le choix des personnages et sur leurs postes respectifs dans l'équipe. Ils disposent pour cela d'un espace d'énonciation au centre de l'écran. Le choix des personnages se fait de manière différente si la partie est une partie classée ou une partie normale. En effet, dans le mode classé, un personnage d'une équipe est choisi puis c'est à l'autre équipe. Cela permet de tenir compte des ennemis et d'ajuster le choix des personnages. Dans le mode normal, tout le monde choisit en même temps, les personnages des joueurs ennemis étant cachés et dévoilés seulement à l'étape suivante. Cette différence influe sur le type de discussions entre les joueurs. Dans les parties classées, les joueurs ont tendance à exprimer la position qu'ils souhaitent jouer. Cependant, s'ils choisissent leur personnage en 5^{ème}, ils devront alors prendre la position qu'il reste. Ainsi, dans l'écran présenté, le premier personnage choisi par le joueur 1 dont le portrait est visible à gauche s'appelle Nidalee. C'est un personnage polyvalent qui peut se rendre sur différentes voies. N'ayant pas communiqué, le joueur 4 lui demande où il compte aller afin de le guider dans son choix de champion et d'éviter de se retrouver à occuper le même poste (ce genre d'erreur conduit presque systématiquement à la défaite). La question n'est pas posée aux joueurs 2 et 3, car les personnages choisis (ainsi que les sorts d'invocateurs³¹) ne laissent pas de confusion possible. Le joueur 2 a choisi un

³¹ Les sorts d'invocateurs sont des compétences qui ne sont pas propres au personnage. Il en existe une dizaine, et deux doivent être choisis par chaque joueur. Certains sorts sont plus utilisés par tous, comme le cas du « flash » représenté par une icône jaune avec une silhouette noire semblant s'éloigner. Les autres sorts seront choisis en fonction du poste endossé dans l'équipe. J'ai noté qu'il existe des normes qui évoluent. Au début de mon

personnage support et le joueur 3 un personnage tireur, ce qui fait qu'ils iront tous les deux sur la voie du bas, s'ils respectent la norme de la méta. La partie étant en mode classé ici, la plupart des joueurs s'attendent à ce que cette méta soit respectée, l'enjeu de la victoire étant très important.

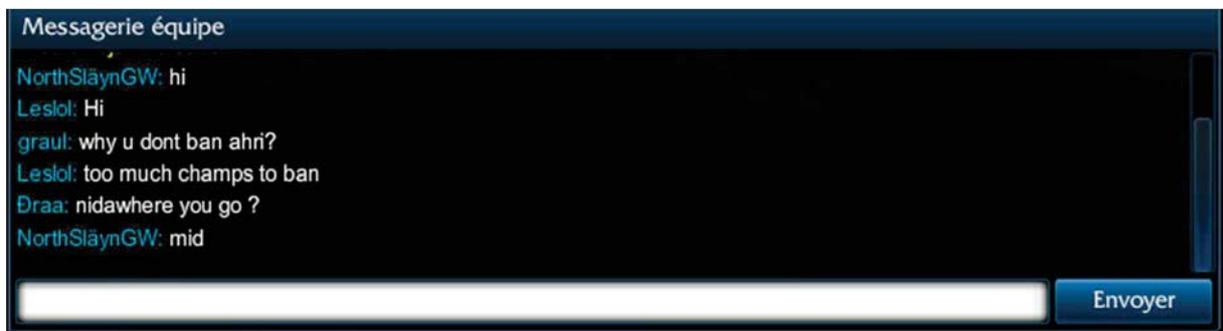
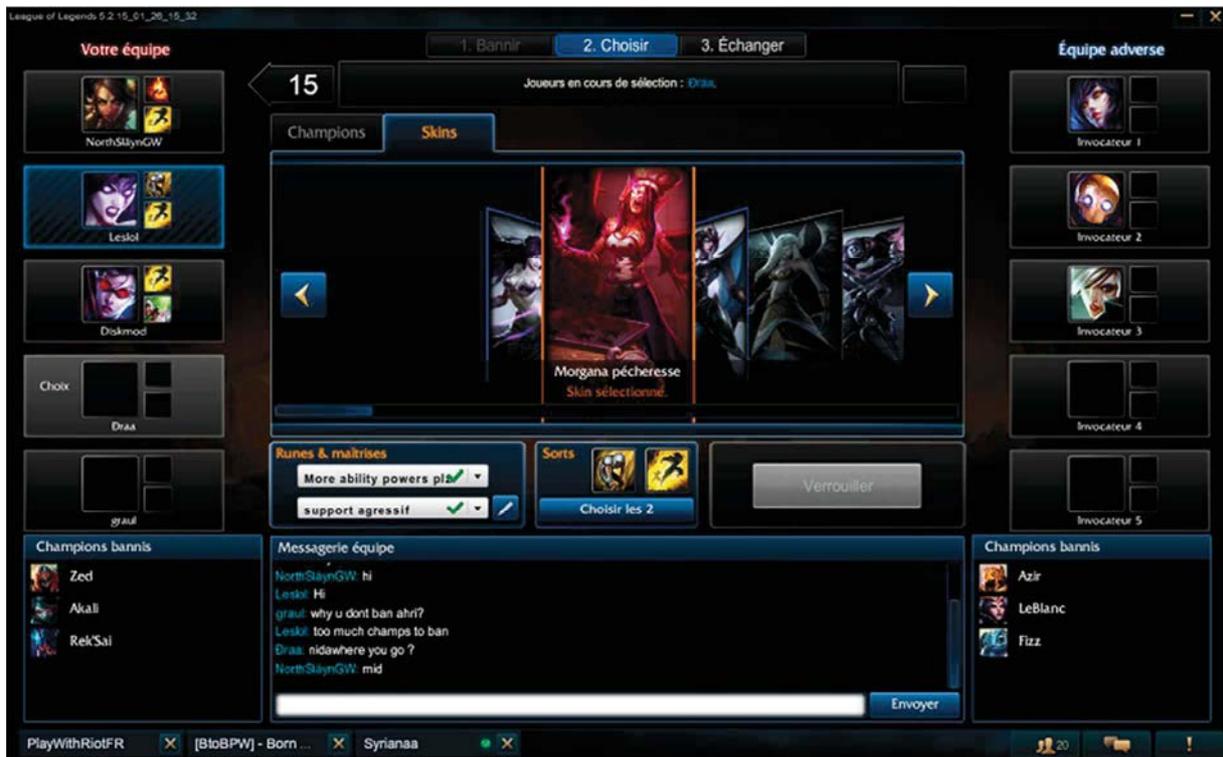


Figure 43 : Écran de composition de l'équipe lors d'une partie classée ; zoom sur l'espace d'énonciation

En fonction des parties, les joueurs se saluent. Lorsqu'ils le font, cela contribue à amorcer la discussion dans une ambiance favorable au dialogue. Cela est d'autant plus effectif dans le mode classé où chacun espère gagner la partie. Dans le cas des parties normales, il m'a semblé

observation, le sort « barrière » qui crée un bouclier autour du personnage était systématiquement choisi par les joueurs prenant le poste de tireur. Puis *Riot Games* a introduit une augmentation d'un autre sort, si bien que la norme est maintenant d'utiliser le sort « soin » qui soigne d'un petit montant de points de vie.

plus complexe d'établir une « bonne ambiance », car les joueurs viennent parfois dans ce mode pour entraîner un personnage précis, s'imposant alors dans une voie, sans demander l'avis des autres membres de l'équipe, ce qui peut entraîner des discussions houleuses. Les salutations sont parfois oubliées, et ce, volontairement.

Une fois la partie lancée, les joueurs disposent d'un espace d'énonciation qui se situe en bas à droite. Il est nécessaire pour écrire un message de cliquer sur le bouton « Entrer », afin d'activer la barre d'énonciation. Effectuer cette action met en suspens le contrôle du personnage dont les sorts se lancent avec le clavier, créant ainsi une rupture entre le joueur et le champion, ce dernier se retrouvant sans contrôle. Il arrive que certains joueurs en train d'écrire voient leur champion ciblé par un ennemi, et ne se rendant pas compte qu'ils sont encore en train d'écrire, essaient désespérément de lancer un sort, ce qui ne marche pas, et au lieu de ça, écrivent dans la barre d'énonciation une succession de la même lettre, lettre qui est le raccourci du sort. Pour éviter cela, ils peuvent communiquer par des signaux facilités³².



Figure 44 : Écran de fin de partie

À gauche les statistiques, en haut à droite : les joueurs et les différentes actions, en bas à droite : l'espace d'échange entre les 10 joueurs.

³² Cf. encadré 41 du document de thèse.

À la fin de la partie, les joueurs se retrouvent dans l'architexte de gestion, dont la structure peut évoquer celle de la composition d'équipe, à la différence qu'il n'est plus question de sélectionner son personnage, mais plutôt de voir quelles ont été les statistiques des différents personnages, et qu'il n'est plus seulement possible de parler avec les joueurs de son équipe, mais avec les joueurs des deux équipes, permettant de « débriefer », de féliciter ou de se plaindre dans l'espace d'énonciation que l'on voit en bas à droite sur l'image. Dans la partie située au-dessus de l'espace d'énonciation se trouve la liste des joueurs ayant pris part à la partie. À côté on remarque trois types de boutons, le premier un + permettant d'ajouter le joueur à sa liste d'amis³³, le second, un pouce vert tourné vers le haut³⁴, d'honorer le comportement du joueur et le troisième, un point d'exclamation rouge³⁵ permettant de signaler un mauvais comportement.

³³ Cf. annexe 14.

³⁴ Cf. encadré 27 du document de thèse.

³⁵ Cf. annexe 16.

Annexe 13. [LOL] EXEMPLE : DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Afin d'illustrer ce qui se passe durant une partie, voici un exemple des échanges qui se déroulent entre les joueurs. Cet exemple est un extrait d'une partie réalisée en mode classé à niveau diamant le 10 février 2015, avec une interface du jeu en anglais³⁶. Théoriquement, seules quelques lignes sont visibles dans le tchat, mais il est possible de faire afficher un peu plus de la discussion, ce qui a été utilisé ici pour copier la majorité des propos. Les pseudonymes ont été supprimés afin de ne pas attirer l'attention sur des joueurs en particulier. Les joueurs sont appelés, J1 à J5 en fonction de leur ordre de sélection dans l'écran de composition. Voici ce qui s'est dit lors de la sélection d'équipe.

Un joueur salue. Le dernier joueur à sélectionner son personnage demande à être tireur (*ADC*),

```
J3 : Hi
J5 : adc pref
J5 : ban rengar pls
J2 : pref adc
J4 : hey
J4 : sup or jungle pref
J1 : I always ban rengar
J1 : can't get how an adc is supposed to play against
this shit champ
J3 : With Janna
J2 : oh shit nvm
J2 : its against xerath
J2 : I would get wrecked
J5 : we need
J5 : jungle
J5 : yo
J4 : yea
```

Choix des personnages :

- J1 support : Blitz
- J2 ADC : Kalista
- J3 TOP : Malphite
- J4 Jungler: Jarvan IV
- J5 mid : Ahri

Compo adversaire :

- E1 Xerath
- E2 Nidalee
- E3 Teemo
- E4 Sivr
- E5 Rumble

puis il demande à ce que l'on bannisse un personnage (Rengar). Le joueur 2 annonce qu'il préfère lui aussi jouer tireur (*ADC*). Logiquement, il a plus de chance de jouer à cette position que le joueur 5 étant donné que la sélection de son personnage arrive avant lui. Le joueur 4 salue alors. Il est possible qu'il n'ait pas pris le temps de le faire avant, ayant vu qu'il était en 4^{ème} position. Il annonce lui aussi ses préférences (*support* ou *jungler*³⁷). Le joueur 1 qui s'occupe de bannir trois personnages (la norme dans un match de partie classée) explique qu'il bannit toujours ce personnage, car il ne sait pas comment un tireur peut se protéger de ce dernier (champion qui devient invisible et peut sauter sur une cible faible). Le joueur 3 explique que le support Janna peut être utile contre ce champion. Le joueur 2 qui a choisi un tireur exprime son angoisse, car un des ennemis est un champion à distance qui a une longue portée et qui peut étourdir facilement les tireurs. Le joueur 5 qui doit sélectionner au même moment que le joueur 4 exprime le fait qu'il faut aussi un *jungler*, indiquant implicitement au joueur 4 de choisir ce

³⁶ Il est possible d'installer le jeu en anglais ou en français. Les textes sont alors en anglais ou en français. Toutefois, ce qui pousse les joueurs français à utiliser l'interface anglaise, ce sont les voix des personnages qui sont plus caractérisées en anglais.

³⁷ Pour rappel, personnage qui évolue entre les voies, dans la jungle.

rôle si possible, ce que confirme le joueur 4 en disant « *yea* » et en choisissant un personnage jungler (Jarvan IV).



Figure 45 : Extrait de discussion d'une partie classée de [06.37]³⁸ à [08.23]

La partie commence avec peu d'actions en début de partie. Certains éléments inscrits dans l'espace d'énonciation sont des éléments inscrits de manière automatique par le dispositif, comme celui du [06:37] qui indique que le joueur de Ahri a utilisé le signal facilité « j'arrive », celui de [06:43] indiquant qu'un joueur vient de

tuer un ennemi ou encore celui de [07:29] qui indique que le joueur *jungler* Jarvan IV cible le joueur ennemi Xerath, indiquant ainsi au joueur en train d'affronter ce dernier qu'il va arriver pour l'aider à tuer ce personnage. À [7:31], le joueur de la voie du haut signale que son adversaire n'est plus en face de lui, impliquant qu'il est possible que ce dernier soit en train de se diriger vers une autre voie. On constate que le signal est répété deux fois, tout comme c'est le cas pour le joueur Ahri à [08:23]. Cette redondance du signal traduit le fait qu'il est fréquent au cours d'une partie que les joueurs ne prêtent pas attention à certaines choses, étant trop concentrés sur ce qu'ils sont en train de faire. Doubler le signal (écrit et sonore) permet d'attirer plus facilement l'attention et de s'assurer que les coéquipiers ont bien eu l'information. Les discours des joueurs se distinguent par la présence des « : » après le nom du personnage entre parenthèses. L'ennemi tué par le *jungler* que le dispositif signale à la [06 : 43] aurait pu être tué par le joueur Ahri, ce qui explique les quelques échanges entre les deux joueurs et amène la justification du Jarvan IV qui explique qu'il sait que Ahri aurait pu être capable de mettre la dernière attaque permettant de tuer l'ennemi, mais qu'il était trop effrayé que ce dernier se sauve. Cette justification du *jungler* indique ici une norme dans la méta, où le *jungler* est censé aider à tuer un ennemi sur la voie, mais doit également faire en sorte que l'attaque qui tue l'ennemi ne soit pas la sienne, mais celui de l'équipier qu'il aide, ce qui apportera à celui-ci un bonus d'argent, lui permettant ensuite de prendre un avantage certain sur l'ennemi qu'ils viennent de tuer. La justification assortie de l'excuse « *sry* » (désolé) permet de montrer qu'il en avait parfaitement conscience, mais qu'il a préféré ne pas prendre de risque et qu'il ne faut pas lui en vouloir. À [08:18] et [08:19] le dispositif de jeu signale en jaune que le joueur de Ahri a acheté des objets utiles à l'équipe dans la boutique. À [08:57] le dispositif indique qu'un joueur ennemi a tué deux membres de l'équipe que nous suivons, gagnant un bonus d'argent de 300 G (gold). À [09:35] le joueur de la voie du milieu Ahri écrit que l'ennemi jouant le personnage Xerath n'a plus de sorts d'invocateurs ce qui augmente les chances que l'on puisse le tuer. Cela constitue également une indication implicite pour le joueur *jungler*, indiquant qu'il

³⁸ Les nombres entre crochets désignent le temps écoulé depuis le début de la partie. Ici l'extrait concerne les inscriptions des joueurs et du dispositif dans le tchat de 6 minutes 37 à 8 minutes 23.

peut piéger cet ennemi plus facilement s'il décide de venir avant que les sorts d'invocateur ne soient à nouveau disponibles. À [09:49], le joueur *jungler* Jarvan IV écrit dans le tchat à l'attention du support qu'il est en train d'acheter un objet particulier dont les bonus apportés s'appliquent à l'équipe mais ne se cumulent pas. Il est donc inutile d'en avoir deux. Signaler cela au joueur support permet de l'inciter à ne pas acheter cet objet et à en choisir un autre (objet que le support aurait potentiellement pu acheter). Les réponses [09:52] et [09:56] permettent de confirmer que le joueur support a bien lu l'information. Qu'il écrive que c'est un « bon choix » encourage ce type d'échange et de collaboration.

Figure 46 : Extrait de discussion d'une partie « classée » de [08.24] à [10.46]

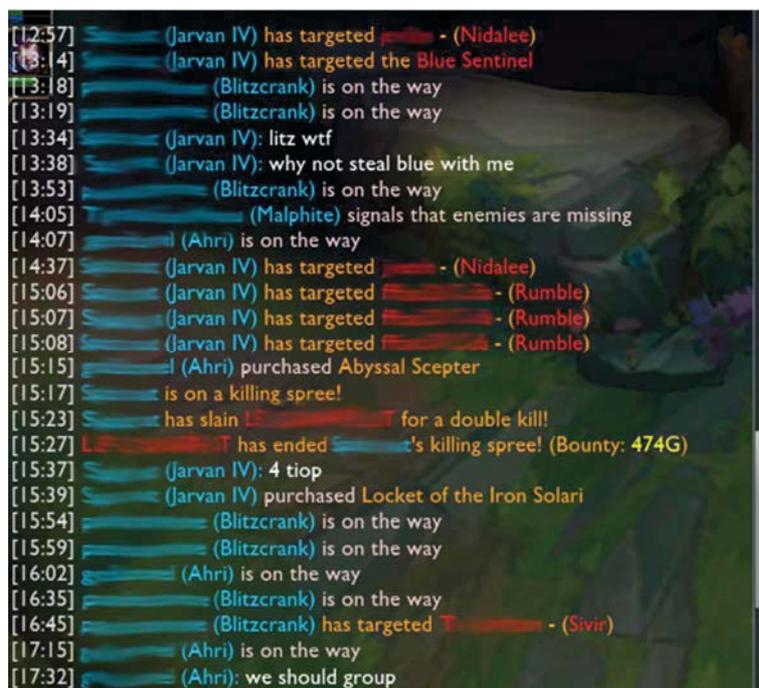


Figure 47 : Extrait de discussion d'une partie « classée » de [12.57] à [17.32]

À la [13:14] une action se prépare, à savoir le vol d'un monstre neutre dans la zone ennemi, action qui échouera comme en témoigne la réaction du *jungler* à [13:38], qui demande au support pourquoi celui-ci n'est pas venu l'aider dans son action. Si des signaux simplifiés permettent d'indiquer sur la carte des mouvements effectués par les ennemis, il est toutefois difficile d'indiquer leur nombre. C'est pourquoi cela doit être signalé dans l'espace d'échange comme

le fait le joueur de Jarvan IV à [15:37] indiquant que 4 ennemis se trouvent sur la voie du haut (4top => le i étant en trop, indiquant que le joueur a écrit très vite, et cliqué malencontreusement sur la lettre i, qui se situe juste à côté du o). Les joueurs ennemis commencent à évoluer en groupe, impliquant de répondre à cela par des combats collectifs, ce que rappelle le joueur du personnage Ahri à [17:32], en indiquant à son équipe qu'ils devraient se regrouper. S'ensuivent alors des mouvements en équipe où les joueurs essaient de prendre le dessus sur leurs adversaires. De nombreux signaux facilités sont utilisés de manière répétée, comme le support

qui signale qu'il arrive de [17:57] à [17:58] ; puis qui indique au joueur J3 de Malphite que celui-ci devrait se replier [18:12] et réitère à [18:13]. Ce joueur prend ensuite les mouvements de groupe en main en écrivant ce qu'il vaut mieux faire, à savoir ne pas se précipiter [19:03] sous la tourelle, sans l'objet Aegis [19:08] dont le bonus leur serait utile. Il faut pour cela que le *jungler* Jarvan IV qui le possède soit à proximité de son équipe pour la faire bénéficier de cette augmentation de statistiques.

Figure 48 : Extrait de discussion d'une partie « classée » de [17.46] à [19.35]



La partie se poursuit, enchaînant les combats, les achats d'objets et les ennemis tués. Le joueur J1 jouant le support Blitzcrank continue de parler dans le tchat et de donner des indications de manière assez exhaustive, auxquelles les joueurs J2 Kalista et J5 Ahri (les personnages faisant du dégât) répondent. Tout s'enchaîne ainsi jusqu'à [23:30], la dynamique des actions ne laissant que peu de temps pour écrire dans le tchat, les joueurs se limitant ainsi à l'utilisation des signaux simplifiés.



Figure 49 : Extrait de discussion d'une partie « classée » de [19.36] à [23.30]



Figure 50 : Extrait de discussion d'une partie « classée » de [25:07] à [27:18]

La fin de la partie se déroule vers le baron Nashor, monstre neutre qui donne un gros avantage pour l'équipe qui arrivera à le tuer. Les joueurs arrivent à le prendre, en suivant les consignes de J1 à [26:44]. S'ensuit un combat où l'équipe ennemie connaît beaucoup de pertes, ce qui l'amène à se rendre. Des informations concernant le vote menant à la reddition s'affichent à [27 :10] : 4 ennemis étaient pour, 1 était contre. Après cela, l'écran victoire

/défaite apparaît respectivement sur les écrans des joueurs en fonction de leur équipe. Il est possible pendant quelques secondes encore d'utiliser la fenêtre de discussion, ce que font les joueurs des deux équipes pour se féliciter. Le joueur 1 [27:11] prononce à destination de tous les joueurs le « gg wp »³⁹ signifiant « bravo/bon jeu, bien joué ». Ce à quoi un joueur ennemi répond aussi [27:12]. L'inscription [All] devant leur pseudonyme indique que le message est visible par tous les joueurs contrairement aux autres messages qui ne sont visibles que par leur équipe.



Figure 51 : Écran de fin de partie

³⁹ Ce sont les abréviations de « Good game, well played ».

A la fin de la partie, l'écran de statistiques apparaît, chacun pouvant ainsi voir un résumé des statistiques (cf. figure 51), avec le nombre d'ennemis tués (les *kills*), le nombre de fois où le champion est mort, et le nombre de morts ennemis auquel le joueur a contribué sans leur avoir infligé le coup de grâce (les *assist*). Les joueurs peuvent accéder s'ils le souhaitent à des statistiques chiffrées dans l'onglet « grid » ou sous forme de graphiques dans l'onglet « graph ». Un espace de discussion est présent en bas à droite, permettant aux joueurs des deux équipes d'échanger.

Voici ce qui est inscrit dans cet espace d'énonciation suite à cette partie :

J2 : wp team
E3 : dmgs done
E3 : lol
E2 : report temmo
E3 : ????????????????
E3 : chek dmgs done
J4 : teemo is like the easiest champ to lots of dmg on tho
E3 : rageux

On constate que le joueur J2 qui n'a quasiment pas parlé de toute la partie hormis par signes, félicite son équipe. Le joueur ennemi E3 (Teemo), semble dire que son personnage a fait beaucoup de dégâts, ce que n'approuve pas le joueur ennemi E2 (Nidalee) qui demande à ce qu'on le signale pour mauvais comportement (l'erreur dans le nom peut traduire un certain empressement à inscrire le message, ou un énervement). Le joueur en question s'étonne, et il semble être content de sa partie. Le joueur J4 qui a été très performant dans sa partie (Jarvan IV) en tant

que *jungler* commente cela en disant que le champion Teemo est un champion très facile qui fait rapidement des dommages, minimisant ainsi la remarque du joueur E3. Celui-ci, probablement exaspéré commente par « rageux », indiquant par là même qu'il est français.

Cet exemple de communication au cours d'une partie est relativement représentatif d'une partie qui se passe bien. On constate ainsi une alternance de quelques indications écrites par les joueurs et de beaucoup d'indications automatisées par le dispositif ou émanant des signaux facilités. En effet, une partie de jeu où les joueurs n'écrivent pas beaucoup est souvent bon signe, car cela signifie qu'ils se consacrent à la maîtrise de leur champion. Dès qu'un joueur commence à trop parler, cela signifie qu'il ne contrôle pas le personnage pendant ce temps, ne s'impliquant par correctement dans la partie. Les échanges dans cette partie sont relativement courts et courtois. Toutefois, dans les parties qui se déroulent mal, où les équipiers n'arrivent ni à s'entendre ni à mener à bien des actions collectives, j'ai constaté que les insultes fusaient très rapidement, comme « *noob* » signifiant « novice », ou encore des choses plus choquantes comme le « *i hope you get cancer* » ou « *i hope you family die in car accident* ». Se faire souhaiter d'avoir le cancer ou que notre famille décède dans un accident de voiture est une chose fréquente. Il est possible d'ignorer immédiatement le joueur prononçant ces propos blessants et de le signaler à la fin de la partie.

Annexe 14. [LOL] LA LISTE D'AMIS ET LA CONVERSATION DIRECTE

Dans le cas où un joueur veut augmenter ses chances de victoires, il peut décider de trouver un partenaire régulier avec qui jouer (et établir plus facilement des stratégies). Pour cela, il peut ajouter le pseudonyme d'un joueur avec qui une partie s'est bien déroulée dans sa liste d'amis, afin de pouvoir le recontacter plus facilement par la suite.



Figure 52 : La liste d'amis

La liste d'amis se présente sous la forme ci-dessus et se trouve sur la droite de l'architexte de gestion (cf. figure 53). Au sommet de cette liste se trouve mon pseudonyme, avec mon icône d'invocateur du moment. Un indicateur de disponibilité se trouve sur la droite ; la présence d'un rond vert indique que je suis connectée. Cliquer dessus le transforme en rond rouge, indiquant que je suis absente. Le jaune indique que la personne est présente, mais déjà engagée dans une partie de jeu, ce qui implique qu'elle puisse ne pas répondre aussitôt. Les joueurs dont le pseudonyme est ajouté dans cette liste peuvent être contactés par un simple clic. Il est aussi

possible de voir en temps réel si ceux-ci sont disponibles ou non pour une partie de jeu. Attention toutefois, il est possible qu'un joueur dont le signalement est indiqué en ligne par la couleur verte ne soit pas réellement derrière son écran, alors qu'une personne indiquée comme absente peut tout de même écrire un message.

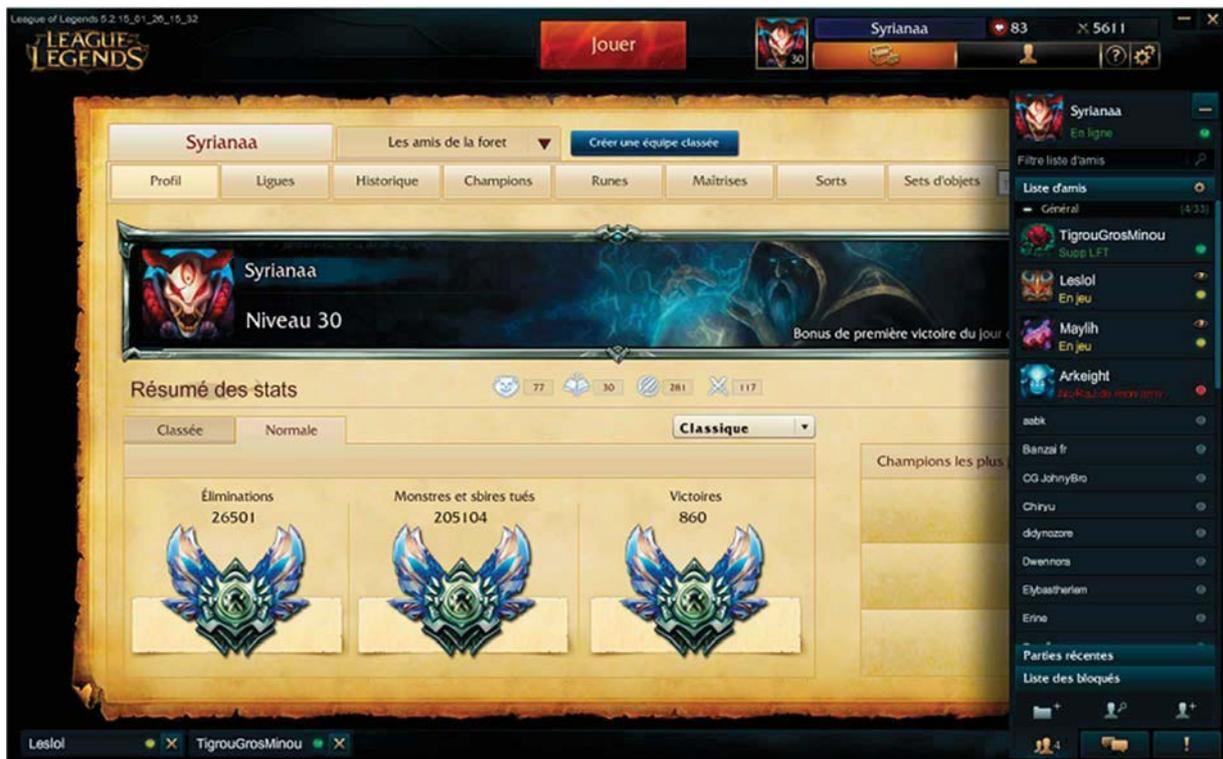


Figure 53 : Emplacement de la liste d'amis et fenêtres de discussion privée minimisée

C'est ainsi que les joueurs peuvent facilement prendre contact avec les personnes de leur liste d'amis, afin d'échanger dans une fenêtre de discussion privée comme dans la figure 54. L'espace d'écriture est réduit et limité à un certain nombre de caractères impliquant parfois de scinder ses propos en plusieurs inscriptions. Des liens peuvent être intégrés dans cet espace, permettant ainsi de se rendre hors du jeu (le dispositif signale toutefois cela).



Figure 54 : Fenêtre de discussion privée active

Cet espace de discussion permet d'entretenir une certaine sociabilité, de prévoir des stratégies, et même d'échanger avec ses contacts sur des sujets dépassant le cadre du jeu. L'intérêt d'ajouter le pseudonyme d'un joueur dans sa liste d'amis est de pouvoir faire plus ample connaissance avec lui. Cela peut aboutir à la proposition d'interagir via un logiciel de méta-communication vocale, tel que *Skype*. Cela permet ainsi d'éviter d'échanger par écrit avec la personne avec qui l'on joue. Certains joueurs essaient de trouver directement cinq joueurs avec qui échanger par *Skype* pour constituer une équipe dite « *full premade* » afin d'éviter d'écrire et de pouvoir construire un jeu d'équipe plus solide et dynamique.

J'ai ainsi ajouté un grand nombre de joueurs sur *Skype* afin de pouvoir jouer avec eux et échanger vocalement, le temps de quelques parties. Ce logiciel est très utile pour pouvoir échanger de manière ponctuelle. Il permet dans le cas où les joueurs ne désirent plus jouer ensemble de se supprimer en un clic (avec l'assurance que la personne ne nous recontactera pas si on la bloque avant de la supprimer). Les interactions écrites ont été pour moi relativement succinctes lorsqu'elles avaient pour vocation de prendre un « rendez-vous » pour jouer ensemble, la plupart des échanges se faisant directement par oral via *Skype*.



Figure 55 : Type d'interactions sur *Skype* avec un joueur

Il faut cependant noter que j'ai eu quelques échanges écrits qui se sont prolongés via *Skype*, lors des périodes où je ne jouais que très peu en raison de la rédaction de la thèse. Les autres joueurs avec qui j'avais joué régulièrement ne pouvaient pas me contacter par le dispositif de jeu étant donné que je ne m'y connectais plus. Leur seule solution a été de me contacter par *Skype* pour déterminer si j'allais encore être un partenaire de l'activité ou si j'avais définitivement arrêté de jouer, auquel cas ils pouvaient me supprimer de leur liste d'amis ainsi que de leurs contacts *Skype*. Dans ces moments-là, nous avons eu des échanges écrits un peu plus longs.

Annexe 15. [LOL] DES ESPACES PERMETTANT DE TROUVER DES PARTENAIRES DE JEU

Constituer, avant de s'engager dans une partie, une équipe de cinq joueurs limite les interactions écrites, en échangeant oralement, mais aide aussi à construire des stratégies intéressantes et à en discuter de manière dynamique. Développer une sociabilité avec les joueurs et jouer de manière régulière avec eux permet d'atteindre plus facilement une symbiose durant la partie. Les échanges préalables concourent aussi à ce que chacun s'entende sur le poste qu'il souhaite jouer. Il est possible de s'assurer avant de commencer la partie de qui va faire quoi, voire de qui va jouer quoi. Parfois, certains coéquipiers veulent le même poste, si bien qu'un des joueurs quitte le groupe. Il faut alors trouver un autre joueur qui acceptera de prendre le poste restant. Pour cela, il est possible de se tourner vers des équipiers que l'on n'a jamais rencontrés, afin de les « tester » sur une partie de jeu, et les intégrer à nos contacts réguliers si cela se passe bien. J'ai mis en évidence au cours de ma pratique deux autres espaces permettant de trouver des partenaires de jeu, l'un s'inscrivant dans l'architecture de gestion même du jeu : les salons de discussions, et l'autre se trouvant dans un méta espace : les forums de discussion officiels.



Figure 56 : Les salons de discussion

Les salons de discussions étaient très actifs lorsque j'ai commencé à jouer. Il était difficile d'y entrer, ceux-ci étant limités à 200 personnes. Le canal de discussion qui m'intéressait le plus était celui de la recherche de groupe. Or, celui-ci était très souvent inaccessible, me forçant à me rabattre sur les salons comme ceux de « discussion publique » ou encore de « débutant ». D'autres joueurs de niveau 30 faisaient de même, permettant ainsi à chacun de trouver plus facilement un groupe. J'ai trouvé quelques partenaires de jeu dans ces espaces, échangeant simplement quelques mots par écrit via la fenêtre de discussion privée, regardant leur profil pour m'assurer de leur niveau (eux faisant de même), puis passant directement à une discussion via *Skype* avant de m'engager dans une partie. Toutefois, ces salons étaient très difficiles à modérer, et de nombreux joueurs venaient y inscrire des messages inadéquats. Depuis juillet 2014, les salons de discussion n'existent plus, *Riot Games* ayant décidé de les désactiver indiquant effectivement que « Les salons de discussion publics officiels sont remplis de revendeurs de RP, d'escrocs et de propositions répétées d'Elo-boost »⁴⁰.

Il m'est arrivé de poster un message sur le forum de discussion officiel dans la perspective de rechercher des partenaires de jeu réguliers. J'ai pour cela indiqué mon niveau, mes disponibilités ainsi que le temps que je souhaitais y consacrer et mes objectifs. Par la suite, des joueurs m'ont répondu et m'ont ajoutée à leur liste d'amis, permettant ainsi de constituer une équipe « *premade* ». Les quelques expériences que j'ai eues n'ont pas été très concluantes. La sociabilité avec ces joueurs n'a pas duré longtemps, étant donné que j'ai fait appel à ce type de fonctionnalités sur la fin de mon observation et que j'ai fini par ne plus avoir le temps de jouer de manière assez régulière pour satisfaire les attentes de mes coéquipiers.

⁴⁰ Message provenant de Riot Games traduit par Millenium « Chat, messagerie, modifications », *millenium.org*. [En ligne] <<http://www.millenium.org/lol/accueil/actualites/chat-messagerie-modifications-riot-s-interroge-sur-la-gestion-des-salons-de-discussion-et-reflechit-a-un-nouveau-systeme-111399>>, mis en ligne le 02.07.14, dernière consultation le 08.04.15.

Annexe 16. [LOL] LA SANCTION DES COMPORTEMENTS : LE REPORT ET LE TRIBUNAL

Il est possible de signaler des joueurs appelés « toxiques » par *Riot Games* en fin de partie. Il faut pour cela cliquer sur un signe-passeur représentant un point d'exclamation sur fond rouge. Ce signe est utilisé dans les jeux vidéo pour attirer l'attention, mais sert également de mise en garde dans les signes traditionnels (le panneau attention). Il évoque le risque, le danger, ce qui est renforcé par l'utilisation du rouge.

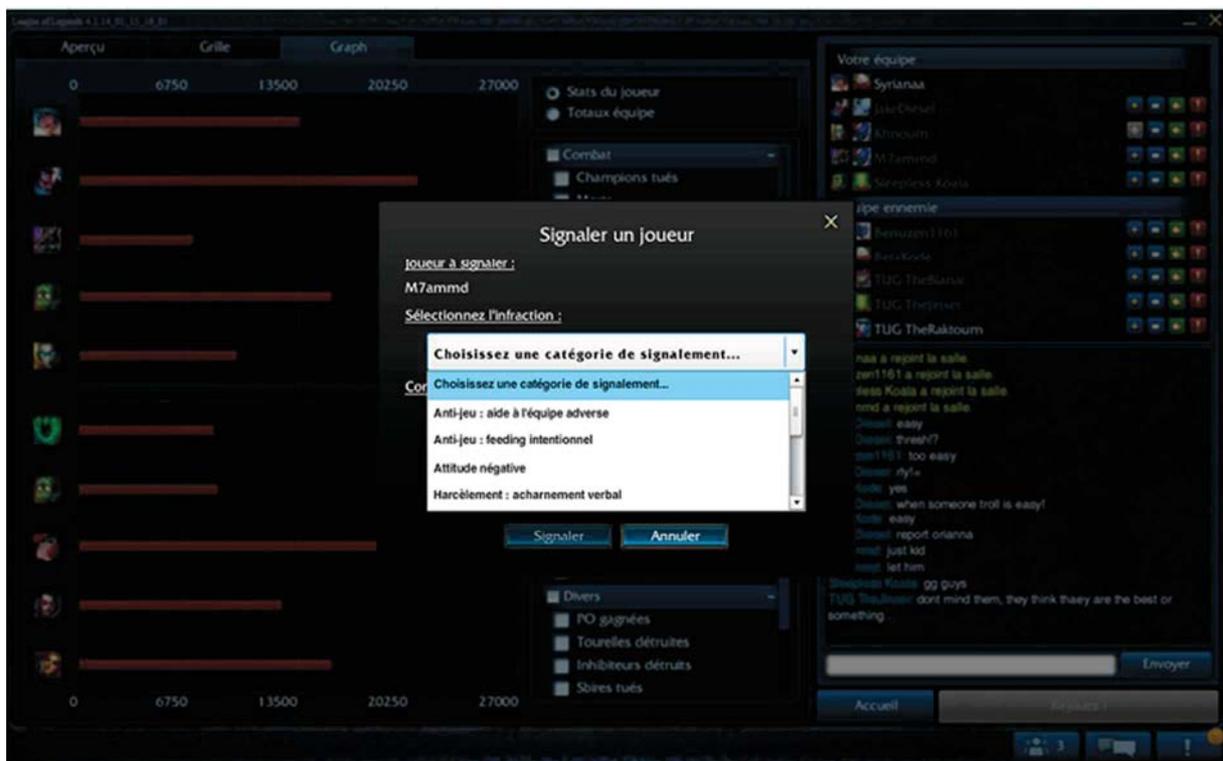


Figure 57 : Outil de signalement des comportements

Plusieurs types de signalements sont possibles lorsque l'on clique sur le signe de signalement. Une fenêtre se superpose alors à l'écran de fin de partie, titrée « signaler un joueur ». Le nom du joueur est rappelé, afin de vérifier que l'on ne s'est pas trompé de pseudonyme. Vient ensuite le motif du signalement, accessible par une liste déroulante. Plusieurs catégories sont sélectionnables :

- Anti-jeu : Aide à l'équipe adverse
- Anti-jeu : Feeding intentionnel
- Attitude négative
- Harcèlement : acharnement verbal
- Harcèlement : langage offensant
- Joueur inexpérimenté
- Nom inapproprié
- Quitter la partie/s'absenter
- Refus de communiquer avec l'équipe
- Spam

Se trouve ensuite un cadre d'énonciation libre où le joueur peut exprimer des informations supplémentaires, donner des indications sur la situation de jeu. Il suffit ensuite de cliquer sur « signaler » afin de soumettre ce signalement. Le symbole de signalement apparaît ensuite en grisé, et la fonction semble désactivée, indiquant ainsi que l'on a déjà signalé le joueur. Il est ainsi possible de signaler chaque joueur, coéquipier comme ennemi, et ce, à chaque partie. Toutefois, on trouve sur le forum officiel du jeu des indications précisant que cette fonctionnalité ne doit pas être utilisée de manière abusive, et que les joueurs ne tenant pas compte de cet avertissement pourront avoir une sanction (désactivation de la fonction, avertissement, bannissement).



Figure 58 : Écran de présentation du Tribunal pris au début de mon observation

Les joueurs signalés un trop grand nombre de fois seront jugés par l'instance appelée Le Tribunal. Il était accessible via le site officiel du jeu, et avait une section qui lui était dédiée⁴¹. *Riot Games* décrit cet espace et ses fonctionnalités dans la section FAQ du Tribunal⁴² : cet espace fait appel au jugement collectif pour attribuer une sanction. La mise à distance de la

⁴¹ Le Tribunal fut désactivé en 2014. Toutefois, celui-ci ayant été en activité pendant toute la période d'observation, il me semble essentiel d'en parler ici. En effet, les joueurs étaient conscients qu'ils s'exposaient à un passage devant le Tribunal, s'ils endossaient de manière répétée un mauvais comportement.

⁴² FAQ donnant des explications sur le mode d'emploi du Tribunal, Site officiel de *League of Legends*. [En ligne] <<http://euw.leagueoflegends.com/tribunal/fr/faq/>>, dernière consultation le 05.04.14.

fonctionnalité de jugement permet d'attribuer un nouveau statut au joueur. Il ne sera plus invocateur, mais juré. Ce nouveau statut lui est attribué à partir du moment où il décide de prendre part au Tribunal.



Figure 59 : La page d'accès au Tribunal avant qu'elle soit désactivée (2014)

Les juges sont des joueurs désireux de participer. La condition indispensable pour participer est d'avoir un compte de niveau 20 minimum⁴³, impliquant pour cela d'être passé par une phase d'apprentissage des règles et des normes de comportement par la pratique, mais aussi d'être apte à comprendre le déroulement d'une partie et le vocabulaire des joueurs. L'environnement graphique, et notamment l'image de fond présente un personnage en armure dorée évoquant le pouvoir, une grande épée pouvant être assimilée à l'épée de la justice et des ailes blanches semblables à celles des anges. Symboliquement, les joueurs prennent conscience qu'ils vont accéder à une fonctionnalité permettant de faire appliquer la justice. Jusqu'à novembre 2012, les participants recevaient des PI en récompenses. Elles ont été supprimées et remplacées par un classement et l'attribution d'une côte de justice (un pourcentage correspondant à la précision des verdicts), affichée sur leur « carte de juré » qui leur permet de visualiser les résultats des différents jugements prononcés (cf. figure 60).

⁴³ Au cours de la période d'observation, il fallut par la suite être au niveau 30 (le niveau maximum) pour avoir le droit de participer.

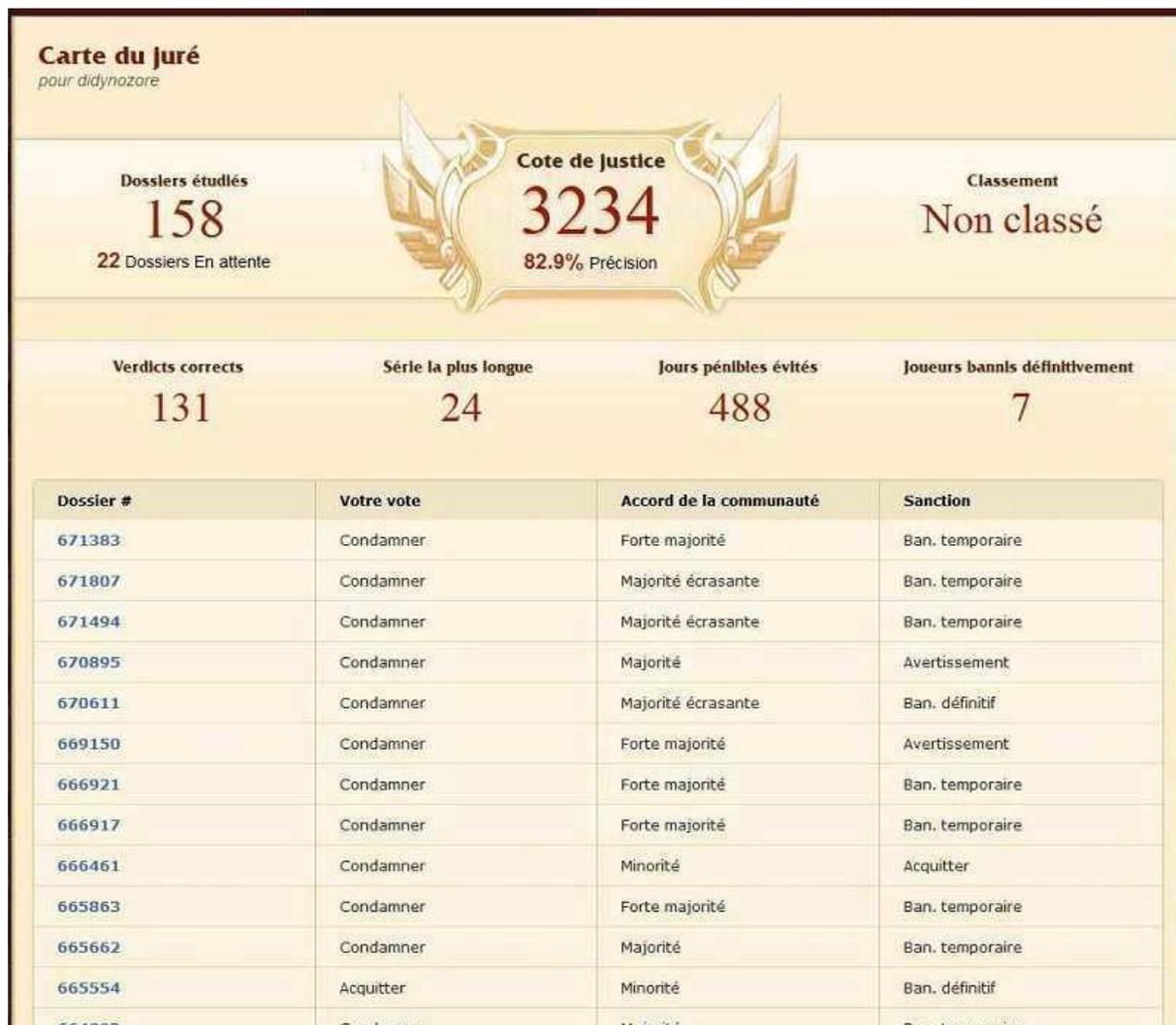


Figure 60 : La carte du juré

Afin de procéder à l'analyse d'un cas de joueur signalé, il faut se connecter au site en utilisant ses codes d'identification d'accès au jeu. Un cas aléatoire est ensuite présenté, regroupant toutes les informations sur la partie, le nombre de signalements obtenus suite à la partie, la liste des échanges écrits entre les joueurs, etc. Les jurés pourront choisir de voter pour une condamnation ou un acquittement. L'avis majoritaire des joueurs sera celui retenu pour attribuer ou non la sanction. Les sanctions fonctionnent par paliers : un avertissement par email, un bannissement temporaire, un bannissement permanent. Les jurés choisissent de condamner ou d'acquitter, mais ne sont pas en mesure de choisir le type de sanction. Il est possible que les joueurs condamnés une première fois soient simplement avertis ou suspendus temporairement. Si cela se reproduit, il est probable qu'ils soient alors définitivement bannis. Si les jurés disposent des textes écrits par le joueur mis en cause durant la partie, et de ses statistiques, ils disposent généralement de deux à cinq parties à analyser par cas. Une fois que le juré a prononcé son

verdict, il peut analyser un autre cas. Il faudra attendre qu'un certain nombre⁴⁴ d'autres jurés aient voté avant de voir si la majorité des votes prônent le même verdict que celui choisi. Les jurés peuvent voir par l'intermédiaire de leur carte le nombre de verdicts corrects, et le nombre de joueurs « toxiques » qu'ils ont permis de sanctionner.

Riot Games communique de manière régulière sur les avantages du Tribunal, ses apports, etc.

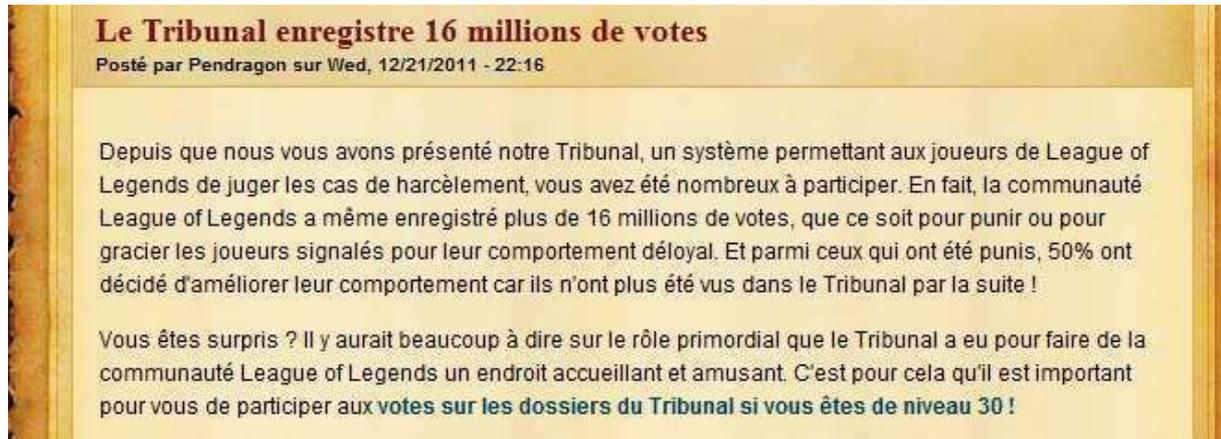


Figure 61 : Extrait d'un texte informant sur les bienfaits du Tribunal

On constate que des chiffres de participation sont avancés (16 millions de votes), ainsi que des résultats : 50 % de joueurs non revus au Tribunal, indiquant qu'ils ont probablement amélioré leur comportement. Le paragraphe suivant comporte une injonction à la participation, avec des termes forts comme « primordial » et « important ». Si le Tribunal semble avoir fait ses preuves, il fut désactivé en juin 2014, et l'est toujours en mars 2015 (cf. figure 62).



Figure 62 : Annonce de la fermeture du Tribunal dans le forum officiel⁴⁵

En attendant de voir si le Tribunal sera activé à nouveau, certaines fonctionnalités ont été automatisées. Les joueurs quittant une partie, ce qui peut être considéré comme une déviance,

⁴⁴ Peu de précisions sont données à ce propos.

⁴⁵ Message annonçant la fermeture du Tribunal, forum officiel de League of Legends. [En ligne] <<http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1759260>>, mis en ligne le 08.06.14, dernière consultation le 08.04.15.

reçoivent lorsqu'ils se reconnectent un message leur indiquant qu'ils risquent une sanction si cela se reproduit. Les joueurs signalés pour usages offensants reçoivent des restrictions d'accès au tchat, ne pouvant poster que cinq messages par partie (cf. figure 63).



Figure 63 : Des messages de restriction

[En haut] Messages indiquant la restriction du tchat via l'architexte de gestion.

[En bas] Message de restriction du tchat via l'architexte de jeu : affichage du nombre de messages restant dans la fenêtre de discussion.

⁴⁶ N'ayant pas eu ce type de restrictions au cours de mes parties, je me suis aidée des éléments trouvés dans le forum officiel du jeu afin d'illustrer cela.

Annexe 17. [LOL] LES TOURNOIS D'ESPORT : ORGANISATION ET SPECTACULARISATION

Une des particularités de *League of Legends* est d'offrir aux joueurs amateurs d'autres perspectives de vivre la pratique, en devenant spectateurs de combats entre équipes professionnelles. En effet, *Riot Games* a inscrit son jeu sur le devant de la scène compétitive, en organisant des tournois entre des équipes de très haut niveau. Ce qui se passe sur la scène compétitive est important, car cela donne une visibilité supplémentaire à la pratique, ce qui permet d'acquérir de l'argent, et offre une activité supplémentaire pouvant intéresser les joueurs amateurs, et pouvant influencer sur leur pratique.

Les compétitions de *League of Legends*, dites d'eSport, se déroulent de manière très régulière, et structurent l'activité de joueurs amateurs dans leur partie classée. En effet, il existe des saisons de jeu, environ une année pendant laquelle les joueurs (amateurs comme professionnels) peuvent monter dans le classement. C'est durant cette période-là que se déroulent des compétitions entre les meilleures équipes du monde. J'ai observé cinq compétitions à haut niveau, dépendant des zones géographiques : Europe (LCS EU), Amérique du Nord (LCS NA), Chine (LPL), Corée (OGN) et Asie du Sud (GPL). Durant une année, les équipes professionnelles s'affrontent et doivent se maintenir dans le haut du classement. À la fin de la saison, alors que l'activité des joueurs amateurs stagne, car les matchs en compétitions classées sont terminés, les meilleures équipes professionnelles sont alors recrutées pour prendre part au Championnat du monde qui a lieu tous les ans. Les joueurs amateurs peuvent suivre les évolutions de leur équipe préférée *via* des plateformes de diffusion qui mettent à disposition les retransmissions des tournois. En France sont retransmis les matchs des LCS NA et EU sur les plateformes françaises *Millenium*, *Eclipsia* et *Ogaming*⁴⁷ (cf. figure 64). Parfois, la plateforme *Ogaming* propose de diffuser les matchs des continents asiatiques. Si ce n'est pas le cas, il faut se rendre sur le stream officiel proposé sur *lolesport*⁴⁸. La différence entre ces plateformes et la plateforme généraliste est que les plateformes françaises proposent des *streams* commentés par des animateurs en français, qui permettent de mieux comprendre le match, de dynamiser les

⁴⁷ [En ligne] <Millenium.org>, <eclipsia.com>, <ogaming.tv>. Chaque site dispose d'une « webTv » dédiée à *League of Legends*. Sont diffusés des tournois mais aussi des sessions de jeu réalisées par des animateurs, ceux-ci donnant des conseils aux spectateurs joueurs.

⁴⁸ Plateforme dédiée à l'eSport *League of Legends*. [En ligne] < <http://na.lolesports.com/>>, dernière consultation le 08.04.15.

actions et d'en apprendre plus sur le tournoi (certains connaissent des informations en avant-première).

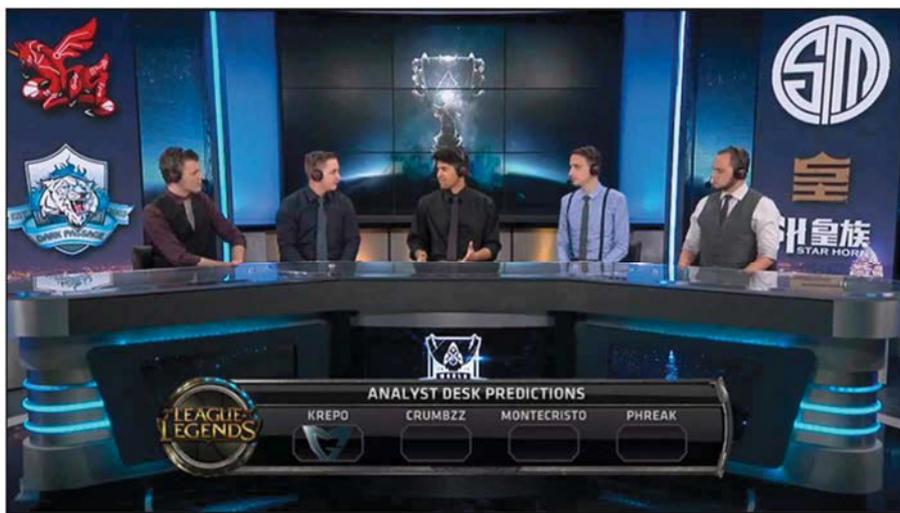


Figure 64 : Différents commentateurs

De haut en bas et de gauche à droite : les commentateurs officiels de Riot Games pour les streams anglais ; ceux d'Eclipsia⁴⁹ ; ceux d'Ogaming ; et ceux de Millenium

⁴⁹ On note des mouvements dans les animateurs / commentateurs. Ceux présents sur l'image représentant Eclipsia étaient avant 2014 chez Millenium, et sont revenus fin 2014 dans cette structure.

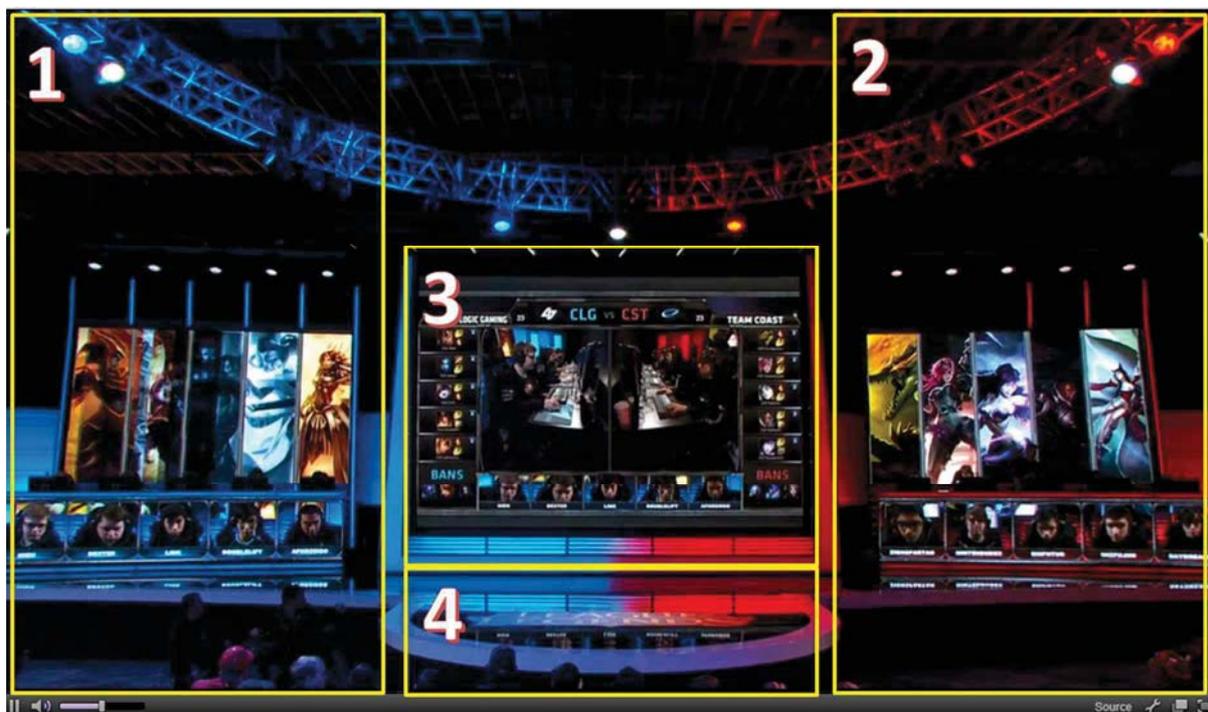


Figure 65 : Structure de la scène d'un tournoi de *League of Legends*

- 1- Équipe bleue (on voit les visages des joueurs et les personnages choisis).
- 2- Équipe violette (idem).
- 3- Écran géant.
- 4- La scène sur laquelle passent les joueurs victorieux à la fin de la partie pour aller saluer les joueurs perdants.

À travers ces retransmissions on découvre les lieux de la compétition (cf. figure 65). Tout est extrêmement scénarisé et ritualisé, de la répartition des équipes sur la scène, au serrage de main entre les deux équipes à la fin de chaque match. Ces événements ont un caractère spectaculaire. Sur les lieux se trouve un écran géant sur lequel est diffusée la partie en temps réel. On y voit des informations ajoutées grâce aux capacités des dispositifs médiatisés. Le fait que l'activité soit médiatisée permet l'ajout d'éléments de médiation, par exemple des pourcentages affichés lors de l'écran de sélection des personnages permettant d'anticiper le déroulement de la partie (cf. figure 66), ou bien l'affichage du visage du joueur en même temps que son personnage évolue à l'écran (cf. figure 67).



Figure 66 : Médiatisation du tournoi, écran de sélection des personnages

- 1- Nom des équipes, temps restant avant le début de la partie, logo et sigle des équipes.
- 2- Portrait du personnage choisi avec pseudonyme du joueur en dessous.
- 3- Personnages bannis pendant la partie (trois par équipe).
- 4- Zone où s'affiche la diffusion de ce qui se passe dans la salle.
- 5- Liste de statistiques concernant un personnage (parfois les informations portent sur d'autres éléments).



Figure 67 : Médiatisation d'une partie de jeu compétitive des LCS NA 2014

Annexe 18. [LOL] DES JOUEURS PROFESSIONNELS COMME MODÈLES POUR LA PRATIQUE

Les vidéos des joueurs professionnels sont parfois mises à disposition sur Internet, permettant d'être consultées à nouveau. C'est le cas des matchs de compétitions. Des extraits sont parfois sélectionnés et fortement diffusés, lorsqu'ils concernent des mouvements considérés comme exceptionnels par les animateurs et les spectateurs. Ces vidéos vont ensuite circuler et servir de modèle. Durant ma session d'observation, ce fut le cas notamment de la vidéo d'une action du joueur xPeke (cf. figure 68), qui a inspiré de nombreux joueurs amateurs qui ont essayé de faire la même chose. Cette action devient un modèle grâce à la circulation sur les plateformes vidéo.

LEAGUE OF LEGENDS [Vidéo], le 20/01/2013 11:50:10

Action exceptionnelle de xPeke aux IEM

Le Carry AP conclut la partie sur une action héroïque

50

Vidéos

Si vous avez suivi la deuxième journée des IEM Katowice, hier, vous n'avez pas pu passer à côté de cette action sublime, lorsque xPeke, le Carry AP de Fnatic, donne la victoire à son équipe, contre SK Gaming, et l'envoie en demi-finale. Pour le plaisir des yeux, voici la conclusion de la partie, suivie de la réaction de xPeke et de ses coéquipiers :

X Fermer la vidéo

A screenshot from a League of Legends match. The top of the screen shows the score: SK 16 vs FN.RC 12, with a time of 52:35. A red notification in the center reads "FnaticRC xPeke has destroyed a blue turret!". The game board shows various champions and structures. The bottom right corner shows the player's health and mana bars.

Figure 68 : Vidéo véhiculant une action exceptionnelle du joueur xPeke⁵⁰

⁵⁰ Article « Action exceptionnelle de xPeke aux IEM », *millenium.org*. [En ligne] < <http://www.millenium.org/lol/accueil/video/action-exceptionnelle-de-xpeke-aux-iem-le-carry-ap-conclut-la-partie-sur-une-action-heroique-81362>>, mis en ligne le 20.01.13, dernière consultation le 08.04.15.

Annexe 19. [CONFI] PRÉSENTATION DU SITE DE DISCUSSION

Confidentielles.com est un site internet de discussion dédié aux femmes. Et d'ailleurs, on le retrouve dans les premiers résultats via le moteur de recherche avec une requête « forum+femme », et en premier avec la requête « forum pour les femmes ». Le fait de se retrouver en premier dans les résultats sur le moteur de recherche *Google* augmente selon moi les chances qu'une femme décide de naviguer sur ce site.



Figure 69 : Description du site de discussion *confidentielles.com* dans le moteur de recherche *Google* (mots clés : forum pour femme)

On constate que l'accroche descriptive interpelle directement la personne, insistant sur l'idée d'expression et d'échange pour toutes. Des idées des thèmes abordés dans les discussions sont données sous la description via des signes passeurs envoyant directement vers les sous-forums thématiques. Cela permet à la future utilisatrice de se représenter l'activité d'échange dans cet espace, l'incitant à cliquer sur le lien si ces thématiques se rapprochent de ces centres d'intérêt.

Afin de construire un univers féminin, l'institution créatrice a conçu le site de manière particulière, mettant l'accent sur un visuel ultra coloré, une page très chargée, mais très longue, permettant d'accéder aux informations en *scrollant* (en tournant plusieurs fois la molette de la souris vers le bas) et non en cliquant sur un signe passeur (ce qui minimise le changement de pages et donc les choix à faire), ainsi que quelques visuels montrant des visages féminins ou des corps dans leur ensemble, très divers en terme de physique (couleur de peau, de cheveux, etc.), mais toujours minces et souriants.

Différents menus de navigation

Diaporama dynamique

Message du jour

Panneau de gestion

Discussions

Articles



Figure 70 : Vision globale du site

Pour le consulter dans son ensemble, il faut effectuer des mouvements vers le bas avec la molette de la souris (*scroller*).

L'adéquation avec l'univers féminin passe aussi par un contenu linguistique se rapprochant de la représentation des centres d'intérêt des femmes, avec un menu thématique proposant des sections orientées pour les femmes. Elles rappellent celles que l'on peut trouver dans les magazines féminins, et permettent de viser un public relativement large, toutefois plutôt orienté sur la vie de famille.



Figure 71 : Les différentes sections thématiques du site

Annexe 20. [CONFI] L'INJONCTION À L'INSCRIPTION ET À LA PARTICIPATION

Ce site de discussion n'oblige pas les usagers à se connecter. Ils peuvent naviguer dans les différentes sections et même lire les différents messages sans créer de compte, ce qui permet de se faire une idée de l'ambiance qui règne dans les fils de discussions, et de se rendre compte que le site est fréquenté par un nombre de personnes suffisant qui se connecte très régulièrement (pour faire le choix du site à choisir pour la thèse, j'ai moi-même regardé le nombre de réponses aux différents messages des différentes sections, et j'ai constaté que ce site de discussion était fréquenté par un bon nombre d'utilisatrices).

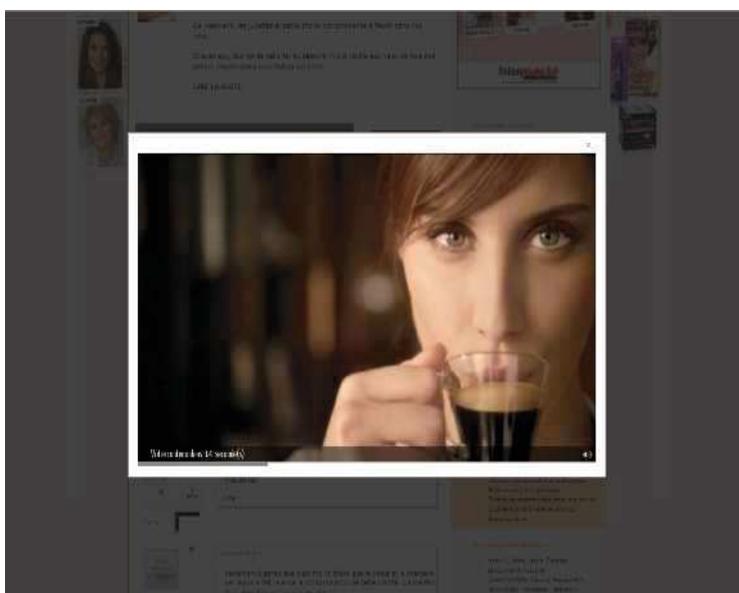


Figure 72 : Publicité s'affichant sur le site

Toutefois, il faut créer son compte pour pouvoir répondre à un message. J'ai également remarqué une certaine injonction à la connexion par la superposition sur le site de deux éléments de manière répétée. En effet, à chaque clic sur un signe passeur, une publicité apparaissait pour *Nespresso*,

bloquant ainsi l'écran pendant plus de 10 secondes — le temps de sa diffusion — sans qu'il soit possible d'y mettre fin via un bouton du type « ignorer l'annonce ». La page sur laquelle je souhaitais me rendre s'affichait alors. Lorsque ce n'était pas la publicité pour *Nespresso* qui apparaissait, une fenêtre d'inscription se superposait au site, invitant à la connexion. Cette fenêtre semblait se fondre dans l'architexte du site étant donné que son atmosphère était similaire, mais se détachait tout de même de la page principale par le fait que l'on pouvait remarquer des informations tronquées dessous, indiquant que cette fenêtre se superposait sur la page désirée.

Rejoignez la communauté
Confidentielles.com
Le site le plus féminin des sites féminins

1

· Devenez membre

2

3

Mon pseudo*
Attention, votre pseudo assure votre confidentialité.

Mon adresse e-mail*

Mon mot de passe*

Ma date de naissance

Mon code postal

Mon pays
France métrop...

J'accepte de recevoir des informations de la part des partenaires de Confidentielles*
En cochant la case ci-contre, je confirme avoir lu le Règlement du forum et l'accepter*
Toujours m'avertir des réponses

Enviois un e-mail lorsque quelqu'un répond aux sujets que vous avez postés.
Ceci peut être changé chaque fois que vous postez.

4

* : Informations obligatoires | Les informations en gras seront rendues publiques

EN CE MOMENT SUR CONFIDENTIELLES

MAISON
ATYPIQUE ET GOURMAND PAR ALINE
Mon blog c'est un passage en revue totalement subjectif de restaurants atypiques, bars originaux et produits insolites et gourmands. Quant à moi je suis directrice artistique. Mais ...

FAISONS-NOUS PLAISIR
LA VIEILLE DAME DU RIAD

Figure 73 : Formulaire d'inscription se superposant au site

- 1- Accroche du site.
- 2- Objectif de cet encart.
- 3- Formulaire d'inscription et modalités des notifications.
- 4- Démarcation du cadre d'inscription rapide, avec présence du site dessous, ce qui se remarque par le biais des images qui semblent « coupées » dessous.

Cette injonction à la participation se retrouve également dans le menu du site, avec, dans la barre verte au-dessus du logo de *Confidentielles.com*, la possibilité de s'inscrire, de se connecter, mais aussi de se connecter « avec Facebook », ce qui permet d'éviter de créer un nouveau compte, et d'utiliser les identifiants utilisés via le réseau social *Facebook* pour une connexion facilitée.

Si l'on remplit les champs permettant de s'inscrire, le haut du site change alors, s'allégeant et substituant ses demandes de connexion par un « Bonjour Syrianna » (cf. figure 74). J'ai noté que si les boutons de connexion ou d'inscription sont bien visibles, le bouton de « déconnexion » quant à lui l'est aussi, donnant une certaine impression de sécurité, celle d'être libre de partir à tout moment, de fermer une session de confidences.

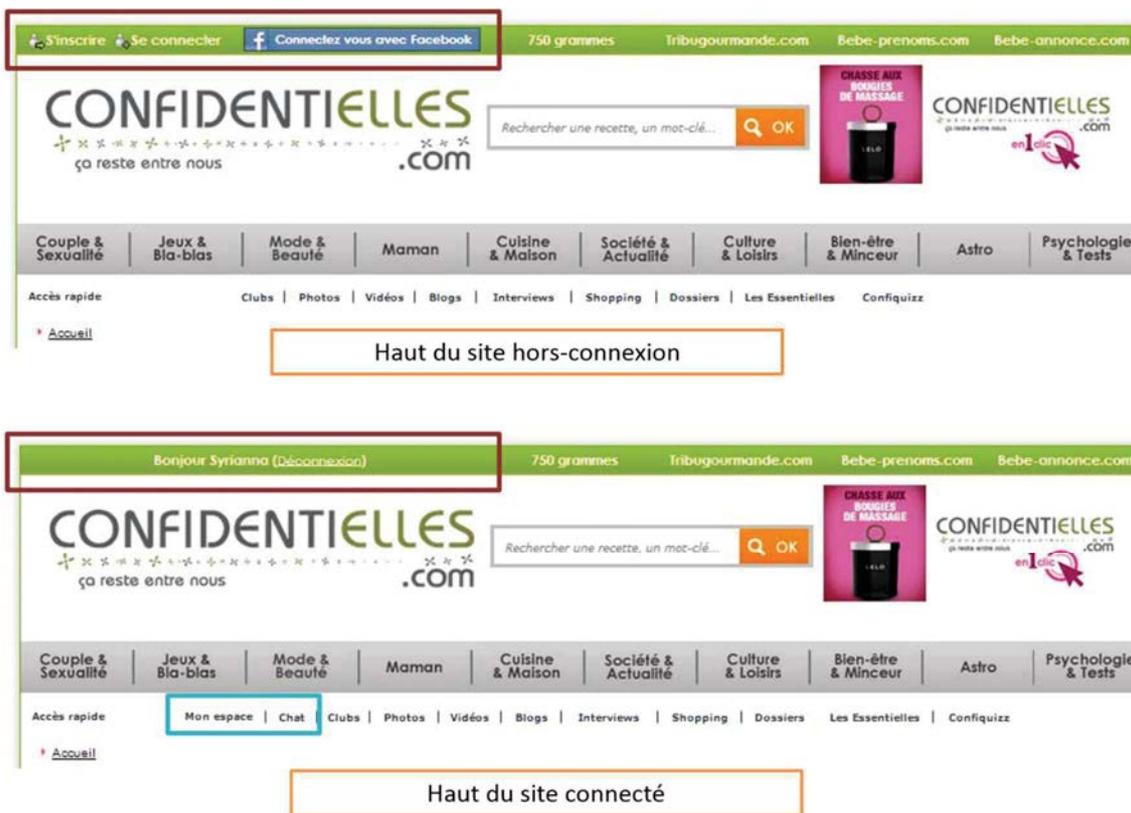


Figure 74 : Différence d’affichage connecté/déconnecté

Toutefois, afin d’arriver à cette étape de connexion, il est nécessaire d’activer son compte via un lien fourni dans l’email d’accueil envoyé à tout nouvel utilisateur par le dispositif, signé par « L’équipe Confidentielles » (cf. figure 75). Cet email possède plusieurs fonctions, il permet tout d’abord de rappeler à l’usager son nom d’utilisateur, de lui confirmer que la procédure d’enregistrement de son compte a bien fonctionné, et de lui proposer de l’activer afin de participer. La nécessité d’activer son compte est un paramètre de sécurité relativement fréquent sur les sites de discussion, qui permet de vérifier la bonne adéquation avec l’email, le fait que la personne a vraiment envie de s’inscrire et ne possède pas déjà un compte avec cette adresse-là (cela permet donc de limiter le multi-compte), mais aussi que c’est une véritable personne et non un robot. En effet, il existe sur le net des robots qui remplissent chaque jour des formulaires afin de surveiller les différents espaces auxquels ils ont accès. Cette activation qui nécessite d’avoir un compte mail et d’activer manuellement un lien puis de se connecter permet de se prémunir contre ces enregistrements automatiques.

supplémentaire à participer : cumuler des points pour gagner des cadeaux. Les femmes consommatrices et attirées par les gratifications trouveront leur bonheur sur ce site.

Afin de s'y retrouver, la nouvelle utilisatrice se voit recommander la consultation d'un guide spécifiquement créé pour les nouvelles, qui porte un nom assez éloquent : « petit guide pour devenir une parfaite femme *Confidentielles* ». L'utilisateur-modèle pour lequel est pensé le site se retrouve dans ces quelques propos. On y distingue une personne capable de maîtriser les fonctionnalités du site, mais pas seulement. En effet, si ce guide est censé faciliter la navigation de la nouvelle utilisatrice, on s'aperçoit qu'il indique de manière subtile des règles de comportement et d'état d'esprit pour être une femme « *Confidentielles* » : le rire, l'échange, la confiance, la détente ou les conseils sont à l'honneur. Toute personne ne souhaitant pas évoluer dans « un lieu de partage, d'entraide et de convivialité » peut encore décider de ne pas devenir utilisateur/utilisatrice.

Petit guide pour devenir une parfaite femme **CONFIDENTIELLES**

Bonjour,

Vous êtes nouvelle sur Confidentielles, bienvenue au sein de notre communauté ! Voici un petit manuel qui a pour objectif de vous présenter brièvement les fonctionnalités offertes par le site Confidentielles, et vous permettre de devenir ainsi une parfaite femme Confidentielles !

La raison d'être de Confidentielles :

Confidentielles.com est un espace communautaire, où les femmes peuvent échanger, dialoguer, se confier, s'abandonner, ou juste passer un bon moment entre copines pour rigoler !

Que vous ayez besoin d'un conseil, envie de papoter, partager un avis ou juste envie de plaisanter, Confidentielles est là pour vous.

Confidentielles se veut un lieu de partage, d'entraide et de convivialité qui sont les 3 valeurs du site.

Les fonctionnalités du site Confidentielles :

TOUT PLIER | TOUT DEPLIER

- ❖ [Le forum](#) / place à l'échange
- ❖ [SOS Confidentielles](#) / besoin d'aide, de soutien, ...
- ❖ [La boîte aux lettres](#) / pour les échanges privés
- ❖ [Les essentielles](#) / des coups de cœur à faire partager

Figure 76 : Petit guide pour devenir une parfaite femme *Confidentielles*

Discours de l'institution précisant le cadre primaire de l'activité du site ainsi que des conseils pour endosser le rôle de la « parfaite femme *Confidentielles* »

Une fois le compte créé et activé, on découvre que la page d'accueil s'est encore enrichie, intégrant alors sous le menu un panneau de configuration du compte. La page d'accueil apparaît ici comme étant personnalisée, avec un grand nombre de catégories escortées par des adjectifs possessifs, indiquant que nous sommes bien dans une session unique et privée. Avoir ce

récapitulatif visible en un coup d'œil renvoie une impression de facilité et de simplicité dans l'utilisation. Toutes les informations sont accessibles au même endroit, de même que les fils de discussions qui nous intéressent, qui se retrouvent sous le panneau de gestion.



Figure 77 : Espace d'accueil : panneau de gestion du compte et tableau de bord

Ce cadre présentant les discussions *Confidentielles* permet d'accéder aux discussions les plus récentes, les plus vues, les top discussions, mais aussi les discussions auxquelles on a participé, ce qui permet de voir directement si des personnes ont répondu dans les discussions qui nous intéressent. Si le site de *Confidentielles.com* est un site de discussion, il possède également d'autres activités, toujours en adéquation avec le public : les femmes.

Annexe 21. [CONFI] UNE PANOPLIE D'ACTIVITÉS

Si *Confidentielles.com* se présente comme un site de discussion, j'ai noté que la pratique ne se limitait pas aux échanges entre les participantes. En effet, on remarque un certain nombre d'articles produits par la rédaction du site, orientant les informations autour des thématiques des forums, qui rappellent la presse féminine. Ainsi, dans la section mode et beauté, on peut accéder à de nombreux conseils sur les cheveux (cf. figure 78), permettant à la fois d'acquérir des savoir-faire mais également de découvrir des produits.

MODE ET BEAUTÉ : À LA UNE

MODE
ON CRAQUE POUR LA COLLECTION HIVER DE...
Bottes, sneakers ou boots, toutes les tendances de cette saison sont chez Pataugas : zoom sur leur collection hiver 2013-14. ...

MODE
TOUT POUR DE BEAUX CHEVEUX !
Nos cheveux, courts, longs ou mi-longs, sont un de nos atouts beauté et nous le savons bien ! Nous aimons prendre soin de n...

MODE
ACCÉLÉRER LA POUSSE DES CHEVEUX
Les cheveux ont toujours été un atout de séduction. Cependant, comment faire quand on veut les faire pousser le plus rapidement...

MODE
DES SOINS POUR LES CHEVEUX ABÎMÉS
Que faire pour soigner des cheveux abîmés ? Colorations, brushing, fer à lisser ou encore sèche-cheveux, de nombreux facteurs...

MODE
LE LAIT DE COCO POUR LES CHEVEUX
Les vertus du lait de coco : il est en effet beaucoup utilisé pour accélérer la pousse des cheveux ou comme soin hydrata...

MODE
CHEVEUX GRAS : LES SOLUTIONS
Vous avez les cheveux gras ? Ce n'est pas une fatalité, aujourd'hui il existe des produits et des astuces pour lu...

▶ [TOUS LES ARTICLES](#)

Figure 78 : Résumés d'articles visibles dans la section mode & beauté

La dimension information-consommation est très présente sur l'ensemble du site, et semble être une des bases de cet espace. L'aspect consommation se développe d'autant plus que pour chaque inscription de messages dans les forums de discussion, il est possible d'accumuler des points appelés « confies ». Ces points permettent ensuite de remporter des enchères (cf. figure 79), dont les lots sont assez variés, alternant entre livres, produits de beauté, accessoires

pour la maison, places de cinéma et parfois même des voyages. Il faut toutefois disposer d'un très grand nombre de confies pour espérer emporter une enchère. En effet, des points sont également acquis tous les mois, ce qui fait que les anciennes auront ainsi plus de points. La participation, l'ancienneté et parfois aussi l'investissement sont récompensés

Faisons-nous plaisir

Quand discuter entre copines permet de s'offrir des cadeaux, on aurait tort de ne pas se faire plaisir.
Grâce à Confidentielles, plus nous discutons, nous postons, nous partageons, ... plus nous emmagasinons des confies qui nous permettent d'enchérir pour acquérir de nouveaux cadeaux.



→ Vous avez cumulé : **48314 confies**

- ✦ Comment cumuler des confies ?
- ✦ Comment participer à une enchère ?

Etre informé d'une nouvelle enchère

→ Enchère en cours



L'amour dans tous ses états

- ✦ Fin le lundi 3 à 21h00
- ✦ Il reste : **3h 47min**
- ✦ Nombre de confies : **108423 confies**
- ✦ Acquéreur en cours : **oldine**
- ✦ Participation uniquement possible pour les membres résidant en France Métropolitaine

Flammarion

SURVEILLER

PARTICIPER

Figure 79 : Gagner des enchères grâce aux confies

. Les confies se gagnent aussi en effectuant des jeux de navigation dans le site, via « la chasse aux confies » (cf. figure 80). Les personnes souhaitant participer doivent parcourir le site à la recherche d'une icône cachée dans le site. Cliquer dessus permet de remporter des points confies. Si vingt personnes ont trouvé cette icône, celle-ci se déplace à un autre endroit. Trouver la page sur laquelle se trouve l'icône est facilité par des indices donnés par une animatrice dans le fil de discussion concernant la chasse au confies. Ce jeu se veut collaboratif, car une fois que l'on a trouvé une icône, il est possible de l'indiquer à d'autres utilisatrices afin d'avancer plus vite. De nombreux autres jeux sont présents sur le site de *Confidentielles* et permettent de remporter des cadeaux, comme des montres ou des robots *Moulinex* (cf. figure 81).

1, 2, 3 ... 3442, 3443, 3444 Suivant >

Aller à la page 1



animatrice-Aurelie

6 amies

20/03/2012 à 10:31

2 nouveautés pour le Printemps, la chasse aux confies devient la chasse aux fleurs, et vous pouvez maintenant voir des indices pour trouver le picto de la chasse !

Petit rappel du principe de ce jeu : lorsque vous voyez l'image « chasse aux fleurs » sur l'une des pages Dossiers (<http://www.confidentielles.com/dossiers.php>) de Confidentielles, vous cliquez dessus et vous gagnez des confies !



Au bout de 20 clics, l'image se déplace et apparaît sur une nouvelle page Dossier que vous devez trouver.
Vous gagnez 50 confies pour chaque image trouvée !

Et pour avoir où se cache le picto, rendez-vous sur la page d'accueil des Dossiers du site, sur laquelle vous trouverez un indice...

Animatrice Confidentielles

[Citer](#)

Figure 80 : Principe du jeu « la chasse aux confies »



CONFIDENTIELLES Rechercher une recette, un mot-clé...

ça reste entre nous CONFIDENTIELLES.com

Couple & Sexualité | **Jeux & Bêtises** | Mode & Beauté | Maman | Cuisine & Maison | Société & Actualité | Culture & Loisirs | Bien-être & Minceur | Astro

Psychologie & Tests | Accès rapide | Mon espace | Clubs | Photos | Vidéos | Blogs | Interviews | Shopping | Dossiers | Les Essentielles | Conquizz

JEU CONCOURS DU 15 AU 24 AVRIL **Moulinex COOKEO** **REMPORTEZ VOTRE ROBOT MULTICUISEUR !**

REMPORTEZ VOTRE ROBOT MULTICUISEUR

GRAND JEU MOULINEX COOKEO !

REMPORTEZ VOTRE ROBOT MULTICUISEUR !

DÉCOUVREZ IMMÉDIATEMENT CE QUE VOUS AVEZ GAGNÉ !

INSTANTS GAGNANTS
TENTEZ VOTRE CHANCE PLUSIEURS FOIS PAR JOUR !

POUR GAGNER, SAISISSEZ :

... et accepte le règlement du concours et de recevoir des mails de Groupe Confidentielles et de ses partenaires et pourrai me désinscrire à tout moment.

[Règlement](#) | [Dotation](#)

cofinoga A PARTIR DE 10 000 €

5,1%

1^{ère} réponse de principe immédiate*
Suivi de dossier en temps réel
Pas de frais de dossier

À destination des particuliers

bebe-annonce

DÉPOSEZ VOTRE ANNONCE GRATUITEMENT

Autres jeux

- Partez en vacances avec Homair !
- Mettez vous à l'heure d'été grâce à Confidentielles !
- Une balance de cuisine mécanique
- Découvrez et gagnez L'escapade sans retour de Sophie Parent
- Votre panier maman/bébé d'une valeur de 20€ !

Figure 81 : Exemple de jeu pour gagner un robot *Moulinex*

Annexe 22. [CONFI] LES ESPACES D'ÉNONCIATION PUBLICS

Les espaces d'énonciation publics prennent la forme de forums, un pour chaque thématique du menu. Des fils de discussion sont présentés sous une forme précise (cf. figure 82) : titre du message (auteur), nombre de fois où la discussion a été vue/nombre de réponses, date et pseudonyme de la personne ayant laissé la dernière réponse.

Sujet (auteur)	Vus / Rep	Derniers messages
Important : les mails pour du parrainage (modérateur)	16386 / 29	12/09/2012 à 13:54 (vianette)
Comment êtes-vous habillé aujourd'hui ? (Invité)	250331 / 10781	28/11/2013 à 17:19 (amitaf92)
vaseline (Nad66)	275 / 11	28/11/2013 à 13:27 (vitamine68)
une lotion pour boucler un peu les cheveux (nightangel)	42 / 0	27/11/2013 à 19:16 (nightangel)
double menton (mamie85)	284 / 5	27/11/2013 à 19:14 (nightangel)
Pelade (Fleurdeceriser)	1223 / 26	27/11/2013 à 18:31 (Fleurdeceriser)
vos derniers achats mode vetemtns ? (sakura25)	15892 / 640	26/11/2013 à 21:48 (sakura25)
Up peux d'aide ? (Searaphina)	121 / 5	25/11/2013 à 21:33 (isa959)
Vos derniers achats beauté? (angegirl93)	98855 / 4361	25/11/2013 à 19:56 (amitaf92)
Les interdits de la mode (RosaMartin)	188 / 2	25/11/2013 à 15:49 (ronron)
Eviter le nouveau lait corporel de Nivea ? (kyrriah)	143 / 2	25/11/2013 à 15:19 (ronron)

Figure 82 : Mise en scène des messages dans le forum mode & beauté

Durant mon observation, chaque forum avait une couleur attitrée, ce qui pour les usagers fréquentant régulièrement le dispositif, pouvait constituer un repère.

Chaque fil de discussion a donc un titre qui apparaît en premier lieu. Viennent ensuite les messages qui se succèdent. Non loin du titre se trouvent des signes passeurs prenant la forme de numéros, permettant de naviguer dans les différentes pages de la discussion si celle-ci est longue (cf. figure 83). Répondre à un message se fait directement à la suite de la discussion dans un espace d'énonciation auquel est accolée l'injonction « réagissez » (cf. figure 84). L'inscription d'un message est relativement simple : il suffit de cliquer sur « envoyer » pour que celui-ci s'affiche alors à la suite des autres messages.

Vous êtes nouvelle sur Confidentielles ?

Vous aussi posez une question de [Le café des copines](#)

Discussion initiée par [animatrice-Aurelie](#)

[Lire cette Discussion](#)

[REPENDRE](#)

[ENVOYER A UNE AMIE](#)

[SURVEILLER](#)

[CONTACTER UNE EXPERTE](#)

[TICKER](#)

[ALERTE MODERATEUR](#)

1, 2, 3 ... 211, 212, 213

Suivant ▶

Aller à la page 1 ▼

[AFFICHER](#)



[animatrice-Aurelie](#)

5 amies



11/10/2011 à 16:35

Bonjour,

Vous êtes nouvelle sur Confidentielles ? Ce post vous est destiné !

Afin de mieux vous accueillir, je vous propose, en quelques lignes de vous présenter à la communauté.

Bienvenue parmi nous !

Figure 83 : Début du fil de discussion : « Vous êtes nouvelles sur Confidentielles ? »

Réagissez

Titre de votre réponse :

Votre commentaire* :

Bonjour,
Je m'appelle Syrianna et je suis étudiante en fac de communication.
Je m'étais inscrite il y a quelques mois mais je n'avais pas osé participé !
Aujourd'hui, je me lance ! :D

 + Smileys

Citer le dernier message Attacher sa signature M'avertir lorsqu'une réponse est postée

[Envoyer](#)

ATTENTION : Pour plus d'options dans votre réponse (mise en forme, ajout de documents et photos), [cliquez ici](#)

Chaque réponse de plus de 50 caractères vous rapportera 10 confies

◀ Précédent 1, 2, 3 ... 152, 153, 154

Figure 84 : Espace d'énonciation permettant de répondre à un fil de discussion

Annexe 23. [CONFI] LES CLUBS PRIVÉS

Il existe sur ce site de discussion des espaces qui prennent la même forme que les forums de discussion publics (les modalités pour poster un message sont les mêmes), mais qui nécessitent de bénéficier d'un accès particulier. Ce sont les clubs privés. La page des clubs privés (cf. figure 85) présente une liste. Chaque club a été créé par un utilisateur du site à qui il faut demander une autorisation pour pouvoir y participer. Si certains de ces espaces sont accessibles sans autorisation (car ouverts à tous), la plupart nécessitent de passer par cette phase d'autorisation. Certains de ces espaces sont des lieux d'échanges intimes entre certaines participantes, si bien qu'il est impossible d'espérer obtenir cette autorisation. Il est indispensable de se faire connaître auprès de l'utilisateur ayant les droits d'administration du club pour espérer se voir accepter. Notons que mes entretiens ont été menés dans ces clubs, ce qui m'a amenée à en créer un pour chaque usager interrogé.

LES CLUBS CONFIDENTIELLES

Les clubs Confidentielles sont des espaces de discussion entre membres qui souhaitent se regrouper autour d'un centre d'intérêt commun.

Il existe des clubs publics (ouverts à tous) et des clubs privés (qui nécessitent la validation des modératrices du club pour en faire partie).

Alors rejoignez un club ou créez le votre : vous êtes libres... mais chut, ça reste entre nous.

► Fonctionnement des clubs Confidentielles

TROUVER un CLUB

Mots clés:

Pseudo:

Trié par: Croissant Décroissant

Clubs où je suis inscrite uniquement

Rechercher

MES CLUBS + ACTIFS + DE MESSAGES + DE MEMBRES DERNIERS CRÉÉS DERNIERS POSTÉS

LISTE DES CLUBS [Créer un Club](#)

Avatar	Club (créé le)	Description	Administré par	Messages	Accès	
	Club Activia (26/12/2009)	Bien-être, Alimentation, Santé, Exercice, Recettes, Remise en forme	administrateur	81 1	public	► S'inscrire ► Accès
	Espace Fitness (10/08/2010)	mieux vous connaître, mieux appréhender vos habitudes alimentaires pour mieux vous guider et vous...	administrateur	10 0	public	► S'inscrire ► Accès
	Club Fan De Jeux (17/08/2010)	Amusement, détente, loisirs, jeu, soirée, stratégie, éducatif, ludique	administrateur	38 0	public	► S'inscrire ► Accès
	Club DDI (29/10/2010)	Beauty Lift de DDI : retrouvons nos seins de nos 20 ans !	administrateur	12 0	public	► S'inscrire ► Accès
	Weight Watchers (29/12/2010)		administrateur	4 0	public	► S'inscrire ► Accès
	club BIC (05/04/2011)		administrateur	4 0	public	► S'inscrire ► Accès

STATUT

► Le statut de vos amies

Ajoutez des amies

► Votre statut

Renseignez votre nouveau statut

Syranna est

😊 😐 😞 😡 Valider

Levez la main pour l'éducation des filles !

> Cliquez ici

Figure 85 : Accès aux clubs privés

Annexe 24. [CONFI] MESSAGERIE PRIVÉE

Confi possède une fonctionnalité permettant aux utilisateurs d'échanger entre eux de manière privée et individuelle. C'est la messagerie privée. Celle-ci ressemble à une boîte email. Plusieurs informations sont présentées (cf. figure 86) dans la boîte de réception : le sujet du message, l'expéditeur, la date et l'heure. Un indicateur permet de savoir si des messages doivent être supprimés ou non afin d'éviter que la boîte soit pleine (ce qui empêcherait de recevoir de nouveaux messages).

The screenshot displays the 'Confidentielles.com' website interface for private messaging. At the top, there is a search bar and navigation tabs for various categories like 'Couple & Sexualité', 'Jeux & Biais', etc. The main content area is titled 'Mes messages privés' and shows a list of messages with columns for 'Sujet', 'De', 'Date', and 'Marquer'. A sidebar on the left lists recent messages and popular topics. A right sidebar contains an advertisement for a car loan with a 4.9% TAEG.

Sujet	De	Date	Marquer
Appel à témoignages : le cancer du sein	infos-confidentielles	19 Sep 2012, 15:36	<input type="checkbox"/>
Nouveau jeu en équipe : des entrées au Parc Astérix à gagner !	infos-confidentielles	12 Sep 2012, 11:49	<input type="checkbox"/>
Un appareil photo numérique à gagner !	infos-confidentielles	07 Sep 2012, 14:00	<input type="checkbox"/>
Appel à témoignages : votre garde d'enfants pour la rentrée	infos-confidentielles	10 Août 2012, 14:42	<input type="checkbox"/>
Journée spéciale Confiqizz : des cadeaux à gagner !	infos-confidentielles	04 Jul 2012, 17:55	<input type="checkbox"/>
Appel à témoignages : peut-on reconstruire son couple après une infidélité ?	infos-confidentielles	29 Jun 2012, 14:32	<input type="checkbox"/>
Nouveau jeu : la Confi photo de star !	infos-confidentielles	15 Jun 2012, 15:34	<input type="checkbox"/>
Nouveau jeu en équipe : tartinez votre écran !	infos-confidentielles	30 Mai 2012, 09:35	<input type="checkbox"/>
Appel à témoignages : votre première fois	infos-confidentielles	24 Mai 2012, 17:58	<input type="checkbox"/>
Journée spéciale Confiqizz : des cadeaux à gagner !	infos-confidentielles	23 Mai 2012, 14:23	<input type="checkbox"/>
Avant le Bac, pensez au soutien scolaire avec Acadomia !	infos-confidentielles	10 Mai 2012, 17:07	<input type="checkbox"/>
Jeu en équipe : créez la plus haute pile de makis !	infos-confidentielles	09 Mai 2012, 14:19	<input type="checkbox"/>
Les gênes urinaires : une experte vous répond	infos-confidentielles	25 Avr 2012, 10:51	<input type="checkbox"/>

Figure 86 : Messagerie privée de mon compte⁵¹

⁵¹ Copie d'écran du 19.09.12. On note qu'en l'absence d'échange avec d'autres utilisateurs, des messages sont tout de même reçus régulièrement, en provenance du service « infos-confidentielles ». Des informations permettant d'inciter à la participation sont contenues dans ces messages (appel à témoignage, invitation à faire un jeu pour gagner un lot, etc.)

Accueil > Message Privé

ENVOYER UN MESSAGE PRIVÉ

Identifiant / Pseudo 1

Sujet 1

Corps du message 2

[Fermer les Balises](#)

Couleur: Taille:

Texte italique : `[i]texte[/i]`

3


 4

JOINDRE UN FICHER

Si vous ne voulez pas joindre un fichier à votre message, laissez ces champs vides
[Extensions et tailles autorisées](#)

Nom du fichier Aucun fichier choisi

Commentaire

Options

Insérer l'élément dans le message

5

6

Figure 87 : Envoyer un message

- 1- Choix du destinataire et du titre du message.
- 2- Outils de personnalisation graphique par le biais de balises rappelant le langage HTML.
- 3- Zone d'inscription du message.
- 4- Smileys que l'on peut intégrer.
- 5- Fonctionnalité pour joindre un message.
- 6- Signes passeurs permettant la prévisualisation et l'envoi du message.

Annexe 25. [CONFI] UNE REPRÉSENTATION DE LA SOCIABILITÉ : LA LISTE D'AMIES

Il est possible dans le site de discussion d'ajouter des usagers à sa liste d'amies (notons que la dénomination indique que le public pour qui est pensé le dispositif est exclusivement féminin). Cette fonctionnalité permet de simplifier les interactions avec les usagers avec qui l'on souhaite correspondre rapidement, et d'accéder en un clic à ses discussions (cf. figure 88).

► Accueil ► **Mes amies**

Derniers messages

- Je recherche une mamies qui veux...
- Maman de bébé de novembre 2007
- t...
- Des mamies 'in' !
- 30 kgs à perdre, quelqu'un dans ...
- Les bébés de janvier 2011

Les sujets qui nous passionnent

- Prenons de garçons
- Marina, tome 6 !!!! des papoteus...
- Les animaux de a à z
- Echantillons gratuits
- Papotages

Options et services

- Ce que pensent mes amies de moi

Mes amies

La fonction « mes amies » vous permet d'identifier vos amies confidentielles, afin de pouvoir dialoguer plus facilement avec elles et être informée lorsqu'elles déposent un message ...

Liste de vos amies

- cerise20	ses discussions	son blog		
- sophinette75	ses discussions	son blog		
- tnoémie	ses discussions			

Cliquez sur pour enlever une personne de votre liste d'amies

Ajouter une amie

Indiquez son pseudo :

Ok

ASTUCE : Au cours des discussions, si vous souhaitez ajouter un membre à votre liste d'amies, cliquez sur son pseudo, et dans sa fiche profil, cliquez sur le bouton « ajouter ce membre à ma liste d'amies Confidentielles ».

Voir les membres proche de chez moi Recherche des membres par centre d'intérêt Ce que mes amies pensent de moi

Figure 88 : Gestion de la liste d'amies⁵²

- 1- Zone comportant le pseudonyme de chacune de ses amies, un lien vers ses discussions, vers son blog (si elle en possède un), un signe passeur permettant de lui écrire directement un message, et un autre permettant de supprimer cette personne de la liste.
- 2- Champ permettant d'inscrire un pseudonyme d'une personne que l'on souhaite ajouter à sa liste d'amies.
- 3- Différentes possibilités permettant d'augmenter son nombre d'amies

Inscrire un pseudonyme dans sa liste d'amies génère l'envoi automatique d'un message avertissant l'intéressée que son nom a été ajouté. Il lui est alors demandé si elle souhaite ajouter elle aussi le pseudonyme de la personne dans sa propre liste. J'ai constaté que cela n'était pas toujours réciproque. En effet il est possible de consulter la liste des amies des autres utilisatrices.

⁵² Notons que les pseudonymes qui ont été ajoutés ici n'ont pas de rapport avec les liens sociaux que j'ai pu développer. J'ai choisi des noms au hasard afin de faire une copie d'écran.

Si certaines ont le même nombre d'amies dans leur liste que le nombre de fois où elles apparaissent dans d'autres listes, j'ai relevé des cas où des pseudonymes n'étaient pas impliqués dans les deux sens (cf. figure 89).

Ses amies CONFIDENTIELLES

Ses amies	est l'amie de
@ ailee Alien angie2481 Bidinette Big lips Bordeline49 bouti Candy_77	ailee Alien angegirl93 angie2481 aude80 Bidinette Big lips bouti Candy_77

Rechercher des membres proches de chez moi Rechercher des membres par centre d'intérêt Ce que mes amies pensent de moi Voir les nouveaux membres

Envoyer un mp à ce membre Confidentielles
Demander à ce qu'elle m'ajoute à ses amies
Ajouter ce membre à ma liste d'amie Confidentielles

Figure 89 : Liste d'amies d'une utilisatrice visible sous son profil

- 1- Liste des pseudonymes qu'elle a ajoutés dans sa liste d'amies.
- 2- Listes des pseudonymes qui l'ont ajoutée dans leurs listes.
- 3- Fonctions permettant directement d'ajouter la personne dont on consulte le profil à sa liste, mais aussi de lui demander (à nouveau si celle-ci n'a pas accepté) de nous ajouter en retour dans sa liste.

Annexe 26. [ENTRETIEN] LES USAGERS DE CONFIDENTIELLES

Note sur les annexes 26 et 27 : certaines modifications orthographiques ont été effectuées dans les retranscriptions des entretiens. Toutefois, la structure des phrases n'a pas été modifiée, même si la syntaxe n'est pas correcte.

Quatre usagers de Confidentielles ont été interrogés par écrit, par l'intermédiaire de l'espace d'échange « Club Privé ». Ainsi, pour chaque entretien j'ai donc créé un Club privé dans lequel j'ai invité l'utilisateur à se rendre. J'inscrivais quelques questions, attendais qu'il réponde, puis en reposais des nouvelles. Il m'est arrivé de reprendre certaines de leur réponse pour leur demander des précisions. Les questions que j'ai posées sont identifiées par la lettre « Q », et leur réponse par la lettre « R » auquel s'ajoute l'emploi de l'italique.

Dans cette annexe, se trouve d'une part le tableau des entretiens, et d'autre part, les entretiens dans leur totalité.

26.1 TABLEAU DES ENTRETIENS

Ce tableau présente un résumé des entretiens par thématique.

	C1	C2	C3	C4
Contexte				
Rencontre	Il s'agit ici d'un utilisateur. Ayant constaté qu'il était très investi, et sur les conseils de l'utilisatrice C2, qui m'a précisé que cette personne semblait sympathique et accepterait probablement de répondre, je lui ai écrit un message. Il s'est montré très coopératif en me montrant des discussions qui lui semblaient pertinentes. Quelques mois après l'entretien, il a supprimé son compte.	C'est la première personne avec qui j'ai échangé des messages privés. Elle était identifiée comme pouvant apporter son aide aux novices. Je l'ai contactée en premier pour un problème d'identification de signes passeurs. Elle refusa l'entretien <i>Skype</i> et me proposa la solution du club privé. Nous avons aussi échangé par messages privés. Elle m'a montré de nombreuses discussions intéressantes.	Je n'ai pas vraiment communiqué avec l'utilisatrice avant l'entretien, mais j'ai constaté qu'elle échangeait énormément dans les forums de santé et de maternité. Elle a accepté de répondre à l'entretien sans problème.	Nous avons échangé dans un forum public à propos d'animaux. Je l'ai ensuite contactée par message privé pour lui demander de répondre à des questions. Elle a volontiers accepté. Nous avons continué d'échanger dans le club privé une fois que l'entretien écrit fut terminé.
Entretien	Des questions ont été posées en mars 2013.	Des échanges ont eu lieu par messages privés fin 2012, puis l'entretien écrit dans le club privé a commencé en novembre 2012 et s'est terminé fin décembre 2012.	Des questions ont été posées en avril 2013.	Des questions ont été posées en mars 2013.
Présentation				
Age	45	46	24	28
Situation familiale et professionnelle	L'utilisateur possède une entreprise et est à son compte. Il a des enfants.	L'utilisatrice est mariée. Elle a deux enfants (l'un étudiant, l'autre « <i>est entré dans la vie active</i> »). Elle travaille dans le domaine de la finance.	L'utilisatrice est actuellement sans emploi : « <i>ce qui me permet de m'occuper à temps plein de ma fille de 20 mois</i> ». Elle vit en couple avec le père de sa fille, mais n'est pas mariée	L'utilisatrice vit avec son conjoint. Elle n'a pas d'enfant. Elle a changé de métier récemment : « <i>Je suis actuellement assistante maternelle. En fait je me suis mis en disponibilité: à la base je suis greffier, donc rien à voir ! J'ai posé une dispo pour suivre mon chéri qui a eu sa mutation. Comme je n'arrivais pas à l'avoir, j'ai trouvé cette solution, qui, pour le moment, me convient très bien</i> ».
Pseudonyme	L'utilisateur a tenté d'avoir une image au plus proche de ce qu'il pensait être : « <i>Mon pseudo. Je n'ai cherché longtemps. J'ai juste pris la vision que je me fais de moi-même. Ou du moins comme j'aimerais être</i> ».	Son pseudonyme est facilement reconnaissable ainsi que son avatar, je ne restitue pas les résultats ici, étant donné que l'anonymat a beaucoup d'importance pour cette utilisatrice.	L'utilisatrice a facilement trouvé son pseudonyme : « <i>il était évident puisque je l'utilisais déjà depuis plusieurs années pour mon adresse mail. C'est mon surnom+mon département de l'époque, on ne peut plus simple</i> ».	L'utilisatrice s'est inspirée du nom d'un groupe de métal qu'elle adore. Elle l'a personnalisé pour que ce soit en adéquation avec l'orientation du site : « <i>j'ai ajouté girl pour que ça soit plus féminin</i> ».

Avatar	L'utilisateur n'a pas d'avatar. Il explique : « <i>Je ne vois pas les avatars. Mais je peux en mettre un sur le pc. Je n'ai pas fait l'effort c'est tout. J'y ai bien regardé. Mais je n'ai rien trouvé d'intéressant</i> ».			Elle a elle-même créé son avatar, de manière à ce qu'il soit en adéquation avec son pseudonyme : « <i>j'en ai fait un avatar, toujours avec des couleurs féminines, puis j'ai personnalisé ma signature avec des personnages manga tout simplement parce que j'aime les shojo</i> ».
Découverte du site	L'utilisateur ne sait plus s'il s'est inscrit en 2007 ou en 2005. Il n'a pas le réflexe de regarder l'information dans son profil. « <i>Ce devait être au début de Confi. Il faisait de la pub encore</i> ». Il cherchait des amis avec qui dialoguer, mais surtout des réponses permettant de mieux comprendre ses problèmes de couple.	Elle est inscrite depuis mars 2008, suite à la réception d'un mail publicitaire. « <i>Je suis allée voir de quoi il était question et je me suis inscrite. J'avais beaucoup de temps libre puisque je travaillais à temps partiel. Les enfants étaient partis toute la semaine pour leurs études. Mon mari rentrait fort tard le soir en raison d'une activité professionnelle très prenante et ma vie associative plutôt dense prenait fin puisque ces associations étaient plutôt liées aux enfants</i> ».	Elle est inscrite sur <i>Confi</i> depuis fin 2006. Elle faisait des recherches sur un problème précis : « <i>je suis tombée dessus par hasard en faisant des recherches de témoignages sur les couples ayant une différence d'âge ... mais ma venue à ce moment là fut brève, quand j'avais lu ce que je voulais lire, je l'ai un peu oublié</i> ». Elle est ensuite revenue et s'est impliquée beaucoup plus à partir d'août 2007 !	L'utilisatrice regarde son profil pour répondre : « <i>J'ai découvert le site de Confidentielles en... attends je regarde mon profil ... je me suis inscrite exactement le 20 février 2007. C'est précis, au moins</i> ».

1ère intervention	Cherchant la réponse à un problème, il su immédiatement où se rendre : <i>« je suis allé directement dans la section couple. Je ne me souviens plus d'un mail de présentation. Il ne devait pas en avoir ou alors je ne l'ai pas vu. J'ai eu beaucoup de réponses. Beaucoup de femmes m'ont apporté de bonnes idées. Sans doute les vraies solutions. Mais pas ma solution. Je n'ai pas trouvé comment bien avancer. Personne n'a été choqué. Ou alors elles ne l'ont pas dit ».</i>	Ses premiers échanges se sont fait sur le tchat, sur lequel elle est restée pendant des mois : <i>« Mon but était de papoter et à l'époque, il y avait des personnes vraiment très sympas sur le chat. Je n'ai pas éprouvé le besoin d'aller explorer le reste du forum ».</i> Elle ne se souvient plus si sa première intervention portait sur une histoire de harcèlement dont avait été victime une participante du chat ou si c'était pour souhaiter un anniversaire à une participante du chat.	L'utilisatrice n'a pas précisé si elle était intervenue lors de ses premiers pas sur le site. Tout laisse pensé qu'elle a simplement lu.	Elle n'a pas exposé son problème directement : <i>« J'avais un peu peur qu'on juge trop facilement ma situation. C'était la 1e fois que je cherchais à me confier et trouver des solutions sur internet. J'ai donc été lire des personnes qui posaient des questions ressemblant à mes interrogations. Je suis intervenue en disant que je me trouvais un peu dans le même cas, on a donc échangé nos craintes, nos histoires, d'autres personnes sont venues donner leurs avis. J'ai fini par me sentir à l'aise et soutenue, écoutée et comprise ».</i> Son premier interlocuteur régulier fut un homme qui vivait une situation similaire.
Incitation à rester	Il apprécie l'esprit de <i>« camaraderie »</i> du site. C'est l'endroit idéal pour poser ses questions de couple. Il souligne que : <i>« c'est un petit forum, et il y a une bonne convivialité. Il y a beaucoup de pseudos que je croise régulièrement. En tout bien tout honneur. Je les considère comme des copines. Et j'aime blaguer avec. C'est agréable ».</i>	Elle a immédiatement apprécié le principe du forum : <i>« Je ne connaissais absolument pas cette façon de procéder et cela a été une découverte vraiment plaisante : on pouvait écrire un message n'importe quand et obtenir une réponse dès que la personne destinataire du message était disponible ».</i>	Elle explique être revenue car elle a <i>« rencontré des personnes très intéressantes ».</i>	Les relations développées l'on incitée à rester : <i>« je ressentais le besoin de rester sur ce site où finalement je m'étais faite des amis virtuels ».</i>
Fréquentation d'autres forums	Il fréquente d'autres forums qui n'ont pas de points communs avec <i>Confidentielles</i> : <i>« Je suis passionné de programmation. Et quand je rencontre un problème, je vais y chercher d'éventuelles réponses ».</i>	Elle est inscrite sur d'autres forums mais ne semble pas trop les fréquenter.	Elle ne fréquente pas d'autres forums.	Elle ne va pas sur d'autres forums, sinon elle risquerait d'y passer trop de temps.

Pratique de *Confidentielles*

<p>Habitude de pratique</p>	<p>Il se connecte depuis son téléphone, via la plateforme mobile. Il ne fréquente que la section Couple et Sexualité : « <i>J'ai cherché d'autres sections. Mais je n'y suis pas à l'aise. Une de mes interrogations et une des raisons pour lesquelles je suis venu ici, c'est savoir comment ça se passe dans les autres couples. Et si toutes les femmes ont la même attitude que ma femme</i> ». Compte tenu du contenu des autres forums (thématiques préoccupant les femmes), son attitude semble cohérente.</p>	<p>Elle se connecte quotidiennement : « <i>Plutôt en soirée d'ailleurs. Je ne me connecte pas du boulot et rarement avant d'y aller. Chez moi, certes, il m'est arrivé de faire passer Confi avant autre chose</i> ». Ses habitudes ne sont plus les mêmes qu'avant car ses activités de la séquence de vie quotidienne lui laissent moins de temps : « <i>J'évolue beaucoup plus dans les clubs privés Et je ne relance jamais une conversation sauf si le sujet m'intéresse subitement ou que je désire avoir des nouvelles de copines que je n'ai pas croisé depuis un moment par manque de temps</i> ».</p>	<p>Elle évolue principalement dans les discussions auxquelles elle participe depuis longtemps : « <i>Je reste en priorité sur les posts que je suis depuis longtemps et de temps en temps je lis les nouveaux sujets mais participe peu à ceux là !</i> »</p>	<p>Elle va sur le site dans la journée, pendant les périodes calmes de son travail : « <i>J'y vais pendant la sieste des enfants</i> », là où elle a le moins de chance qu'un de ses rôles de la vie quotidienne ne nécessite son attention.</p>
<p>Temps de pratique</p>	<p>Il ne semble pas avoir d'horaires fixes : « <i>je viens quand je peux</i> ». La situation dans laquelle il pratique l'activité (à l'abri des regards de sa femme) semble rendre le temps de pratique non constant. Il prétexte faire autre chose : « <i>Officiellement, je regarde les mails de ma société. Et je saisis pour mon boulot</i> ». Il constate que la pratique lui prend beaucoup de temps. Il regrette de ne pas en avoir plus.</p>	<p>Elle participe beaucoup moins qu'avant où elle avait des problèmes de santé qui impliquait qu'elle se repose, ce qui lui laissait du temps pour participer. Elle me donne l'exemple des jeux en équipe, très chronophages et qui demandaient une certaine régularité : « <i>Surtout lors des jeux d'équipes qu'il y avait régulièrement il y a quelques temps et où il fallait cliquer 1 fois par heure</i> ».</p>	<p>Elle utilise la fonctionnalité du site pour l'avertir de nouvelles interactions : « <i>Je viens sur Confi quand je reçois des notifications, donc pas d'horaires précises et je dirais que je viens en moyenne une heure/1h30 par jour étalé sur la journée</i> ».</p>	<p>Elle semble se fixer des limites : « <i>J'essaye de ne pas y rester plus d'1h30 ou 2h au pire</i> ».</p>

Informations données	<p>Il a donné des informations personnelles, étant donné qu'il souhaitait des réponses pour un problème de couple : « <i>Mais c'est difficile d'exposer un problème sans en parler. Puis j'ai répondu à diverses questions. Le plus honnêtement possible</i> ».</p>	<p>Elle « <i>refuse de sortir du cadre de ce forum</i> ». « <i>Pas d'échange de numéros de tél sauf pour les amies que j'ai déjà rencontrées et là encore... msn ou une adresse mail avec ces mêmes personnes</i> ». L'utilisatrice est très méfiante, mais justifie cela par le fait qu'elle a dû intervenir à plusieurs reprises pour « <i>des histoires sans fin dues à des commérages et des rivalités qui n'auraient pas eu la même ampleur si elles étaient restées sur le forum uniquement</i> ».</p>	<p>L'utilisatrice ne craint pas de donner des informations qui la concernent, étant donné qu'elle évolue dans des thématiques où une certaine extimité est attendue (régime et maternité)</p>	<p>L'utilisatrice partage des photos et des données personnelles car elle estime n'avoir rien à cacher C'est une des seules dont le profil est entièrement visible. En effet, les autres utilisent une fonctionnalité qui rend leur profil visible uniquement à leurs amies.</p>
Type d'échanges	<p>Il explique que les usagers d'un site de discussion attendent de la nouveauté dans les débats. En se référant à sa situation, il montre l'existence d'attentes particulières sur la nature de l'évolution du contenu des échanges : « <i>He bien voilà, après avoir exposé mes problèmes, beaucoup d'internautes m'ont aidé dans la démarche. Mais je n'arrive pas à me satisfaire des éléments trouvés. Et après avoir épuisé les réponses, de nouvelles interrogations reviennent au même niveau. Et ça finit par agacer certaines d'entre elles. Car bien sur des nouvelles ne me connaissant pas, me posent des questions. Et j'ai tendance à reformuler les mêmes questions</i> ».</p>	<p>Les échanges sont plus intenses selon elle. et les confidences plus importantes : « <i>La relation est plus intime. On échange beaucoup plus et on se dit beaucoup plus de choses sur un forum que dans la vraie vie</i> ». Cela est dû à la modalité écrite : « <i>on n'a que ce moyen pour échanger, on y apporte toute notre attention. On oublie les autres sens. Il n'y a pas de contact visuel, etc... Le physique ou l'âge ou même la catégorie socio-professionnelle etc... n'entrent pas en compte au début. Quand on fait connaissance sur un forum, on se livre très vite et beaucoup plus facilement que dans la vraie vie</i> ». La rupture de l'échange est aussi facilitée : « <i>Ou alors, tout s'arrête et on fait que se croiser et le fait de ne pas donner suite à ce début de relation ne froisse personne. C'est l'avantage du virtuel</i> ».</p>		<p>Les échanges lui semblent libres : « <i>Les forums sont un mode d'expression, chacun est libre de s'exprimer du moment que ça reste dans le respect, l'écoute, la compréhension, sans jugement. on est libre de dire qu'on est d'accord ou non, ça permet de rendre les échanges très intéressants</i> ». Elle souligne : « <i>Si certains ne nous plaisent pas, on ne va pas les lire</i> ». Elle évoque ceux qui ont un comportement déviant, qui seront bannis s'ils ne respectent pas les règles. La bonne conduite n'est pas spécifique aux espaces numériques : « <i>comme on doit se comporter partout, finalement</i> ».</p>

<p>Modulation des propos</p>	<p>Il explique qu'il a dû faire attention à la formulation de ses propos, surtout avec certaines personnes : « Avec certaines personnes, il faut faire attention à la formulation. Mais en général j'écris ce que je pense. Mais je ne suis pas doué pour écrire. Et parfois ça porte à confusion ». Certaines personnes lui ont semblé jouer avec les mots, si bien qu'il a été amené à être plus vigilant. Parfois, la formulation est si complexe qu'il ne répond pas : « Parfois je ne réponds pas quand je ne sais pas comment formuler une réponse ».</p>	<p>Elle fait attention à l'image discursive qu'elle renvoie : « Je m'adapte à celles avec qui j'échange et surtout, je reste polie et correcte. [...] Entre amies, on se parle parfois plus familièrement. Mais exit le langage sms. C'est un manque de respect et globalement, on le refuse toutes ». Elle souligne l'importance des formulations et des smileys : « On met l'accent sur l'écrit. On ne peut rien moduler avec la voix ou l'expression du visage. Il faut donc faire très attention car ce que l'on dit peut être interprété de manière totalement différente. [...] Heureusement qu'il y a les émoticônes pour accentuer, minimiser ou appuyer certaines affirmations. Je ne me relis pas toujours. Mais il m'arrive de reformuler certains écrits même parfois après les avoir postés. Je pense que l'on peut tout dire et parler de n'importe quel sujet du moment que l'on y met les formes ». Elle précise qu'elle préfère ne pas s'engager dans certains échanges plutôt que de prendre trop de précautions.</p>	<p>Elle prend certaines précautions afin que ses messages soient clairs : « Je ne fais pas particulièrement attention à mes formulations, j'écris comme ça vient mais je relis pour corriger les fautes d'orthographe ou de frappe ! J'évite d'utiliser des injures ».</p>	<p>Elle module ses propos et utilise les smileys pour éviter les confusions : « Oui, je fais attention à la tournure de mes phrases pour que ça ne soit pas mal interprété. C'est un peu le problème de s'exprimer par écrit, on n'arrive pas toujours à transmettre ce qu'on veut dire. Enfin, oralement aussi ce n'est pas toujours évident d'exprimer ce qu'on pense vraiment ! D'où l'utilité des smileys ! ». Elle souligne qu'échanger avec certaines personnes qui semblent « bornées », ne sert à rien : « des personnes viennent là et restent butées car à la base on vient pour échanger, écouter les autres, partager. Donc quand ça arrive, j'arrête sinon ça tourne en boucle et la discussion n'avance pas ».</p>
------------------------------	---	---	--	--

Rituels particuliers		<p>Elle établit certains rituels de pratique, guidée par les notifications qu'elle reçoit : <i>« Je prends en 1er la 1ère notif que je vois et qui me tente. Et puis, je vais voir les copines un peu plus intimes dans les clubs. Je regarde les nouveaux sujets postés dans les rubriques où je suis experte.[...] Je mets un point d'honneur à lire tout ce que j'ai loupé depuis ma dernière connexion quand je suis un sujet précis pour répondre à ce qui a été dit entre-temps et ça prend un temps fou ».</i></p>		<p>Elle établit un rituel de pratique : <i>« Je vais voir si j'ai un message dans ma boîte de réception, ensuite je vais dans mes discussions et je commence par aller dans les clubs privés de mes amies. Je commence donc par les priorités puis je termine par les jeux ».</i></p>
Et dans l'avenir ?	<p>Il ne s'imagine pas pour l'instant quitter le site car : <i>« Je me sens bien sur Confi. Peut-être qu'un jour, j'en aurai marre ? »</i> Il pense qu'il est possible qu'il soit obligé de mettre fin à sa participation si sa femme l'y oblige, car elle trouve dérangeant qu'ils soit toujours avec son téléphone.</p>	<p>Elle trouve la question difficile. Elle explique : <i>« Quand on a vraiment envie de décrocher, on se dit que l'on va laisser des amies derrière soi. On prend du recul, mais on n'arrive pas à partir complètement. On revient plus ou moins et on s'implique plus ou moins intensément. Certaines sont parties puis revenues. Bien sûr, d'autres ne sont jamais revenues. Si je suis encore là, c'est justement pour ces quelques amies que je ne voudrais pas perdre de vue. J'ai failli décrocher plusieurs fois ».</i></p>	<p>Elle pense rester encore longtemps sauf si ses copines cessent de fréquenter le site.</p>	<p>Elle explique manquer de temps, mais elle ne sait pas si elle va continuer à fréquenter <i>Confidentielles</i> encore longtemps. Elle souligne cependant : <i>« si je quitte le forum, je sais que je garderai contact avec les copines les plus proches ».</i></p>

Rapports aux fonctionnalités et aux évolutions du site

<p>Les jeux / les gains de confies</p>		<p>Elle explique que l'arrivée des jeux a fait évoluer l'atmosphère du site et ralenti le dispositif de navigation : <i>« L'ambiance y était gaie, on rigolait bien. [...] Pas de jalousies entre confinautes puisqu'il n'y avait rien à gagner ou alors si peu. Pas de confies en récompense des messages postés. On ne comptait pas. [...] Ensuite, sont arrivés les jeux, les confies à gagner pour les échanger contre des cadeaux. Les rivalités sont nées, la triche, la jalousie et j'en passe. Certaines confinautes ne sont venues que pour les jeux et ces fameux jeux ont ralenti le site »</i>. Les gratifications ont également augmenté le nombre d'échanges, au détriment de leur qualité.</p>	<p>L'utilisatrice a déjà utilisé le système d'enchères que l'on gagne par le biais des confies. <i>« J'ai gagné 2/3 enchères mais je ne suis pas vraiment là pour ça, la dernière doit dater depuis plus d'un an, j'avais gagné un bon d'achat et sinon je me souviens avoir gagné des livres »</i>.</p>	<p>Elle souligne la difficulté de gagner les jeux à cause des personnes qui ne sont sur le site que pour remporter les jeux : <i>« Mes confies m'ont déjà permis de remporter des lots aux enchères. J'ai remporté des livres de recettes et des verres à vin. Je n'ai jamais gagné de gros cadeaux. Cet hiver je visais le séjour au ski. Je n'ai pas réussi à le gagner car, comme avec la chasse aux confies et aux images, il y en a qui sont là que pour ça, ce qui pénalise les confinautes les plus actives mais qui ne peuvent pour autant pas se connecter du matin au soir »</i>.</p>
--	--	--	--	--

<p>Les clubs privés</p>	<p>Il a reçu des réponses à ses problèmes par le biais d'un club privé. Il a fréquenté plusieurs clubs, dont un où les autres utilisatrices tentaient de démasquer les faux profils.</p>	<p>Elle évolue beaucoup dans les clubs privés : <i>« Un club privé permet d'échanger tranquillement et en toute discrétion. Soit parce que les personnes veulent parler d'un sujet spécial ou alors personnel. Ou alors il s'agit d'un groupe d'amies qui veulent échanger sans que d'autres confinautes ne viennent les déranger. La personne qui a créé le club peut ajouter l'une ou l'autre modératrice. Les modératrices invitent les personnes qu'elles souhaitent voir participer au club. De la même manière, elles peuvent décider de bannir certaines personnes qui n'ont donc plus accès au club et ne peuvent plus venir lire ce qui y est dit. Des personnes extérieures peuvent demander l'accès au club. Les modératrices décident dans ce cas si elles accèdent à la demande ou pas ».</i></p>	<p>Les clubs privés ont une grande importance pour développer des relations car : <i>« nous sommes plus libres et parlons de tout ».</i></p>	
<p>Sujets lancés par les animatrices</p>	<p>Il participe à certaines discussions lancées par les animatrices : <i>« C'est bien que des animatrices lancent des débats. Si le sujet m'intéresse et qu'il y a du monde, oui. J'y participe ».</i> Si des liens sont présents dans les messages des animatrices, il ne peut pas les consulter car cela crée un dysfonctionnement sur son téléphone.</p>	<p>Elle signale une différence avec les sujets lancés par les animatrices qui espèrent faire adhérer les autres utilisatrices à une discussion : <i>« Ca n'a rien à voir avec une confinaute qui attend une réponse précise et qui, à la limite, ne concerne qu'elle-même. L'animatrice repasse rarement sur le sujet qu'elle lance ».</i> En fonction du sujet : <i>« le débat devient houleux, il faut surveiller, canaliser, etc... Je surveille de loin parfois sans participer plus que ça ».</i></p>	<p>Elle participe aux sujets lancés par les animatrices si cela concerne des thématiques qui l'intéressent. Elle souligne ne pas trop s'intéresser à la dimension informative contenue dans les articles présents sur le site</p>	<p>Elle participe aux sujets lancés par les animatrices, comme pour tout autre sujet : <i>« Pour ma part je ne vois pas de différence entre ces sujets et ceux qu'une internaute peut lancer ».</i></p>

Messages privés	L'utilisateur indique avoir reçu des réponses à ses questions par messages privés. Il semble qu'il ait beaucoup utilisé cette fonctionnalité mais refuse d'en dire plus.	Elle se sert beaucoup de la fonctionnalité, pour des sujets privés, mais aussi dans le cadre de sa fonction de Confisage : <i>« Je réponds toujours à mes mp. En fonction de la demande de la personne, je la dirige vers un topic existant. Si elle préfère échanger en toute discrétion sur un problème personnel, j'essaye de lui répondre au mieux ».</i>	Elle n'utilise pas trop cet outil, mais répond toujours. Elle commente les modalités de ses réponses : <i>« oui, bon pas toujours en temps et en heure hein ».</i>	
Grade particulier (Confisage / Configuide / Confitoque)		A propos de la Configuide : <i>« Être configuide n'est pas une charge en soi puisque de toute manière, en principe, chaque confinaute essaye d'aider les autres quand elles posent des questions quant au fonctionnement du site. Je l'ai toujours fait que ce soit sur un topic dédié ou un autre ou même en mp ».</i> Elle mentionne que certaines essaient d'accéder à ce type de fonction pour obtenir des gratifications qui leur sont associées.		Elle est Confisage depuis 2 ans : <i>« J'ai voulu le devenir car étant membre depuis quasiment le début de la création de confidentielles, je pense bien connaître le site et puis je n'aime pas quand des personnes viennent pour fichent le bazar! Non pas que je me considère comme la justicière de confidentielles mais au moins ceux qui viennent juste pour ça, ils savent que je suis en droit de les remettre à leur place. Mais jusqu'à présent, je n'ai pas eu besoin d'intervenir. On n'a pas vraiment de consignes de la part de confi, du moment qu'on n'abuse pas de notre rôle sinon on peut nous le retirer ».</i> Elle est également Confitoque, ce qui l'amène à parler de cuisine, et à partager des recettes : <i>« Ça prend un peu de temps et je le fais quand j'ai 5 min. [...] il faut que je reste active si je veux garder ce statut ».</i>

Chat		<p>L'utilisatrice est la seule parmi les enquêtés à avoir utilisé le <i>chat</i>. Elle commente sa fermeture : « <i>Le chat a tellement changé que je suis intimement convaincue qu'il faut le fermer même si ce n'est que pour un temps. J'ai fait plusieurs tentatives suite aux plaintes que j'entendais à droite et à gauche et c'était franchement lamentable. Entre les dragueurs, les pervers, les sadiques et ceux qui venaient juste pour cracher leur venin pour se calmer les nerfs... il y avait de quoi faire. J'admets que j'arrivais à calmer un peu le jeu, mais une fois le dos tourné, c'était reparti. Dommage. J'espère qu'il rouvrira d'ici quelques mois</i> ».</p>	Elle ne l'a jamais utilisé.	Elle n'y a jamais été, mais pense que cela devait être « <i>sympa de discuter en direct</i> ».
Evolution du site	<p>L'utilisateur se sert de la plateforme mobile pour se connecter. Il lui semble que si la plateforme web a changé, ce n'est pas le cas pour la plateforme mobile. Il apprécie qu'elle ait été créée : « <i>Avant, elle n'existait pas. C'était très long pour suivre. Je suis toujours venu avec un mobile depuis le début. C'est plus agréable que sur un pc</i> ». Il souligne toutefois qu'il y a beaucoup de publicités sur la version web, ce qui ralentit le site.</p>	<p>« <i>Au début, il n'y avait quasiment pas de jeux. Confi était un site de papotages et de partage</i> ». Ce qui a changé c'est l'introduction des marques et des jeux qui ont surchargé le site. Elle a conscience que : « <i>Évidemment, la pub fait vivre le forum puisque les marques ont un partenariat avec Confi</i> ». Elle insiste sur l'idée que des utilisatrices ne sont venues que pour l'appât du gain : « <i>Ces jeux ont attiré des confinautes qui ne seraient pas là sans cela</i> ».</p>	<p>Les changements graphiques sont déstabilisants, car la forme des architectes a souvent changé. L'utilisatrice insiste sur le fait que l'appât du gain a fait venir une population particulière : « <i>Au niveau des confinautes, avec l'arrivée de tous les jeux on a vu arriver des personnes qui étaient là pour l'appât des gains et qui créaient des discussions juste pour obtenir des confies pour pouvoir enchérir sur de jolis cadeaux</i> ».</p>	<p>L'utilisatrice trouve que <i>Confidenciales</i> se préoccupe de ses utilisateurs : « <i>quand il y a des modifications, le site nous consulte pour nous demander ce qu'on aimerait voir changer. Ils nous demandent toujours notre avis, je trouve ça vraiment bien de nous impliquer</i> ».</p>

Images et valeurs	Entraide, convivialité, camaraderie sont des termes qu'il a souvent employés pour qualifier l'expérience vécue sur <i>Confidentielles</i> .	L'entraide et l'amitié sont des termes qu'elle emploie tout au long de l'entretien.	« <i>L'entraide, l'amitié sont des valeurs que j'ai retrouvées ici</i> ». Elle commente les photos de jeunes femmes présentées : « <i>Je pense que ça devrait être plus hétéroclite ! Il y a en majorité si ce n'est en totalité de jeunes filles belles et minces, alors que Confi regroupe des personnes plus âgées mais aussi des personnes ayant des soucis de poids, des personnes mal dans leur peau, etc...</i> ».	L'entraide, le partage et l'amitié sont des termes qu'elle emploie tout au long de l'entretien.
Rapport aux autres usagers				
Au premier abord	Il fait confiance aux utilisateurs dans la mesure où l'éthos montré est cohérent tout au long de la séquence de vie médiatisée : « <i>Au premier abord je leur fais confiance. Mais je reste sur mes gardes. Je vérifie un peu les incohérences. Mais on est jamais vraiment sûr. Pour moi, ce n'est pas important qu'ils disent la vérité ou non. L'important, c'est le dialogue. Et les faux, ne restent pas longtemps. Car c'est difficile de tenir un double jeu avec la réalité. C'est ce que je pense. Peut-être à tort ?</i> ».	Elle fait confiance au premier abord, et accentue la suspension d'incrédulité dont elle fait preuve en espérant pouvoir aider certaines personnes : « <i>d'emblée, sauf si c'est une personne avec qui j'ai déjà donné ou si les mensonges ne sont pas crédibles, j'entre dans le jeu de la personne et je crois ce qu'elle me raconte. Mais le doute est toujours là et dans certains cas il est super fort. Dans la vie virtuelle, encore davantage que dans la vie réelle, on ne sait pas à qui on a à faire. Non, je ne crois pas d'emblée et certaines fois jamais à ce que l'on me raconte. Mais si je sens qu'en jouant le jeu, je peux apporter quelque chose à mon interlocuteur ou interlocutrice, je le fais. Mais je ne le fais que tant que la personne ne se joue pas de moi ou du moins, tant qu'elle ne le fait pas de manière trop visible</i> ».	Elle a une confiance limitée. Quand elle a des doutes sur une personne, elle n'entre pas en interaction avec celle-ci : « <i>Je ne fais pas confiance à tout le monde, que à celles que je connais depuis longtemps. Oui j'ai déjà eu des doutes et dans ce cas-là j'essaye d'ignorer et ce sont de toute façon des personnes avec qui je n'ai pas d'affinités</i> ».	En fonction de la facette préalable de son interlocuteur, elle décide de s'engager ou non dans l'échange : « <i>Si la personne ne paraît pas sincère, je ne m'embête pas à m'investir dans des réponses qui ne servent à rien. Si la discussion tourne en rond ou que la personne n'écoute pas ou ne répond carrément pas, je laisse tomber</i> ».

Représentation de la liste d'amie	Il cite plusieurs représentations à cette fonctionnalité : « <i>Elles ont un but très précis. C'est pour avoir un accès plus aisé à toutes les interventions sur le forum. Quel que soit le sujet. Ça évite de courir partout et de louper une intervention. Bon c'est aussi dans certains cas pour avoir une relation reconnue</i> ».	Certaines utilisatrices l'ajoutent uniquement car elle leur répond. Elle est consciente que c'est une étape qui leur donne la sensation d'être acceptées dans le groupe : « <i>Je laisse faire et je l'ajoute pour qu'elle se sente accueillie et surtout pour rompre le sentiment d'isolement et de solitude que ressentent certaines</i> ».	Elle souligne que c'est une marque de confiance (car cela donne l'accès au profil de l'autre) : « <i>La demande d'amies représente une sorte de marque de confiance envers la personne (on pourrait aujourd'hui nuancer car certaines ne participent plus au forum ou nous n'avons plus de contacts)</i> ».	Elle souligne que cette liste peut avoir connoter l'éthos médiatisé d'une dimension de popularité : « <i>Cette fonctionnalité, beaucoup l'utilisent pour montrer qu'ils connaissent plein de monde et qu'ils sont populaires sur le site. Mais franchement, ça ne sert pas à grand-chose</i> ».
Utilisation de la liste d'amies	Il n'a pas beaucoup d'amies dans sa liste, mais a accepté certaines qui lui avaient fait une demande ou qui souhaitaient accéder à ses interventions plus facilement	Elle utilise cette liste pour faciliter les échanges avec les personnes avec qui elle échange beaucoup. Elle met souvent sa liste à jour, pour supprimer les personnes qu'elle a acceptées d'intégrer à sa liste lorsqu'elles sont novices. Si aucun contact ne se développe ou que la personne quitte le site, elle supprime leur pseudonyme de sa liste.	Elle utilise cette fonction pour communiquer avec des personnes qu'elle cotoie depuis longtemps sur le site : « <i>la demande s'est faite généralement de façon réciproque et après avoir bien discuté !</i> »	Elle utilise cette liste pour les personnes avec qui elle discute sur les différents sujets et en privé. Elle refuse les personnes qui lui font une demande alors qu'elles n'ont jamais parlé.
Anonymat	Etant présent à l'insu de sa femme, il semble avoir réfléchi à la question de l'anonymat. Il en a parlé avec une autre utilisatrice : « <i>Mais comme m'a écrit une confinaute, les écrits restent. Seul le pseudo est effacé. Et dans les réponses que l'on fait on rappelle le pseudo. Donc on sait quel pseudo les a écrits</i> ». Il a été témoin de situations indiquant que l'anonymat n'était pas toujours effectif. Il rajoute qu'un pseudonyme peut garantir l'anonymat à condition de ne rien divulguer : « <i>Mais déjà tout dépend des échanges que l'on a sur la partie publique. Si on vient que pour draguer sans poser de questions. Et donc sans se dévoiler, on peut rester incognito</i> ».	Elle considère que « <i>le pseudo n'est garant de rien du tout</i> ». Elle mentionne deux problèmes : « <i>Mais d'une : les bugs informatiques sont monnaie courante et dans ce cas, l'identité peut être dévoilée très facilement. De deux : un pseudo est une couverture que l'on pourrait presque comparer à une dentelle. Autrement dit, l'identité qui se cache derrière peut être trouvée très facilement selon le mal que se donne ou pas la personne/pseudo</i> ».	Elle ne pense pas que l'on puisse être anonyme, d'autant que plusieurs de ses contacts ont été épiés. Pour se protéger de cela, elle réserve les informations les plus intimes pour les espaces privés : « <i>Ce que j'écris sur les posts publics sont des choses que je ne cache pas et donc ça ne me dérange pas si ça se sait</i> ».	Pour elle : « <i>le pseudo permet de rester anonyme et puis on peut cacher notre profil et décider qu'il soit visible qu'à nos amis</i> ». Au fil des interactions, « <i>l'anonymat disparaît, [...] on sait à qui on a affaire</i> ». Elle n'envisage pas le fait qu'il puisse y avoir une erreur informatique, ou que les éléments donnés permettent de trouver l'identité sociale de la personne.

<p>Entraide</p>	<p>Il trouve que l'entraide est appréciable : <i>« c'est toujours agréable quand quelqu'un s'intéresse à ses problèmes. Et qui prend du temps pour essayer d'amener ses réponses. Et j'ai pris aussi du temps pour essayer de donner mon point de vue sur certaines interrogations des autres »</i>. Il a essayé d'aider les autres personnes ayant des problèmes. Il me donne un exemple avec un lien à l'appui et me décrit la situation d'entraide : <i>« Dans la section rapport H/F, il y a un très bon exemple de l'utilité d'un forum. Et la force de la nature humaine. Car derrière chaque pseudo, il y a une personne avec sa force et ses faiblesses. Mais aussi avec son envie d'améliorer les choses. Une affaire qui a été résolue grâce au forum. Mais surtout grâce aux pseudos qui sont toujours prêts à aider ceux qui sont dans le besoin »</i>.</p>	<p>L'entraide est essentielle dans certaines situations qui nécessitent de la motivation, et une régularité, comme c'est le cas des régimes : <i>« Pour faire un régime, il faut une grande motivation. C'est d'autant plus facile si on le fait à plusieurs. C'est l'exemple même des réunions ww. Venir tous les jours aide certaines à persévérer. Mais venir une fois par semaine peut lui suffire. L'avantage ici c'est que c'est gratuit. [...] Il y a beaucoup de petits groupes. Mais quand il le faut, les confinautes savent être solidaires »</i>.</p>	<p>Dans le cadre des maternités, une entraide se met en place de manière automatique : <i>« Non je n'ai fait aucune demande mais c'est monnaie courante de le faire sur confi, il y a des posts pour chaque mois de grossesse et nous créons des binômes pour que l'autre personne prévienne les copines lors de l'accouchement en lui créant un post. C'était important pour moi de partager cet événement car mes confi copines avaient suivi toute ma grossesse, j'ai été très fière et émue de lire tous ces messages et suis aujourd'hui heureuse de partager l'évolution de ma fille avec elles »</i>.</p>	<p>L'entraide en vigueur sur le site est un élément qu'elle a testé dès le début, étant donné qu'elle est venue pour trouver des solutions à ses problèmes. Elle signale qu'elle s'est d'abord fait aider par un homme. L'entraide se fait par des échanges et des confrontations d'expériences, permettant aux utilisatrices de se sentir comprises et écoutées, ce dont elle a bénéficié</p>
-----------------	--	---	--	--

Expérience des autres	<p>Les autres ont une grande importance pour lui : « <i>Par le simple soutien moral, on se sent moins seul. Ça permet d'aider à prendre des décisions. De voir ou sont les limites dans ce qu'on pense</i> ». Il me donne des exemples de situations complexes où « <i>La logique et l'expérience d'autres confinautes, permet de démêler et de faire prendre conscience des vrais problèmes qui vont arriver. Cela permet de conforter ou orienter vers d'autres choses</i> ». Leurs contributions et la comparaison de plusieurs avis permettent d'engager une forme de réflexivité.</p>	<p>Les sites de discussion permettent de discuter avec des personnes que l'on ne connaît pas. Elle fait un parallèle avec la vie quotidienne : « <i>Mais c'est aussi comme cela dans la vraie vie. Des gens que je n'ai jamais vus se livrent parfois à moi rien que quand je vais faire mes courses ou dans une salle d'attente. Elles se soulagent ou occupent leur temps. Elles se sentent mieux après et moi, ça ne me coûte pas grand-chose de les écouter</i> ». L'écoute des autres est un facteur qui a son importance.</p>	<p>L'expérience des autres permet d'avoir un point de comparaison avec sa propre expérience : « <i>Mais continuer à parler en public permet aussi d'avoir des avis différents et de rencontrer d'autres personnes</i> ». Un sentiment de connivence peut se développer avec des personnes ayant vécue une même expérience : « <i>Après pour la personne qui demande des avis, des personnes ayant vécu la même chose sont peut-être plus importantes et leurs témoignages prennent plus de valeur</i> ».</p>	
Rapport Homme/Femme	<p>Il explique que certains hommes sont là pour discuter, comme lui. Il mentionne l'existence des dragueurs, des pervers, etc. : « <i>Ceux qui cherchent vraiment des conquêtes, ne restent pas longtemps. C'est pareil pour ceux qui la jouent agressive. Ils se font souvent jeter</i> ». Il explique s'être fait suspecté d'avoir de mauvaises intentions lors de ses débuts sur le site. Il précise que certains hommes ne cherchent pas à s'identifier comme tel.</p>	<p>Les hommes sur le site ne la dérangent pas dans la mesure où ils se plient aux règles et adoptent un comportement qui ne diffère pas de celui des femmes : « <i>Un homme qui participe à la vie du forum et s'intègre tout en respectant la charte et les femmes en général, ne me dérange pas. Un homme qui arrive, pose sa question, lit la réponse et s'en va ne me dérange pas non plus. Beaucoup de femmes font pareil. Par contre, quand un homme vient juste pour se faire remarquer surtout négativement, se défouler ou draguer, alors là, je suis totalement contre</i> ».</p>	<p>Elle ne semble pas vraiment avoir d'avis sur la question dans la mesure où elle ignore plus ou moins ce qui ne l'intéresse pas : « <i>Ça ne me dérange pas, bien qu'à une époque il y en a qui venaient pour trouver des filles mais bon, j'en ai jamais bien côtoyé et ils font bien ce qu'ils veulent</i> ». Elle souligne toutefois le risque des hommes venant pour d'autres choses que la simple discussion.</p>	<p>Elle les accepte sur le site, d'autant que son premier interlocuteur était un homme et l'a véritablement aidé. Elle s'attache à démasquer ceux qui sont là pour faire du tort aux utilisatrices. Mais la plupart ont une attitude correcte et apportent un regard différent sur les problèmes : « <i>le peu que je croise sur le forum restent corrects et beaucoup ne participent pas aux discussions mais ne font que les jeux, donc viennent simplement pour se détendre. Ceux qui participent aux discussions viennent apporter leur expérience et leur point de vue masculin</i> ».</p>

Faux-profils	<p>Les faux-profils ne le gênent pas plus que ça. Il suggère que chacun joue probablement un rôle qui n'est pas toujours fondé sur des éléments véridiques : « <i>Mais ça ne me dérange pas plus que ça. Chacun joue à ce qu'il souhaite. Ce n'est pas toujours évident de les démasquer. Mais ne joue-t-on pas tous ?</i> ». Il me donne de nombreux exemples de faux-profils ou de personnes utilisant un deuxième pseudonyme. Il évoque le club privé dans lequel des utilisatrices traquaient les faux-profils. Il pointe les risques de cette défiance permanente : « <i>On finit par ne plus être présent pour aider les personnes qui ont des problèmes. Voir pire, suspecter un vrai pseudo avec de vrais problèmes hors du commun</i> ».</p>	<p>Elle essaie de moins s'investir sentimentalement lorsqu'elle a des doutes. Lorsqu'elle pense pouvoir apporter quelque chose à une personne, même si elle la suspecte d'être un faux-profil, il lui arrive de jouer le jeu : « <i>D'autres racontent n'importe quoi juste pour essayer de communiquer et une fois qu'ils ont trouvé une oreille attentive, changent complètement d'attitude et redeviennent eux-mêmes</i> ».</p>		<p>Elle souligne l'importance de la cohérence dans les propos et évoque un homme qui a été démasqué : « <i>il était intervenu dans un autre post et il s'était trahi, je ne me rappelle plus trop. Mais comme on peut voir les discussions de chaque membre (au début, les clubs privés où les discussions ne sont visibles que par ceux qui font partie du club en question n'existaient pas), on devait probablement avoir des doutes sur l'honnêteté de cette personne, on a réussi à le démasquer de cette façon</i> ».</p>
Sortir du cadre de <i>Confidentielles</i>	<p>Il m'explique qu'il connaît des personnes qui se sont connues sur le site puis qui se sont rencontrées (il semble suggérer une rencontre homme-femme).</p>	<p>Elle ne sort pas du cadre de <i>Confî</i>, mais connaît des personnes qui l'ont fait.</p>	<p>Elle sort du cadre de <i>Confî</i>, rencontre ses amies dans d'autres espaces médiatisés ou dans des lieux physiques.</p>	<p>Elle sort du cadre de <i>Confî</i>, rencontre ses amies dans d'autres espaces médiatisés ou dans des lieux physiques.</p>

26.2 DÉTAILS DES ENTRETIENS

26.2.1 Entretien écrit C1

Q : Pour que je me situe, peux-tu me dire brièvement ce que tu fais dans la vie et préciser ta situation familiale ? (Tu n'es pas obligé de rentrer dans les détails, c'est surtout pour que je puisse contextualiser les choses).

R : *Je suis marié et à mon compte.*

Q : Depuis quand fréquentes-tu le forum de Confidentielles ? Est-ce que tu te rappelles les raisons qui t'ont poussé à venir ici ? Et pourquoi ce forum en particulier ?

R : *Je crois que je me suis inscrit en 2007 ou 2005. Ce devait être au début de confi. Il faisait de la pub encore. Ce que j'ai aimé, c'est le petit volume de personnes qui abordent les mêmes sujets que moi. On peut suivre facilement. C'est plus de la camaraderie. Je n'ai pas vraiment d'amis extérieurs. Là je les ai à domicile. Ce que j'ai cherché au début, c'est des réponses à mes questionnements dans ma vie de couple. Je trouve ma femme un peu coincée. Et je souhaitais l'avis d'autres femmes sur le sujet. Je ne te choques pas au moins ?*

Q : Non, non, tu ne me choques pas, rassure-toi. Quand tu dis que tu es à ton compte, est-ce que cela implique que tu travailles de chez toi ? As-tu des enfants ? Viens-tu régulièrement sur Confi (j'entends par là, as-tu des plages horaires où tu es régulièrement présent ?)

R : *Je travaille à mon compte. Bref j'ai une petite entreprise. J'ai des enfants. Je viens quand je peux. Je le fais à partir de mon téléphone grâce à la version mobile. Bon c'est moins complet. Mais plus rapide. Il manque beaucoup de fonctionnalités comme l'insertion de messages, et l'accès à mon profil est très limité. C'est dommage.*

Q : Si tu souhaitais l'avis d'autres femmes sur la question, cela signifie que tu es allé directement poser ta question dans la section couple & sexualité ? Y avait-il à l'époque un post de présentation ? Hum, tu souhaitais cet avis, je suppose que tu l'as eu lorsque tu as posé la question ? Comment les femmes se sont comportées ? Ont-elles été choquées ?

R : *Oui, je suis allé directement dans la section couple. Je ne me souviens plus d'un mail de présentation. Il ne devait pas en avoir ou alors je ne l'ai pas vu. J'ai eu beaucoup de réponses. Beaucoup de femmes m'ont apporté de bonnes idées. Sans doute les vraies solutions. Mais pas ma solution. Je n'ai pas trouvé comment bien avancer. Personne n'a été choqué. Ou alors elles ne l'ont pas dit.*

Q : 2005 ou 2007, c'était il y a un moment. Le forum était-il similaire à celui-là graphiquement ? Tu es encore présent en 2013 alors que tu venais initialement pour un avis, que je suppose tu as du avoir, qu'est ce qui fait que finalement tu aies continué à évoluer sur le forum de Confi ?

R : *Oui j'ai eu des bonnes réponses. Mais j'ai du mal à les appliquer. Il y avait un peu moins de pub. La plateforme a changé souvent. Mais je n'y vais pas souvent. Juste quand je n'ai pas*

le choix. La plateforme mobile à peu évolué depuis sa création. Avant, elle n'existait pas. C'était très long pour suivre. Je suis toujours venu avec un mobile depuis le début. C'est plus agréable que sur un pc.

Q : Tu m'as dit que tu avais déjà dévoilé beaucoup de ton intimité et qu'il ne devait pas rester beaucoup de choses à dévoiler. J'y ai senti un regret ? Me suis-je trompée ? Était-ce volontaire d'avoir dévoiler beaucoup de choses sur ce forum ?

R : Volontaire, je ne sais pas. Mais c'est difficile d'exposer un problème sans en parler. Puis j'ai répondu à diverse questions. Le plus honnêtement possible. Je n'ai pas de regrets pour le moment. Mais j'apprehende le fait que si ma femme tombe dessus, ça lui fasse mal. Car elle est très réservée.

Q : Je n'ai jamais essayé la version mobile du site, il faudrait que je teste. En quoi est-ce plus simple pour suivre ? Y a-t-il autant de publicité ? La présence des marques et des jeux aussi ? Est-ce parce que tu utilises la version mobile que tu n'as pas d'avatar ? Ou est-ce que tu n'avais pas envie d'en mettre ?

R : Je ne vois pas les avatars. Mais je peux en mettre un sur le pc. Je n'ai pas fait l'effort c'est tout. J'y ai bien regardé. Mais je n'ai rien trouvé d'intéressant. Il n'y a presque pas de pub. Et elles ne sont pas envahissantes. Ce sont les pubs et toutes les fenêtres intempestives qui ralentissent le navigateur. Là, je ne suis que l'essentiel, le forum et juste les interventions. Les photos en général sauf certaines sans que je ne sache pourquoi.

Q : Les femmes de confi t'ont à priori donné pas mal de conseils si je comprends bien, mais l'ont-elles fait dans les forums publics, ou plutôt dans les clubs privés ? Ou plutôt par MP ?

R : En général sur le forum public. Mais certaines en message privé (mp). Et sur un club pour d'autres.

Q : As-tu essayé de faire attention à tes formulations de phrases pour exposer ton problème ? Lorsque tu réagis dans la section couple et sexualité, fais-tu attention à choisir des mots qui ne choqueront pas ou non ?

R : Avec certaines personnes, il faut faire attention à la formulation. Mais en général j'écris ce que je pense. Mais je ne suis pas doué pour écrire. Et parfois ça porte à confusion. Et certaines ou hommes, jouent sur ses mots. Et j'ai dû faire plus attention.

Q : As-tu des exemples de confusions à me donner ? Comment fais-tu pour éclaircir les choses ? Est-ce que tu y arrives toujours ?

R : Je n'ai pas d'exemple en tête. Mais on en retrouve dans les pages. Plutôt dans les clubs. Je n'y arrive pas toujours. Volontaire, je ne sais pas. Mais c'est difficile d'exposer un problème sans en parler. Puis j'ai répondu à diverse questions. Le plus honnêtement possible. Je n'ai pas de regret pour le moment. Mais j'apprehende le fait que si ma femme tombe dessus, ça lui fasse mal. Car elle est très réservée.

Q : Elle n'a jamais vu que tu parlais sur un forum ? Est-ce que la peur qu'elle tombe dessus pourrait te pousser à supprimer ton compte sur confi ? Est-ce quelque chose que tu envisages parfois ?

R : *Elle doit sûrement sans douter. Mais elle ne m'a jamais fait voir qu'elle serait intéressé de voir ce que j'y écris. Peut-être par peur de ce qu'elle y lirait sans doute. Peut-être l'a-t-elle déjà lu? Mais je ne pense pas. Elle ne fouille jamais dans mes affaires. Oui, j'ai déjà songé à supprimer mon profil. Et j'y pense encore. Mais comme m'a écrit une confinaute, les écrits restent. Seul le pseudo est effacé. Et dans les réponses que l'on fait on rappelle le pseudo. Donc on sait quel pseudo les a écrits. Je l'ai vu à la suite des personnes qui ont effacé le leur. Et trouver un pseudo est facile car souvent ils sont mémorisés dans les ordis automatiquement. Et puis ce que j'évoque, je lui demande à elle aussi. Elle connaît mes griefs. Mais elle ne semble pas trop s'en soucier.*

Q : D'où vient l'idée de ton pseudo ? As-tu réfléchi longtemps pour le choisir ?

R : *Mon pseudo. Je n'ai cherché longtemps. J'ai juste pris, la vision que je me fais de moi-même. Ou du moins comme j'aimerais être. Car on ne peut pas être toujours sympa. Le plus souvent possible. Exemple, écrire à son insu. Ça n'est peut-être pas si sympa. Mais comment évoluer sans recherche?*

Q : Tu m'as dit avoir tissé des relations amicales sur le forum. Est-ce que tu sors du cadre du forum parfois pour échanger ? As-tu déjà donné ton mail ou ton numéro de tel ? Es-tu complètement en mode anonymat sur ce forum ? Ou bien des gens sont-ils capables de t'identifier dans la vie de tous les jours ?

R : *Je ne sais pas si je dois répondre à cette question. On a échangé des photos. Mais je ne répondrai pas plus.*

Q : Ok je comprends. Je reformule ma question sans t'inclure dans les réponses au sens personnel, mais plutôt ta vision des choses et ce que tu penses : Penses-tu qu'un pseudonyme sur Confi puisse garantir l'anonymat à quelqu'un ? Penses-tu qu'on puisse entretenir une véritable amitié avec des personnes (hommes ou femmes) sur ce forum sans passer au stade d'un échange en dehors du forum (téléphone et ensuite rencontre) ? La rencontre physique est-elle un élément essentiel selon toi pour que l'on puisse considérer l'amitié ? Ou le virtuel suffit-il ?

R : *Non un pseudo, garantit l'anonymat à une personne inconnue. Mais déjà tout dépend des échanges que l'on a sur la partie publique. Si on vient que pour draguer sans poser de questions. Et donc sans se dévoiler, on peut rester incognito. Mais ceux qui draguent peuvent être amenés lors qu'ils ont une touche intéressante, à rechercher un contact physique. Ceux qui ne sont là que pour trouver l'amitié. Ils peuvent en avoir assez de l'expression écrite. Et dans beaucoup de cas, ils ne cherchent pas la discrétion. C'est entre autre le cas des personnes mettant une photo d'elles et de leur enfant. Mais il arrive aussi que certaines personnes sont venues pour l'amitié qui doucement migre pour une envie plus intime. C'est le cas des certaines personnes qui finissent par prendre un deuxième pseudo. Pour ne pas être identifié. On a eu certains cas. Certaines changent de pseudo car elles ou ils avaient envie de se défouler. Et ils ou elles*

se sont fait casser. Quelques internautes aiment chasser ce genre de confinautes. J'ai croisé aussi des personnes qui s'inventent des personnages. Mais elles sont souvent incohérentes et elles se font vite repérer. Parfois ça dure un certain temps. Ça donne parfois des scènes très cocasses.

Q : Je me suis permis de voir rapidement quelques messages que tu avais écrits dans les forums publics. Une chose m'interpelle : tu dis que certaines te reproche de trop parler de toi dans certains sujets ? Peux-tu m'expliquer ce qui s'est passé et quels ont été les reproches ?

R : He bien voilà, après avoir exposé mes problèmes, beaucoup d'internautes m'ont aidé dans la démarche. Mais je n'arrive pas à me satisfaire des éléments trouvés. Et après avoir épuisé les réponses, mes nouvelles interrogations reviennent au même niveau. Et ça finit par agacer certaines d'entre elles. Car bien sûr de nouvelles, ne me connaissant pas, me posent des questions. Et j'ai tendance à reformuler les mêmes questions. Dans un forum, il faut savoir avancer. Puis innover pour lancer de nouveaux débats. C'est comme ça que j'ai vu beaucoup de copines virtuelles ne plus venir. Car au bout d'un certain temps les mêmes questions reviennent. Les mêmes problèmes refleurissent. Comme un éternel recommencement.

Q : La première fois que tu es venu sur confi et que tu as posté un message sur ton problème, est ce que tu te rappelles ce que tu as ressenti lorsque l'on t'a répondu ?

R : Je ne m'en souviens plus vraiment. Mais c'est toujours agréable quand quelqu'un s'intéresse à ses problèmes. Et qui prend du temps pour essayer d'amener ses réponses. Et j'ai pris aussi du temps pour essayer de donner mon point de vue sur certaines interrogations d'autres. Parfois je ne réponds pas quand je ne sais pas comment formuler une réponse.

Q : As-tu déjà été tenté de participer dans d'autres sections ? Ou cela ne t'intéresse pas ?

R : J'ai cherché d'autres sections. Mais je n'y suis pas à l'aise. Une de mes interrogations et une des raisons pour lesquelles je suis venu ici, c'est savoir comment ça se passe dans les autres couples. Et si toutes les femmes ont la même attitude que ma femme.

Q : Que penses-tu des demandes d'amies sur confi ? Que représentent-elles pour toi ? Acceptes-tu toutes les demandes ? Sont-elles censées être réciproques ?

R : Elles ont un but très précis. C'est pour avoir un accès plus aisé à toutes les interventions sur le forum. Quel que soit le sujet, ça évite de courir partout et de louper une intervention. Bon c'est aussi dans certains cas pour avoir une relation reconnue. Je n'ai pas pris beaucoup d'amies. Mais certaines me l'ont demandé et j'ai accepté. Elles souhaitaient me suivre. Ou juste être amie.

Q : Que penses-tu des autres hommes qui viennent participer sur confi ? Certains semblent être là pour draguer ou pour se moquer un peu ? Est-ce que tu leur réponds parfois ?

R : Il y en a. Ils sont là comme moi. Pour discuter le plus souvent. Ceux qui cherchent vraiment des conquêtes, ne restent pas longtemps. C'est pareil pour ceux qui la jouent agressive. Ils se font souvent jeter.

Q : Lorsque tu vois une personne qui a des problèmes similaires aux tiens, as-tu plus envie de l'aider ? Que ressens-tu ?

R : *S'ils sont trop similaires aux miens, je leur souhaite la bienvenue au club. Mais je ne peux pas faire mieux.*

Q : Sur Confi, et notamment dans la section couple&sexualité, j'ai eu l'impression que certaines personnes venaient en inventant des faux problèmes, ou bien semblaient être des faux profils. Je me souviens de quelqu'un qui se faisait passer pour une jeune fille qui voulait qu'on lui envoie en MP ses récits de « première fois ». Il s'est avéré que c'était en fait un homme. As-tu déjà croisé ces faux profils ? Qu'en penses-tu ?

R : *Je n'ai pas souvenir de ce cas. Mais j'en connais d'autres. Je trouve que c'est dommage pour eux. Mais ça ne me dérange pas plus que ça. Chacun joue à ce qu'il souhaite. Ce n'est pas toujours évident de les démasquer. Mais ne joue-t-on pas tous ?*

Q : Ce que tu me dis là est très intéressant notamment les histoires de changements de pseudo. Aurais-tu des exemples en tête de scènes très cocasses ?

R : *Bonjour. Oui, j'ai des exemples, car je décris des choses que j'ai vues. Mais je n'ai pas le droit de dévoiler les pseudos ci-décrit. Car ils ne m'appartiennent pas. Et je ne sais pas si, ça pourrait les mettre en danger. Question de confiance. Pour d'autre, je ne sais pas s'ils ont retiré leur ancien pseudo. Il en a un, qui a décrit la mort soit disant accidentelle de son ancien pseudo. Est-ce réel ou pas, il n'a rien confirmé. Des internautes ont crut le lire avec d'autres pseudos encore. Était-ce lui?*

Q : Oui je pensais juste que tu pouvais me décrire ce qui se passait sans forcément me dire les pseudos (ce ne sont pas les personnes qui m'intéresse, mais plutôt quel genre de situation étonnante qu'il peut se créer). Hum cela doit faire bizarre d'avoir l'impression de lire quelqu'un censé être mort ...

R : *Il faut que je fasse des recherches, pour te retrouver les textes exacts. Il y a celle qui m'a demandé en mp comment faire pour changer de pseudo, car celui qu'elle avait était connu de son mari. Et si elle demandait des informations ou si elle avait des griefs contre lui, elle ne souhaitait pas qu'il le sache. Celui qui s'est fait passer pour mort. Il était devenu un peu agressif. Donc le ton montait sur les posts. Les filles faisaient bloc contre lui. Il a changé apparemment de pseudo pour pouvoir dire ce qu'il voulait. D'après les filles qui disent l'avoir reconnu grâce à des questions précises dont elle connaissait ses réponses. Car même quand on change de pseudo, on garde ses idées. Il aurait changé beaucoup de fois apparemment. Et ça a fini par beaucoup [mot manquant] les filles. Qui en devenaient parano. Puis un beau matin, on a eu ce post, qui décrivait en poésie, le décès de ce fameux pseudo. En se faisant passer pour un ami. Pseudo qu'on n'a jamais revu. Nous laissant le choix de croire ou pas.*

Bon il y a aussi toutes celles avec des histoires pas possibles. Qui ne répondent pas quand on leur répond. Ou qui ne sont pas cohérente suivant si elles sont sur un post ou un autre. Faisant parti d'un club privé, j'avais le ressenti des copines qui restaient et supposaient les faux sur le domaine publique. Elles jouaient les inspecteurs ou les policières de confi. Et en privé venaient donner leur rapport d'avancement. Une vraie intrigue. Bon dommage le club s'est

arrêté par fatigue de rechercher le moindre indice. C'est usant. On finit par ne plus être présent pour aider les personnes qui ont des problèmes. Voir pire, suspecter un vrai pseudo avec de vrais problèmes hors du commun.

Q : Ça devait être quand même intéressant de faire ces petites enquêtes !! Tu as essayé aussi de le faire quand le club était en activité ?

R : *Non. Je ne suis pas doué pour les enquêtes. Et puis, on fait des hypothèses sans être sûr.*

Q : Penses-tu que les amitiés développées sur Confi sont durables ? Où penses-tu que les gens se perdent de vue rapidement ?

R : *J'ai le cas de personnes qui se connaissent dans le privé et en pseudo aussi. J'ai des exemples de personnes qui se sont connues par l'intermédiaire de confi. Par contre je ne sais pas s'ils se voient encore. Mais il n'y a pas de raison, car ils se sont rencontrés plusieurs fois. Ils nous ont offert des photos de leur rencontre. Mais je n'ai pas le droit d'en dire plus.*

Q : Cela fait quelque temps que tu es sur Confi. Penses-tu y rester encore longtemps ? (si on écarte la crainte que ta femme découvre ce que tu écris sur le forum)

R : *J'ai d'autres forums. Mais ça n'a rien à voir. Je suis passionné de programmation. Et quand je rencontre un problème, je vais y chercher d'éventuelles réponses. Pour les questions de couple, je reste sur confi. Car c'est un petit forum, et il y a une bonne convivialité. Il y a beaucoup de pseudos que je croise régulièrement. En tout bien tout honneur. Je les considère comme des copines. Et j'aime blague avec. C'est agréable. Je ne considère pas ça comme de la drague. Car ce n'est pas le sujet. Je ne dis pas que ça ne pourrait pas arriver. Mais ce n'est pas le cas.*

Q : Si tu devais quitter confi pour x raison, irais tu vers un autre forum ? D'ailleurs est ce que tu évolues sur d'autres forums en même temps ?

R : *Je me sens bien sur confi. Peut-être qu'un jour, j'en aurai marre? Je pense plutôt que c'est ma femme qui m'y obligerait. Car elle trouve ça dérangeant que je sois toujours avec mon téléphone. Officiellement, je regarde les mails de ma société. Et je saisis pour mon boulot.*

Q : Est-ce que tu considères qu'intervenir sur le site, lire des messages, etc., prend du temps ? Ou est-ce négligeable ?

R : *Ça prend beaucoup plus de temps que ça en a l'air. Je suis souvent surpris quand je regarde ma montre. Et ça m'embête qu'elle ne veuille pas s'arrêter un peu. Pour que j'ai du temps pour aller discuter avec des amies.*

Q : Que penses-tu des discussions lancées par les animatrices ? Est-ce que tu y participes ? Que penses-tu des articles mis en avant sur confi en lien avec la section couple et sexualité ? Est-ce que tu les lis ?

R : *C'est bien que des animatrices lancent des débats. Si le sujet m'intéresse et qu'il y a du monde, oui. J'y participe. Je n'ai pas accès aux liens. Ça me renvoie sur le site officiel. Ce qui a tendance à planter le téléphone.*

Q : Au premier abord, as-tu confiance en ce que disent les femmes ou hommes qui viennent sur confi ? Disent elles/ils la vérité selon toi ? Faut-il leur demander des détails avant de leur répondre vraiment ? Est-ce au final important de savoir si ce qu'ils ou elles disent est vrai ?

R : *Au premier abord je leur fais confiance. Mais je reste sur mes gardes. Je vérifie un peu les incohérences. Mais on est jamais vraiment sûr. Pour moi, ce n'est pas important qu'ils disent la vérité ou non. L'important, c'est le dialogue. Et les faux, ne restent pas longtemps. Car c'est difficile de tenir un double jeu avec sa réalité. C'est ce que je pense. Peut-être à tort? D'autres refusent de répondre si elles ne sont pas sûres. Ex [Nom de pseudo]. Elle aime bien jouer les investigatrices. Elle m'a même suspecté. Alors que ce n'est pas mon habitude. Exemple, ceux qui se font passer pour des filles. Quand j'ai mentionné mon sexe, j'ai direct coché masculin. Mais certains par méconnaissance(?) Ou par peur d'être rejeté, ou par perfidie, laissent la case cochée par défaut.*

Q : En tout cas je te remercie pour tes réponses, elles sont très intéressantes et me donnent une bonne vision des choses. J'ai appris plein de trucs grâce à toi. Je vais commencer à tout relire et analyser un peu, avant de voir si j'ai encore d'autres questions à te poser. En attendant, est ce que tu aurais un truc à me raconter, un sujet à aborder, ou quoique ce soit que j'aurai oublié et qui pourrait m'aider pour mon travail de thèse ? (Toujours dans l'optique de la communication, les rapports entre les gens, la manière dont ils utilisent le forum et gèrent les interactions)

R : *Bonjour J'ai pensé à toi, pour ta thèse. As-tu lu le post : donner moi la force par vos réponses. Dans la section rapport H/F? Il y a un très bon exemple de l'utilité d'un forum. Et la force de la nature humaine. Car derrière chaque pseudo, il y a une personne avec sa force et ses faiblesses. Mais aussi avec son envie d'améliorer les choses. Une affaire qui a été résolue. Grâce au forum. Mais surtout grâce aux pseudos qui sont toujours prêts à aider ceux qui sont dans le besoin. Par le simple soutien moral, on se sent moins seul. Ça permet d'aider à prendre des décisions. De voir où sont les limites dans ce qu'on pense. Ce qui est correct, mais aussi ce qui n'est pas normal. Dans le présent, ça a aidé une femme à prendre conscience qu'elle devait agir. Et ne plus supporter la vie qu'elle avait. Qu'elle méritait mieux. Au grand soulagement de sa fille. Qui n'arrivait pas à la convaincre. Enfin, une famille, qui va pouvoir vivre sa relation de famille sereinement. Imagine, ça faisait 11 ans que les petits enfants ne voyaient plus leur grand-mère. [Post en question : <http://www.confidentielles.com/ttopic-134695-donnez-moi-du-courage-par-vos-reponses.htm>]*

Q : Pfffiou je viens de lire toute l'histoire. Vraiment impressionnant. Merci de me l'avoir montrée. J'étais tombée dessus à un moment où une certaine « maryvonne » écrivait un truc qui n'avait aucun sens, du coup je n'avais pas eu l'impression que ce post était important.

R : *C'est un des meilleurs exemples que j'ai rencontré. Mais j'ai eu d'autres bons exemples. De femmes qui se sont embarquées dans des histoires pas possibles. La logique et l'expérience d'autres confinautes, permet de démêler et de faire prendre conscience des vrais problèmes qui vont arriver. Cela permet de conforter ou orienter vers d'autres choses. Ha maryvonne. Ça c'est un cas. Elle intervient toujours comme ça. Je ne suis pas sûr qu'elle maîtrise bien la langue française. Elle n'est pas méchante mais elle est difficile à cerner. Est-ce pour détendre l'atmosphère? Ou qu'elle s'exprime mal?*

26.2.2 Entretien écrit C2

Q : Depuis quand es-tu sur le forum de Confi ? Pourquoi es-tu venue t'inscrire (ou que cherchais-tu au départ en t'inscrivant sur confi) ?

R : Je suis inscrite depuis mars 2008. J'ai eu un mail publicitaire. Je suis allée voir de quoi il était question et je me suis inscrite. J'avais beaucoup de temps libre puisque je travaillais à temps partiel. Les enfants étaient partis toute la semaine pour leurs études. Mon mari rentrait fort tard le soir en raison d'une activité professionnelle très prenante et ma vie associative plutôt dense prenait fin puisque ces associations étaient plutôt liées aux enfants. J'étais dans une période de réflexion : allais-je m'engager dans d'autres associations ou plutôt essayer d'augmenter mon temps de travail ?

Q : Je ne sais pas si tu t'en rappelles, mais as-tu directement participé car tu avais une question précise à poser à la communauté de confi ? Ou bien as-tu en premier pris le temps d'explorer les différentes catégories ?

R : Je suis arrivée directement sur le chat. Je ne sais plus comment. Peut-être un lien dans le fameux mail publicitaire ? Je n'ai rien exploré du site pendant des mois. Mon but était de papoter et à l'époque, il y avait des personnes vraiment très sympas sur le chat. Je n'ai pas éprouvé le besoin d'aller explorer le reste du forum

Q : Te rappelles-tu de ton premier post et de ce que tu as ressenti lorsque quelqu'un y a répondu pour la première fois ?

R : Je crois bien que ma première intervention sur le forum était liée à une histoire de harcèlement dont a été victime une participante du chat. C'était soit cela soit une réponse à un topic ouvert pour souhaiter un anniversaire à une participante du chat. Je ne connaissais absolument pas cette façon de procéder et cela a été une découverte vraiment plaisante : on pouvait écrire un message n'importe quand et obtenir une réponse dès que la personne destinataire du message était disponible.

Q : Vas-tu sur d'autres forums, ou es-tu surtout sur Confi ?

R : Je suis inscrite sur d'autres forums mais sans plus.

Q : Quelle est ta fréquence de participation ? Quand viens-tu sur le forum ? Comment articules-tu ta participation sur confi avec ton activité professionnelle ou autre ?

R : J'ai passé énormément de temps sur confi. Maintenant, moins. Par manque de temps et aussi un peu par manque d'intérêt. Confi a changé au fil du temps. Je n'y trouve plus tout à fait mon compte. Il y a eu des changements dans ma vie privée et professionnelle qui me laissent moins de temps libre. Néanmoins, je me débrouille quand même pour me connecter quotidiennement. Plutôt en soirée d'ailleurs.

Q : Brièvement, peux-tu me dire ton âge, ce que tu fais dans la vie, et si tu habites seule ou avec quelqu'un (enfants ou autre) ? (si cela te gêne, tu peux me répondre par une tranche d'âge, un domaine d'activité, etc...)

R : J'ai 46 ans. Je suis mariée et j'ai deux enfants. L'un a terminé ses études et est entré dans la vie active. Il vit encore chez nous. L'autre est étudiante et ne rentre que certains we. Mon domaine d'activité : les finances.

Q : Lorsque tu me dis que Confi a changé avec le temps, parles tu des fonctionnalités ? Ou des mentalités des participants ? Peux-tu m'en dire un peu plus sur ce point ?

R : Confi était un site de papotages. L'ambiance y était gaie, on rigolait bien. Il y avait aussi de sérieuses prises de tête. Mais le plus important, comme je le disais avant, c'était le papotage. On y faisait beaucoup de rencontres, on se baladait de topic en topic. Pas de jalousies entre confinantes puisqu'il n'y avait rien à gagner ou alors si peu. Pas de confies en récompense des messages postés. On ne comptait pas. On venait comme on pouvait, quand on pouvait et selon les envies du moment. Ensuite, sont arrivés les jeux, les confies à gagner pour les échanger contre des cadeaux. Les rivalités sont nées, la triche, la jalousie et j'en passe. Certaines confinantes ne sont venues que pour les jeux et ces fameux jeux ont ralenti le site le rendant certains jours totalement impraticable. Les jeux ont attiré des personnes d'autres forums. Ca a donné lieu à la guerre des forums. Au fil du temps, ces guéguerres ont cessé. Heureusement. Mais il y a eu de plus en plus de triches. Des multi pseudos créés pour gagner encore et toujours plus. Les papotages se sont taris ou ont changé car inspirés par le côté « gains possibles de confies ». Il y a eu de très grosses disputes et finalement, pour se mettre à « l'abri » des commérages et jalousies, certaines se sont réfugiées dans les clubs privés pour pouvoir continuer à évoluer à peu près sereinement sur le site. Les fonctionnalités ont évolué, évidemment. Mais cela ne nous a pas marquées tant que ça hormis les jours où tout le site rame. En gros, quand des nouvelles arrivent, il y a les joueuses, celles qui viennent dans le but de « vendre » quelque chose, les joueuses, celles qui ont besoin de conseils ou de réconfort, celles qui viennent juste pour papoter mais elles sont plutôt rares et enfin celles qui viennent pour se défouler en cherchant des noises aux autres. Il y a aussi les dragueurs, les névrosés,

Q : J'ai vu que tu n'hésitais pas à répondre par MP pour aider les gens, même pour moi lorsque je ne trouvais pas les sous - sections. Est ce qu'il t'arrive de prendre contact toi même avec certaines personnes ? Ou tu ne converses qu'avec les gens qui te contactent ? Réponds-tu toujours à tes MP ?

R : Je réponds toujours à mes mp. En fonction de la demande de la personne, je la dirige vers un topic existant. Si elle préfère échanger en toute discrétion sur un problème personnel, j'essaye de lui répondre au mieux. Il m'arrive de prendre contact avec une personne. Mais en général, je la connais et le sujet est plutôt personnel ou n'a pas sa place sur un topic. Inutile d'ennuyer tout le monde 😊 Il m'arrive aussi de contacter les personnes en ma qualité de confisage pour calmer une prise de tête. Mais cela devient plus rare sachant qu'il se passe de moins en moins de choses passionnantes sur confi de nature à déchaîner les passions 😊

Q : Vu qu'on parlait des clubs privés, peux-tu m'en dire un peu plus ? J'ai cru comprendre que c'était pour que certaines se retrouvent entre elles. Mais est-ce que cela marche de la même façon ? Il faut se faire accepter par la personne qui crée le club ? Est-ce que certaines personnes sont refusées à l'entrée d'un club ? En as-tu déjà créé et animé ? Les propos sont-ils plus libres ? Y a t-il tout de même des règles à respecter ?

R : Un club privé permet d'échanger tranquillement et en toute discrétion. Soit parce que les personnes veulent parler d'un sujet spécial ou alors personnel. Ou alors il s'agit d'un groupe d'amies qui veulent échanger sans que d'autres confinautes ne viennent les déranger. La personne qui a créé le club peut ajouter l'une ou l'autre modératrice. Les modératrices invitent les personnes qu'elles souhaitent voir participer au club. De la même manière, elles peuvent décider de bannir certaines personnes qui n'ont donc plus accès au club et ne peuvent plus venir lire ce qui y est dit. Des personnes extérieures peuvent demander l'accès au club. Les modératrices décident dans ce cas si elles accèdent à la demande ou pas. Généralement, cela se fait avec l'accord de toutes. C'est bien normal, puisqu'elles viennent toutes s'y livrer. Autant qu'elles puissent décider de qui pourra les lire ou pas.

Q : Quand tu me dis qu'avant les marques et les jeux, confi était un site de papotages et de partages, penses-tu que ce soit l'appât du gain qui ait changé tout ça ? Il n'y a pas de liens entre les jeux et les marques (genre gagner un truc de telle ou telle marque?) On peut gagner des gros cadeaux ?

R : Évidemment, c'est l'appât du gain qui a tout changé. Tiens un exemple bien explicite : le nombre de confies attribué à chaque message posté a changé au fil du temps. Un message posté sur un topic public et qui fait plus de 50 caractères rapporte 10 confies. Rien s'il est posté dans un club. Par conséquent, certaines confinautes qui se sont réfugiées dans les clubs sont incitées à retourner sur les topics publics sinon, leurs messages ne leur rapportent plus rien !!! Faut le faire quand même !!!! Tout est calculé pour pousser les personnes à faire ce que les dirigeants du forum aimeraient qu'elles fassent. Tu verras ainsi fleurir les topics de jeux de mots à la noix. La plupart de ces topics est créée juste pour gagner des confies. Bien sûr, certaines y viennent pour s'y amuser ou passer le temps. Mais elles sont rares. Et pour que les 50 caractères soient atteints, elles ajoutent des points de succession dans leur message. Pas top, n'est-ce pas ? http://www.confidentielles.com/r_628_comment-cumuler-des-confies--.htm Il y a un lien entre certaines marques et les jeux. Mais ils restent rares et oui, on peut parfois gagner de très beaux cadeaux

Q : D'accord je comprends mieux le fonctionnement des clubs. Oui je me suis inscrite à deux lorsque tu m'en avais parlé il y a un moment, j'étais curieuse de voir ce que cela changeait, mais honnêtement, j'ai eu l'impression que c'était un peu mort et parfois je n'ai pas trop compris l'intérêt que ça soit privé plutôt que public ... Ah oui c'est marrant cette histoire de jeux de mots. Je comprends pourquoi il y a pas mal de topics où les gens ne disent pas grand-chose. Est-ce que tu penses que les choses du genre « vous avez mangé quoi hier » ou « vous êtes habillée comment aujourd'hui » sont des topics aussi faits pour gagner des points ?

R : Oui, j'en suis convaincue 😊 En même temps, certaines personnes n'ont rien à dire alors, ça leur permet de passer du temps. Mais ces personnes là sont rares. Créer un topic apporte des points et y discuter aussi. Donc certaines créent vraiment tout et n'importe quoi. Il y a aussi une autre explication : à un moment, il fallait être inscrite sur le site et avoir posté 500 messages pour avoir le droit de participer à un jeu. Certaines se sont donc lâchées pour dire tout et n'importe quoi du moment qu'elles avaient posté leurs 500 messages

Q : J'ai reçu des mails qui me disaient combien de confies j'avais gagnés, mais je t'avoue que je n'ai pas cherché à voir si je pouvais gagner des choses intéressantes. J'ai vu que tu postais beaucoup dans les forums, est-ce aussi un peu pour gagner des choses ? Ou le fais-tu car tu aimes tout simplement discuter et aider les gens (j'ai vu que tu les conseilles pas mal ou que tu les guides bien sur l'utilisation du forum en relançant les conversations ou autre) ? As-tu déjà gagné des trucs avec tes confies ?

R : *J'ai déjà gagné des choses. Mais plus depuis fort longtemps. Pourquoi ? Parce que je m'en fiche des confies. Je les cumule mais je n'en ai jamais assez pour ce qui pourrait m'intéresser et trop pour le reste. Dès qu'un cadeau intéressant pointe son nez, les plus riches, autrement dit celles qui ne sont là que pour ça, sautent dessus. Franchement, ça ne m'intéresse pas plus que ça. Donc, oui, je participe pour le plaisir ou pour passer le temps et pouvoir aider quelqu'un est ma plus belle récompense. Je ne participe plus beaucoup sur le forum contrairement à ce que tu sembles penser. J'évolue beaucoup plus dans les clubs privés 🤫 Et je ne relance jamais une conversation sauf si le sujet m'intéresse subitement ou que je désire avoir des nouvelles de copines que je n'ai pas croisé depuis un moment par manque de temps. Oui, j'avoue j'étais très très active sur ce site et je connais beaucoup de monde que je ne côtoie plus forcément. D'ailleurs, j'édulcore de temps en temps ma liste d'amies pour qu'elle n'explose pas 🤫*

Q : Quand tu te connectes, que vas-tu voir en premier ? Comment fais-tu pour voir les nouveaux messages ? Est ce qu'il y en a que tu suis tout particulièrement ? Ou bien navigues-tu au gré de tes envies dans n'importe quelle catégorie? As-tu la même méthode maintenant (par rapport au moment où tu avais plus de temps)? Y a-t-il des posts que tu suis depuis longtemps ? Comment fais-tu pour savoir quand il y a des nouveaux messages ?

R : *Et bien disons que c'est aléatoire. Je suis les mails de notification que je reçois. Je prends en 1er la 1ère notif que je vois et qui me tente. Et puis, je vais voir les copines un peu plus intimes dans les clubs. Je regarde les nouveaux sujets postés dans les rubriques où je suis experte. Souvent, je m'arrête en cours de route parce que le temps passe vite et que je ne peux pas retourner dans tous les sujets que je suis le même jour. Je mets un point d'honneur à lire tout ce que j'ai loupé depuis ma dernière connexion quand je suis un sujet précis pour répondre à ce qui a été dit entre-temps et ça prend un temps fou. Si je recherche un sujet précis et un peu ancien, je cherche le lien dans « mes discussions » et sinon, je lance une recherche via le bouton « recherche avancée ». J'ai l'impression que je t'explique le fonctionnement de tout le site, là !*

Q : Ah oui, tu fais donc le ménage dans ta liste d'amies ? Tu enlèves les personnes à qui tu parles le moins ? Comment vois-tu les choses ? Est-ce que les gens font des demandes d'amies après quelques échanges de messages (dans ton cas) ?

R : *Et bien, il y a les vraies amies si on peut dire, c'est à dire celles avec qui j'échange beaucoup. Et puis, il y a toutes les personnes que je croise et qui m'ajoutent en amie parce que je leur réponds. Ajouter une personne en amie permet aussi de voir son profil pour peu qu'elle l'ait mis en mode masqué. Je laisse faire et je l'ajoute pour qu'elle se sente accueillie et surtout pour rompre le sentiment d'isolement et de solitude que ressentent certaines. Avec le temps, une fois que leur problème est réglé, elles disparaissent. Raison pour laquelle je mets ma liste d'amies à jour de temps à autre.*

Q : J'ai cru comprendre que tu faisais très attention à ne pas trop divulguer des choses qui font que l'on pourrait t'identifier dans la vie de tous les jours. Est-ce que tu donnes à tes amies plus intimes des renseignements supplémentaires (j'entends par là : échange de téléphone, rencontre pour boire un verre etc. ?) Est-ce que tu échanges simplement *via Confî* ou utilises-tu d'autres moyens ?

R : *Non, je refuse de sortir du cadre de ce forum. Pas d'échange de numéros de tél sauf pour les amies que j'ai déjà rencontrées et là encore... msn ou une adresse mail avec ces mêmes personnes.*

Q : Est-ce que la relation nouée avec elles peut être comparable avec une amie que tu aurais déjà rencontrée mais qui habite loin de chez toi ?

R : *Absolument pas. Enfin, je ne pense pas. Une amie avec qui on a accroché ici est bien plus proche qu'une amie que l'on aurait rencontrée à un moment donné et qui vit loin. Plus proche même qu'un membre de la famille, parfois. C'est un constat que nous avons toutes plus ou moins fait. La relation est plus intime. On échange beaucoup plus et on se dit beaucoup plus de choses sur un forum que dans la vraie vie. Tout est axé sur l'écrit. Et comme on n'a que ce moyen pour échanger, on y apporte toute notre attention. On oublie les autres sens. Il n'y a pas de contact visuel, etc... Le physique ou l'âge ou même la catégorie socio-professionnelle etc. n'entrent pas en compte au début. Quand on fait connaissance sur un forum, on se livre très vite et beaucoup plus facilement que dans la vraie vie. On ne prend pas le temps de « faire connaissance ». On accroche ou pas et on ne cherche pas plus loin. On parle à une entité qui nous écoute, que l'on écoute et avec qui on s'entend. Au fil du temps, se nouera ou pas une amitié plus ou moins profonde. Ou alors, tout s'arrête et on fait que se croiser et le fait de ne pas donner suite à ce début de relation ne froisse personne. C'est l'avantage du virtuel.*

Q : Le fait de ne les avoir jamais vues, de ne pas forcément savoir qui c'est dans la vie de tous les jours est-il un frein à cette relation amicale ?

R : *Et bien quand même. Au bout d'un moment, on a envie d'être sûre que l'autre personne est bien celle qu'elle prétend être*

Q : D'accord. Du coup cela entraîne plusieurs questions à propos de la différence vie quotidienne/vie sur le forum (je voulais dire au début réalité /virtualité - mais je pense que le forum n'est pas virtuel en fait ...) Tout d'abord : à propos de l'anonymat : - Le pseudonyme : penses-tu que cela suffise à ce que les gens ne te reconnaissent pas ? Serait-ce grave si une femme t'avait déjà reconnu ? (Je dis grave car tu utilises le mot « refuse » de sortir du cadre du forum, ce qui est assez catégorique, et ça, c'est un avis/opinion qui m'intéresse) D'où vient cette volonté de vouloir séparer le forum de ta vie quotidienne ? Y-a-t-il eu une expérience passée qui s'est mal passée ? Ou est-ce une vision des choses ? L'anonymat du pseudonyme te permet-il de parler de tout et de donner ton avis sur tous les sujets ? Est-ce une protection suffisante qui permet de dire le fond de sa pensée ?

R : *Le pseudo n'est garant de rien du tout. Un bug est si vite arrivé sur un forum 😊 Je prendrai le temps de te donner des exemples. Mais d'une : les bugs informatiques sont monnaie courante et dans ce cas, l'identité peut être dévoilée très facilement.*

De deux : un pseudo est une couverture que l'on pourrait presque comparer à une dentelle. Autrement dit, l'identité qui se cache derrière peut être trouvée très facilement selon le mal que se donne ou pas la personne/pseudo. D'ailleurs, sur confi, certains recoupements ont permis de trouver l'identité de pas mal de confinautes. Si en plus, on cherche un peu sur FB alors là... 🤖

Quand tu auras lu les réponses à tes autres questions (que je rédigerai à l'occasion), tu comprendras que c'est une gymnastique à laquelle se prêtent certaines sur ce site : savoir qui est qui, qui est le double de qui, qui gagne quoi, Ma volonté de séparer le forum de ma vie quotidienne ? Je respecte la vie privée de mon mari et de mes enfants. Je ne tiens pas à étaler ma et leur vie publiquement et même de publier ma ou leurs photos. J'ai expliqué à certaines amies que tôt ou tard, ces photos ou les anecdotes qu'elles racontent pourraient être utilisées par d'autres à mauvais escient. Patron, collègues, voisins ou même copains des enfants. Les enfants grandissent et ne tiennent pas forcément à ce que leurs copains ou leurs futurs employeurs tombent sur toutes ces histoires racontées ici de manière innocente et naïve. Certaines se connectent et passent des heures sur confi pendant leurs heures de travail et publient leurs photos. J'aimerais juste savoir ce qu'en penseront leurs employeurs le jour où ils tomberont là-dessus. Et puis, il y a les pervers, les esprits mal tournés... Enfin, je suppose que tu connais tous les dangers auxquels on peut s'exposer juste en parlant de son quotidien et en apposant quelques photos

Q : D'où vient cette volonté de vouloir séparer le forum de ta vie quotidienne ? Y-a-t-il eu une expérience qui s'est mal passée ?

R : *Une certaine catégorie de confinautes échange très vite leurs numéros de tél, l'adresse, etc parce qu'elles ont besoin de plus. Mais... je ne te dis pas combien de fois j'ai dû intervenir pour des histoires sans fin dues à des commérages et des rivalités qui n'auraient pas eu la même ampleur si elles étaient restées sur le forum uniquement.*

Q : Ce que tu me dis là m'intéresse vraiment. C'est très intéressant cette histoire d'oublier ces autres sens et de se focaliser sur l'écrit. Par contre, même si l'âge, ou la catégorie socio prof n'entrent pas en compte au début, penses-tu que l'on perçoit tout de même ces détails dans l'écrit ?

R : *Tout à fait. Au bout d'un moment plus ou moins long et si la personne reste elle-même, on se rend bien vite compte de certaines choses. Je précise que la plupart de mes réponses s'appliquent pour des échanges avec des personnes franches et honnêtes. Je ne parle pas de celles qui jouent un rôle sur confi*

Q : Quand tu dis que c'est un constat que la plupart des gens se sont fait, penses-tu qu'il y ait une sorte d'accord sur le fait que l'on peut tout se dire sans se connaître, et du jour au lendemain ne plus vraiment se parler, sans que cela ne gêne personne ?

R : *Non, je voulais dire par là, que l'on peut débattre sur un sujet précis, dans un topic précis et puis ensuite ne plus jamais se croiser ailleurs. On peut donc entrer dans les détails sur ce fameux sujet, sans pour autant être les meilleures amies du monde*

Q : Cette amitié et ces possibilités de se confier encore plus qu'à ses amis ou famille sont-elles facilités par le fait que tu ne vois pas directement la réaction de l'autre personne et que tu peux

du coup te permettre de dire ce que tu as sur le cœur avec l'appréhension en moins qu'il te juge ?
L'anonymat aide-t-il aussi ???

R : Oui, c'est évident que l'anonymat aide. Mais c'est aussi comme cela dans la vraie vie. Des gens que je n'ai jamais vus se livrent parfois à moi rien que quand je vais faire mes courses ou dans une salle d'attente. Elles se soulagent ou occupent leur temps. Elles se sentent mieux après et moi, ça ne me coûte pas grand-chose de les écouter. Ça ne porte pas à conséquence et ça leur fait du bien

Q : [citation de ses propos] « Et bien quand même. Au bout d'un moment, on a envie d'être sûre que l'autre personne est bien celle qu'elle prétend être » Comment fais-tu pour vérifier cela si vos relations restent dans le cadre du forum ? Est-ce que tu as des stratégies pour vérifier ça ? Fais-tu plus attention à certains détails au début ? T'es-tu déjà retrouvée dans un cas où la personne n'était pas ce qu'elle prétendait ? Penses-tu qu'il y a au début des relations sur internet un accord commun pour faire comme si la personne disait la vérité dans ces messages ?

R : Hélas, sans avoir rencontré la personne, on ne pourra jamais le savoir. Je crois te l'avoir déjà dit : d'emblée, sauf si c'est une personne avec qui j'ai déjà donné ou si les mensonges ne sont pas crédibles, j'entre dans le jeu de la personne et je crois ce qu'elle me raconte. Mais le doute est toujours là et dans certains cas il est super fort.

Q : T'es-tu déjà retrouvée dans un cas où la personne n'était pas ce qu'elle prétendait ?

R : Oui, cela arrive

Q : Je me demandais également, vu que tu me dis que l'important c'est l'écrit, fais-tu attention aux formulations de tes messages ? Y a-t-il pour toi des manières d'écrire sur un forum ? Écris-tu de la même façon qu'à tes débuts sur confi ? Quand tu lances une discussion ou que tu réponds à un message, est-ce de manière spontanée ? Ou as-tu un temps de réflexion pour essayer de tourner les choses de manière particulière ? Relis-tu tes messages/posts avant de cliquer sur le bouton envoyer ?

R : Et bien, j'essaye de rester égale à moi-même et fidèle à mes convictions. Je m'adapte à celles avec qui j'échange et surtout, je reste polie et correcte. C'est bien le minimum sur un forum et j'en attends autant de la part des autres. Il y a la charte confi. Mais il y a aussi le savoir-vivre, le respect d'autrui et je garde toujours à l'esprit que celle qui pose une question a besoin d'une réponse, d'un avis ou d'une écoute attentive et parfois de réconfort. J'essaye de faire en sorte qu'elle trouve ce qu'elle recherche. Entre amies, on se parle parfois plus familièrement. Mais exit le langage sms. C'est un manque de respect et globalement, on le refuse toutes. Quant aux formulations : elles sont importantes. Comme dit, on met l'accent sur l'écrit. On ne peut rien moduler avec la voix ou l'expression du visage. Il faut donc faire très attention car ce que l'on dit peut être interprété de manière totalement différente. D'ailleurs, cela arrive parfois. Heureusement qu'il y a les émoticônes pour accentuer, minimiser ou appuyer certaines affirmations. Je ne me relis pas toujours. Mais il m'arrive de reformuler certains écrits même parfois après les avoir postés.

Q : [reprise d'une question précédente : « T'es-tu déjà retrouvée dans un cas où la personne n'était pas ce qu'elle prétendait ? Oui, cela arrive »] Comment réagis-tu ? Des exemples ? Je

suppose que cela te refroidit (je me rappelle que tu m'avais expliqué que du coup, tu essayais de moins t'investir) ?

R : Moins m'investir.... oui, je le dis sur le coup. Mais finalement, ... Je m'investis moins sentimentalement. Des exemples ? Un homme qui dit aimer porter des jupes et qui finalement s'avère être un travestis affirmé. Qui dit vivre avec sa femme alors qu'il est séparé depuis des années mais joue la comédie pour se donner un genre. Fait croire qu'il est le meilleur ami de certaines alors qu'il les manipule pour en retirer juste ce dont il a besoin : leur attention parce que sans public, son jeu ne vaut rien. En gros, un pervers manipulateur qui a fini par simuler une grossesse et un accouchement sous un deuxième pseudo féminin. Un autre exemple : une femme a infiltré un groupe d'amies. La meilleure amie, devenue indispensable et chère à chacune mais super manipulatrice, elle a créé conflit sur conflit pour séparer les vraies amies. Enfin, des exemples, il y en aurait des tas

Q : J'ai vu que tu relançais souvent les personnes dans les posts publics en leur demandant des précisions ou autre. Est-ce que c'est parce que tu t'intéresses à leur situation ou bien est-ce également car tu es une configuide ? Peux-tu me parler de ton expérience de configuide ? Qu'est-ce que cela change pour toi ? Est-ce une lourde charge ?

R : Là, il faudrait que tu me donnes des exemples. Être configuide n'est pas une charge en soi puisque de toute manière, en principe, chaque confinaute essaye d'aider les autres quand elles posent des questions quant au fonctionnement du site. Je l'ai toujours fait que ce soit sur un topic dédié ou un autre ou même en mp. Et oui, je m'intéresse aux personnes que ce soit ici ou dans la vraie vie. Je ne pense pas que l'on change radicalement d'attitude.

Q : Quand tu n'es pas d'accord avec quelqu'un est ce que tu lui dis directement ? Ou prends tu quand même des précautions pour ne pas le vexer (tout en restant franche) ? Penses-tu que l'on puisse parler de tout dans les forums publics et exprimer librement son jugement sans craindre de représailles de la part des autres internautes ?? (Dans la limite de la charte Confi)

R : Je pense que l'on peut tout dire et parler de n'importe quel sujet du moment que l'on y met les formes. Mais il faut quand même avoir le dos large parce que les retombées sont parfois différentes de celles attendues. Par contre, pour certaines, je préfère les éviter car elles ne sont là que pour les prises de tête et chaque sujet est bon pour lancer les attaques et cela, ça ne m'intéresse pas du tout.

Q : Fais-tu confiance aux propos des gens sur le forum ?

R : D'ores et déjà, je peux répondre à l'une ou l'autre question : dans la vie virtuelle, encore davantage que dans la vie réelle, on ne sait pas à qui on a à faire. Non, je ne crois pas d'emblée et certaines fois jamais à ce que l'on me raconte. Mais si je sens qu'en jouant le jeu, je peux apporter quelque chose à mon interlocuteur ou interlocutrice, je le fais. Mais je ne le fais que tant que la personne ne se joue pas de moi ou du moins, tant qu'elle ne le fait pas de manière trop visible. Je suis très patiente mais parfois, trop, c'est trop. Comme je te l'ai déjà expliqué, je suis persuadée que notre société se porterait mieux si chacun se sentait un minimum écouté. Les internautes qui viennent poser des questions attendent une réponse concrète qui leur permette de prendre des décisions, d'y voir un peu plus clair ou simplement de regagner

un peu de confiance en eux. D'autres racontent n'importe quoi juste pour essayer de communiquer et une fois qu'ils ont trouvé une oreille attentive, changent complètement d'attitude et redeviennent eux-mêmes. Enfin, il y a ceux qui ont envie ou besoin de se défouler et sont désagréables avec tout le monde. Ils ont une attitude provocante dans le seul but d'attirer l'attention et de cracher leur venin. Ils sont généralement vite bannis.

Q : J'ai vu que le chat avait fermé ? Que s'est-il passé ? Qu'en penses-tu ?

R : Le chat a tellement changé que je suis intimement convaincue qu'il faut le fermer même si ce n'est que pour un temps. J'ai fait plusieurs tentatives suite aux plaintes que j'entendais à droite et à gauche et c'était franchement lamentable. Entre les dragueurs, les pervers, les sadiques et ceux qui venaient juste pour cracher leur venin pour se calmer les nerfs... il y avait de quoi faire. J'admets que j'arrivais à calmer un peu le jeu, mais une fois le dos tourné, c'était reparti. Dommage. J'espère qu'il rouvrira d'ici quelques mois. Par contre, ceux qui se plaignent et donnent leur avis sur le topic où il est question de fermeture du chat m'ont bien fait rire : des nouveaux pseudos créés juste pour l'occasion. Sont-ils vraiment crédibles dans ce cas ?

Q : Les marques étaient-elles présentes au début du forum ?

R : Les marques sont arrivées après les jeux, il me semble. Au début, il n'y avait quasiment pas de jeux. Confi était un site de papotages et de partage.

Q : Pour les exemples de relance, je parlais de <<http://www.confidentielles.com/ttopic-134707-reconquerir-ma-femme.htm>> par exemple, ou à la deuxième intervention du mec, tu lui poses des questions pour l'inciter à en dire plus. J'ai pris plusieurs sujets un peu aléatoirement, et sur la plupart tu mettais des questions pour qu'ils/elles en disent plus. C'est ça qui m'a poussé à croire que tu avais une grande participation sur confi, c'est qu'en prenant des posts au pif tu es celle dont le pseudo apparaît le plus souvent 😊 Du coup, ce genre de relance, c'est plus de l'ordre du rôle de configuide, ou alors tu aimes aider les gens ? (en tout cas, je trouve ça impressionnant, car ce n'est pas tous les jours que l'on croise quelqu'un qui n'hésite pas à prendre de son temps pour aider / écouter les autres. C'est quelque chose qui se perd j'ai l'impression)

R : Merci pour ce compliment. Ce genre de relance n'a rien à voir avec le rôle de configuide. J'essaye de répondre aux questions posées ou alors de faire réfléchir la personne pour qu'elle trouve elle-même LA solution idéale pour elle. Comme tu le dis si bien : actuellement, plus personne ne sait écouter les autres. La détresse humaine est terrible et pourtant, accorder 5 min de son temps peut sauver quelqu'un. J'exagère dans mes propos, mais je sais qu'une personne qui va mal se sent tout de suite mieux quand elle voit que quelqu'un s'intéresse à elle. Je ne vais pas toujours dans le sens du poil. Mais aider quelqu'un n'implique pas forcément que l'on aille dans son sens. Elle a parfois besoin d'entendre les choses qu'elle essaye d'occulter, de voir les choses en face pour pouvoir enfin comprendre et agir. C'est ce que j'ai tenté de faire sur ce fameux topic que tu cites. Et à voir ce que ce gars a dit ce soir, je pense qu'il est sur la bonne voie pour réussir 😊 Une grande participation sur confi ? Il fut un temps, j'étais dans les 5 à 10 premières du classement au niveau de la participation et entre la 2ème et 5ème experte la plus active. Auj, je suis plutôt 23ème plus active. Mais de tout temps, j'ai préféré la qualité à la quantité. Les lères postent n'importe quoi. Je trouve ça nul. Mais c'est le règlement qui entraîne ça. 😊 <http://www.confidentielles.com/classements.php>

Q : Je me demandais aussi, j'ai vu qu'il y avait des posts lancés par les animatrices, est ce que tu participes à ceux-ci ? Y a t-il pour toi une différence entre les posts lancés par les animatrices et les posts des confinautes ?

R : *Il y a une différence dans le sens où les animatrices sont là pour animer 😊 Lancer un sujet dans l'espoir que les confinautes adhéreront. Ça n'a rien à voir avec une confinaute qui attend une réponse précise et qui, à la limite, ne concerne qu'elle-même. L'animatrice repasse rarement sur le sujet qu'elle lance. S'il m'intéresse, je participe. Sinon, je laisse tomber. Suivant le sujet lancé, le débat devient houleux, il faut surveiller, canaliser, etc... Je surveille de loin parfois sans participer plus que ça.*

Q : J'ai été étonnée de voir qu'il y avait pas mal de personnes qui venaient poster des messages pour avoir des réponses concernant la santé. Qu'en penses-tu ? L'expérience des autres permet-elle selon toi d'avoir un diagnostic ?

R : *Poser un diagnostic ? ce n'est pas notre rôle. On peut rassurer, guider, parler de ce que l'on connaît, donner des conseils. Mais nous avons nos limites et il faut que la confinaute soit orientée vers un médecin. En général, elle vient surtout pour s'informer ou être rassurée et comme toujours : écoutée et soutenue.*

Q : Les messages qui portent sur le régime ont attiré mon attention. Est-il important selon toi de revenir chaque jour sur le post afin de partager son expérience ? Qu'est-ce que cela peut apporter ? La temporalité / régularité des échanges sur confi a-t-elle une grande importance ?

R : *Pour faire un régime, il faut une grande motivation. C'est d'autant plus facile si on le fait à plusieurs. C'est l'exemple même des réunions ww. Venir tous les jours aide certaines à persévérer. Mais venir une fois par semaine peut lui suffire. D'ailleurs, j'ai l'impression que tous les sites de coaching fonctionnent sur ce principe. L'avantage ici est que c'est gratuit.*

Q : J'ai repris les différentes réponses que tu m'avais faites, et voici d'autres petites questions afin que j'ai quelques éclaircissements (pour être sûre de bien comprendre ce que tu m'as expliqué jusqu'à présent). Sur le post de la fermeture du *chat*, tu as évoqué le fait qu'il y avait des nouveaux pseudos qui avaient donné leur avis. Est-ce que selon toi ils ont fait ça pour créer des nouveaux conflits, ou bien est-ce qu'ils n'assument pas ce qu'ils ont à dire et veulent quand même faire des règlements de compte ?

R : *Les deux à mon avis. Et je me demande s'ils ne sont pas soit :*
- bannis avec leur ancien pseudo
- ont peur de se faire bannir et veulent préserver leur ancien pseudo.

Q : Les configuides et confisages me semblent être des personnes utilisatrices qui sont là pour assurer que tout se déroule bien et pour encadrer un peu les échanges. Est-ce que cette auto-gestion fonctionne bien ? Les utilisateurs sont-ils à l'écoute de ce qu'on leur dit ? Ou n'en font-ils qu'à leur tête ?

R : *Cela se passe bien. Nous sommes une bonne équipe qui s'entraide. Il y a des confinautes qui agissent en solo et surtout, surtout, il y en a qui ont demandé les statuts juste pour améliorer*

leur conficote pour avoir acccès à certains cadeaux réservés aux confinautes ayant une certaine cote

Q : Tu m'as dit : « je pense que l'on peut tout dire et parler de n'importe quel sujet du moment que l'on y met les formes. Mais il faut quand même avoir le dos large parce que les retombées sont parfois différentes de celles attendues ». Qu'entends-tu par « retombées » ? Selon toi, est-ce que sur le net (en l'occurrence sur confi) est-il plus facile de créer des conflits et plus difficile de les désamorcer que dans la vie quotidienne ? (Si oui/non, pourquoi ?)

R : Certaines sont là pour créer des histoires. À celle-ci tu pourras dire n'importe quoi, ce sera sujet à discorde. Il faut essayer de les repérer rapidos pour ne pas tomber dans leurs pièges et surtout, les stopper rapidement. Certaines sont là de passage et d'autres sont connues pour les prises de tête sans fin. Le sujet le plus anodin peut poser problème si une personne prend mal ce qui a été dit. Et puis, selon le cas, si une personne a le malheur de s'adresser à la mauvaise personne, tu vois débarquer toutes ses amies et il est très difficile de les stopper. Parfois, tu réponds à une certaine personne et c'en est une autre qui répond et est vexée pour x raison. Par exemple le sujet du mariage pour tous est un sujet très délicat. Dur dur de rester dans les cordes. Il en est de même pour tous les sujets de société, politique, etc.... Heureusement, les débordements restent quand même rares

Q : Je me demandais, les clubs privés étaient-ils une fonctionnalité qui existait avant que les jeux et le gain de confies apparaissent ? Puis-je faire une comparaison entre les clubs privés et les magasins qui ne sont pas « entrée libre » ? (désolée c'est un peu tiré par les cheveux, mais je vois ces clubs comme des espaces sélectifs, voir même une sorte de MP collectifs).

R : C'est tout à fait ça. Sur confi, si tu regardes bien, tu as des topics dédiés à un sujet précis. Tu en as d'autres qui sont fréquentés par un groupe d'amies, toujours les mêmes avec de temps à autre quelqu'un qui s'y ajoute ou s'en retire. Puis, tu as une ribambelle de topics où tout un chacun poste juste pour émettre un avis puis repart. Les clubs privés, c'est exactement la même chose que mes 2 premiers exemples. Soit on réunit un groupe sur un sujet précis, soit ce sont quelques amies qui ont envie d'échanger entre-elles et tout cela sans que quiconque d'autre puisse intervenir

Q : Tu m'as mentionné des pseudos d'hommes sur confi. J'ai d'ailleurs vu à plusieurs reprises leurs interventions. Que penses-tu de la présence des hommes sur ce site ? Est-ce approprié ? Les hommes qui viennent là en quête de réponse et qui repartent une fois qu'ils l'ont eue sont-ils traités de la même façon que les hommes qui viennent pour s'intégrer définitivement à la communauté ? Est-ce que cela ne donne pas l'impression qu'ils vont espionner ce que disent les femmes ? Les femmes (dont toi) font-elles attention à ce qu'elles disent lorsqu'elles leur répondent ? Faites-vous la différence entre leur réponse et celles des autres confinautes ?

R : Un homme qui participe à la vie du forum et s'intègre tout en respectant la charte et les femmes en général, ne me dérange pas. Un homme qui arrive, pose sa question, lit la réponse et s'en va ne me dérange pas non plus. Beaucoup de femmes font pareil. Par contre, quand un homme vient juste pour se faire remarquer surtout négativement, se défouler ou draguer, alors là, je suis totalement contre.

Q : J'ai vu qu'il y avait des blogs via confi, il me semble que tu m'avais dit qu'en ouvrir un rapportait des confies. Pourquoi ne pas avoir animé le tien ? Manque de temps ? Pas d'inspiration ?

R : *Aucune envie plutôt. Un blog pour y dire quoi ? Y raconter ma vie ? 😊 Non, cela ne m'intéresse pas. Je dis ce que j'ai à dire ailleurs et ça me suffit amplement 🗨️*

Q : Tu apportes sans doute beaucoup aux confinautes que tu écoutes et que tu aides. Mais toi, peux-tu me dire ce que tu penses que t'apporte Confi ?

R : *Le sentiment d'avoir été utile à quelqu'un. J'ai des amies avec qui j'aime échanger. Je ne me sens jamais seule. Et cela m'occupe l'esprit. Je suis incapable de rester assise devant la télé le soir sans rien faire d'autre. J'ai eu ma période tricot, crochet, game boy. Alors pourquoi pas confi ? Au début, je passais aussi du temps sur un jeu type téttris sur le forum. Il ne fonctionne plus. Il n'existe sans doute plus, d'ailleurs. En gros, j'ai plusieurs groupes d'amies. En fonction de l'envie, de mon humeur (envie de me confier, envie de rigoler, envie de me faire dorloter, etc...) je sais très exactement vers qui me tourner. Donc oui, confi m'apporte également beaucoup.*

Q : Est-il déjà arrivé que tu doives faire quelque chose chez toi ou à ton travail ou autre, et que tu arrives en retard, manque de temps, obligée de reporter car tu n'as pas vu le temps passé alors que tu étais sur Confi ?

R : *Je ne me connecte pas du boulot et rarement avant d'y aller. Chez moi, certes, il m'est arrivé de faire passer confi avant autre chose. Surtout lors des jeux d'équipes qu'il y avait régulièrement il y a quelque temps et où il fallait cliquer 1 fois par heure 😊 Ceci dit, j'avais des douleurs assez importantes et un peu invalidantes au niveau du dos il y a 2 ans et je devais me reposer souvent. Confi m'a aidé à passer le temps. Maintenant, ça va nettement mieux. Mais cela ne guérira jamais. Donc merci confi 🏆👑*

Q : D'ailleurs, je parle de communauté, mais l'on rencontre des personnes très diverses. Penses-tu que le terme de communauté est approprié pour qualifier les rapports qui se passent sur confi ?

R : *Communauté, je ne sais pas trop. Il y a beaucoup de petits groupes. Mais quand il le faut, les confinautes savent être solidaires. 😊 Donc, oui, c'est quand même une communauté*

Q : Quand tu es venue sur Confi, est-ce que tu pensais que tu allais y rester aussi longtemps ? Penses-tu que tu vas continuer à fréquenter cette communauté ?

R : *Je ne pense pas que l'on puisse dire d'emblée que l'on restera ou pas. Je suis devenue accro grâce à des amies. En fait, nous sommes toutes pareilles. Quand on a vraiment envie de décrocher, on se dit que l'on va laisser des amies derrière soi. On prend du recul, mais on n'arrive pas à partir complètement. On revient plus ou moins et on s'implique plus ou moins intensément. Certaines sont parties puis revenues. Bien sûr, d'autres ne sont jamais revenues. Si je suis encore là, c'est justement pour ces quelques amies que je ne voudrais pas perdre de vue. J'ai failli décrocher plusieurs fois. À moi de te poser une question si tu le veux bien. J'aimerais bien savoir ce que tu penses de ce profil à : http://www.confidentielles.com/profile_view_315119.htm*

Q : Bon j'ai lu tous les messages, et je t'avoue que je ne sais pas trop quoi en penser. Apparemment c'est une jeune femme qui s'est inscrite en février, qui a 23 ans, paraplégique et qui vit en Belgique dans la maison de sa maman. Quelques jours après, elle se retrouve en couple avec sa meilleure amie (d'ailleurs je trouve très étonnant de signer ces messages comme elle le fait, car ce n'est jamais sa compagne qui semble écrire). Je n'ai pas trop compris ses premiers messages où elle parle d'un homme qui a l'air d'apprécier son épilation. Comment peut-elle le savoir vu qu'elle a toujours été homo ? Bref, en un mois elle se retrouve en couple homo, mariée, embauchée dans un magasin de lingerie fine et va apparemment faire un enfant tout comme sa femme ... Je ne sais pas trop quoi dire. Cela me semble très très rapide. Le style d'écriture est aussi particulier, cela a l'air d'être une personne très cultivée. Un de ses messages avait attiré mon attention à cause de la signature des deux prénoms. Je m'étais demandée ce que cela signifiait. En tout cas, on trouve des couches et des couches de vocabulaire « amical » : mes amies, mes gentilles amies, pseudo adorable amie, etc ... Et aussi beaucoup d'insistance sur le fait qu'elle communique beaucoup en MP (et donc qu'elle a des amies ? ou qu'elle est open à quiconque veut lui écrire des MP?) Bref, je trouve que le profil est très étonnant, parle pas mal de choses en lien avec la féminité actuelle (épilation, coupelle menstruelle, bb) ce qui justement suscite des questions étant donné son handicap. Histoire qui s'enchaîne rapidement, avec des données particulières (homosexualité, magasin de lingerie). Je me serais presque crue dans un roman, surtout que le style est plutôt bien maîtrisé. Voilà voilà ce que j'en pense. Je ne sais pas trop dire si j'ai un doute sur sa bonne foi, mais quelque chose me gêne c'est certain (la rapidité des enchaînements ou le fait qu'elle discute amicalement avec sophinette que je trouve plutôt instable) Et toi, qu'en penses-tu ?

R : L'exubérance de ses messages me laisse penser à quelqu'un de très seul qui s'invente une vie. Son histoire d'handicap très important... pour attirer l'attention, la pitié, la compréhension, la tolérance, ... Elle est très agressive dans certains messages balayant d'un revers de la main toutes celles qui ne vont pas dans son sens. Bizarre quand même alors qu'elle clame l'ouverture d'esprit. Manipulatrice aussi. Et sa double signature pour se donner de l'importance et surtout ajouter de la crédibilité à son histoire. Ça ne tient pas la route. Personne ne fait ça. Une famille très unie et qui s'entraide, je veux bien. Une jeune femme qui prend soin d'elle aussi. Elle la porte pour lui donner le bain etc... Elle doit être robuste ! Mais de là à unir sa destinée à quelqu'un d'aussi perturbé sur le plan physique et moral et de vouloir une ribambelle d'enfants, les élever, assumer leurs besoins notamment financiers, ... ça demande énormément d'abnégation, de temps et un moral d'enfer... cette femme est une sainte. J'ai vu arriver et repartir 2 ou 3 autres personnes très exubérantes au niveau du vocabulaire et du sens de l'amitié profonde (avec quelqu'un avec qui elle n'a échangé parfois qu'un seul message) ! Je ne crois pas du tout en son histoire. Une petite part de vérité peut-être et tout le reste est brodé autour. Se marier en l'espace de 2 jours juste parce qu'une confinante lui a fait une remarque particulière ! C'est top, ça 😊

Q : C'est horrible d'avoir des doutes comme ça n'empêche. Ça me rend triste pour cette personne, car si effectivement nos doutes s'avèrent confirmés, la personne doit se sentir très seule pour inventer tout ça. Car je trouve qu'il y a quand même un certain investissement dans ces messages pour ne pas dire une qualité d'écriture qui fait que je pense en tout cas que ce n'est pas quelqu'un qui veut nous faire tourner en rond ou se moquer de ce qui se passe sur Confi. Je

me rends compte que je t'ai posé beaucoup de questions. Il faut que je regarde si j'ai fait le tour ou pas. Pendant que je vérifie les questions qu'il me reste, est-ce que tu verrais des choses que j'ai oublié de te demander et qui pourrait être importante vis à vis de mon travail de thèse ?

R : Euh... sur le coup, là, non, je ne sais pas trop ce que l'on pourrait rajouter. Par contre, pour ton analyse de femme assise..... tu sais, on a connu pire que ça ici. C'est triste pour elle. Je n'irai pas jusqu'à dire qu'elle veut nous faire tourner en bourrique. Mais plutôt qu'elle s'invente une vie idéale, celle qu'elle aimerait mener. Et elle défend ce rêve bec et ongles. D'où son agressivité. Sans entrer dans les détails, je pense que beaucoup de choses qu'elle raconte ne tiennent pas la route et ne sont pas logiques. Une fois qu'on sait de quoi certains sont capables, plus rien ne vous surprend. L'esprit humain est capable de beaucoup surtout quand il est malade. Tu me feras parvenir tes conclusions ? S'il te reste du temps, tu pourras aller voir ces profils : http://www.confidentielles.com/recherche.htm?search_author=janissou Tu n'auras pas accès à tout, mais je pense que ce qui est visible est déjà assez parlant. Je recherche un autre profil, plus ancien. Je ne me souviens plus du pseudo. Je vais voir

Q : J'ai vu le profil de janissou. J'ai lu toutes les pages de ses premiers messages. Ensuite j'ai lu un peu moins précisément. Je comprends mieux ce qui se passe dans la section des jeux et bons plans. Je ne pensais pas que c'était à tel point que les personnes pouvaient s'investir pour gagner des petites choses. Les gens ont l'air de se connecter très souvent pour faire des votes ou autre chose, et j'ai eu l'impression d'une certaine amitié entre ces personnes ... C'est vraiment un profil intéressant par rapport à l'attitude de consommation et des jeux concours sur le net en tout cas. Ce qui m'a bien fait rire, c'est que la personne n'est sortie que quelquefois des posts jeux, uniquement car elle avait des soucis techniques (c'est là où elle t'a rencontré apparemment et qu'ensuite elle se met à « vénérer les confisages et configuides » 😊) Sinon j'ai vu un truc trop marrant : elle a cru à un moment qu'une personne faisait du multi comptes et l'a accusé, mais apparemment elle s'est trompée. Cela doit être terriblement gênant ! La petite engueulade sur l'histoire de l'Oréal (que tu as visiblement calmée) était assez intéressante aussi ! Bref, merci de m'avoir mis ce profil en avant c'était très intéressant. Et du coup j'ai découvert cette mini communauté des jeux concours. Par contre, je n'arrive pas à voir les messages de l'autre personne. 😞 Vu que son profil n'est pas visible, je ne peux pas accéder à ses messages. J'ai juste vu les quelques messages qu'elle avait mis en statut ... J'ai essayé en faisant une recherche mais je n'ai pas réussi à avoir quoique ce soit ... y a t-il une manip que j'aurai ratée ?

R : En fait, certaines confinautes bloquent leur profil pour que seules leurs amies voient leurs messages. Mais sur un topic public, tu devrais les voir. Janissou a beaucoup échangé par mp avec certaines confinautes. Elle s'inventait une autre vie à chaque fois. Une fois infirmière à la retraite convertie en tradeuse, une fois psy et je ne sais plus trop quoi. Elle ne s'est sans doute pas doutée que les confinautes parlent entre-elles quand elles doutent d'une personne. Elle a flashé sur marina qui ne sait elle-même pas pourquoi. Ca a donné lieu à une ribambelle de messages assez curieux.

Q : Hum tu m'as parlé des jeux d'équipes où il fallait venir cliquer toutes les heures ? Ça marchait comment ? Tu devais faire quoi ? Ça te rapportait un truc ?

R : il y a eu plusieurs jeux de ce type. Il fallait juste venir cliquer régulièrement (un peu comme si on pointait). Au début c'était H24 une fois par heure ou toutes les 3 heures. L'équipe avec le maximum de clics gagnait. Par la suite, il y a eu une trêve de quelques heures durant la nuit. Il y avait des lots plus ou moins intéressants à gagner et évidemment une grosse bataille à chaque fois sur le forum 😊

Q : D'ailleurs tout cela, les jeux et les concours, ça introduit un aspect consommation et rapports marchands dans le fonctionnement d'un forum qui est initialement fait pour du papotage. Comment est-ce que tu perçois cet aspect de consommation ? Que penses-tu de toutes ces pubs et de la présence des marques ? Penses-tu que certaines personnes soient des ambassadrices des marques payées pour venir en parler sur confi ?

R : Nous, les anciennes confinautes, aimerions que tout cela disparaisse. Comme déjà expliqué, confi a beaucoup changé, est surchargé et rame beaucoup en période de jeux ou quand la pub explose. Cela n'est pas fait à notre avantage. Nous sommes venues pour papoter et aimerions que le site retrouve sa fonction première. Évidemment, la pub fait vivre le forum puisque les marques ont un partenariat avec confi. Ces jeux ont attiré des confinautes qui ne seraient pas là sans cela. Sachant que le site ne se donne pas les moyens pour arriver à suivre ce surcroît d'activité, autant laisser tomber

Q : Qu'entends-tu par-là ? Personne n'a rien dit quant à la lenteur du site ? Vous n'avez pas d'interlocuteur qui vous dit ce qu'il en est ?

R : si bien sûr. Mais rien n'évolue dans le bon sens. Si le serveur n'est pas assez puissant, plus rien ne va. Ils font le ménage de temps en temps pour alléger le site. Mais pas aux endroits où il faudrait 😊

Q : Je te remercie pour ton aide, je pense avoir fait le tour des questions que je souhaitais te poser. Je reviens vers toi avec les résultats (ça risque de prendre un peu de temps par contre !)

26.2.3 Entretien écrit C3

Q : Depuis quand fréquentes-tu le forum de *Confî* ? Te rappelles-tu comment tu étais tombée dessus ? Qu'est ce qui t'a poussée à venir dessus ?

R : *Je suis inscrite sur Confî depuis fin 2006 ... je suis tombée dessus par hasard en faisant des recherches de témoignages sur les couples ayant une différence d'âge ... mais ma venue à ce moment là fut brève, quand j'avais lu ce que je voulais lire, je l'ai un peu oublié jusqu'à revenir activement en août 2007 !*

Q : Peux-tu te présenter succinctement, âge, ce que tu fais dans la vie, si tu as des enfants, si tu vis seule (tu n'es pas obligée de me donner des détails, simplement les grandes lignes, c'est pour que je puisse contextualiser un peu les réponses) ?

R : *Alors j'ai 24 ans, 25 en août. Je suis actuellement sans emploi, ce qui me permet de m'occuper à temps plein de ma fille de 20 mois. Je vis en couple avec le papa de ma fille, mais nous ne sommes pas mariés !*

Q : Peux-tu me dire d'où vient ton pseudo ? Est-ce que tu as mis du temps à le trouver ? Ou s'est-il imposé comme une évidence ?

R : *Mon pseudo n'a pas été difficile à trouver, il était évident puisque je l'utilisais déjà depuis plusieurs années pour mon adresse mail. C'est mon surnom+mon département de l'époque, on ne peut plus simple !*

Q : Oh d'accord, tu es venue et ensuite repartie de *confî* ! Qu'est ce qui t'a poussé à venir reposer activement en 2007 ? Qu'est-ce qui a fait que tu aies continué à être active jusqu'à présent ?

R : *Ce qui m'a poussé à revenir ... je dirais qu'à la base c'était pour passer le temps et puis j'ai été petit à petit plus active car j'ai rencontré des personnes très intéressantes.*

Q : Que fais-tu quand tu viens sur *Confî* ? Est-ce que tu as des priorités ? Des choses que tu fais tout le temps ? As-tu des horaires dédiés pour venir sur *Confî* ? Arrives-tu à estimer le temps que tu passes dessus ?

R : *Je viens sur *confî* quand je reçois des notifications, donc pas d'horaires précises et je dirais que je viens en moyenne une heure/1h30 par jour étalé sur la journée. Je reste en priorité sur les posts que je suis depuis longtemps et de temps en temps je lis les nouveaux sujets mais participe peu à ceux là !*

Q : Je reviens sur le pseudo si tu le veux bien. Penses-tu qu'il assure aux personnes un réel anonymat ? Considères-tu qu'il y ait un risque que quelqu'un fasse le rapprochement entre toi dans la vie et toi qui poste sur le forum ? Ou est-ce que cela ne te pose pas de problème ?

R : *Non je ne pense pas. Plusieurs de mes contacts ont été « retrouvés » et « épiés » grâce à leur pseudo, moi je n'ai jamais eu ce souci et sachant que je participe activement sur des posts privés, je n'ai rien à craindre. Ce que j'écris sur les posts publics sont des choses que je ne cache pas et donc ne me dérange pas si ça se sait.*

Q : Penses-tu que l'on puisse tout dire sur un forum comme celui-ci ? Est-ce que tu fais attention aux formulations de phrases de tes messages ? Te relis-tu ? Y a-t-il des mots que tu évites d'utiliser ?

R : *Oui, le but d'un forum est fait pour ça, se confier et parler de tout. Je ne fais pas particulièrement attention à mes formulations, j'écris comme ça vient mais je relis pour corriger les fautes d'orthographe ou de frappe ! J'évite d'utiliser des injures.*

Q : J'ai vu que tu avais de nombreuses amies. Qu'est-ce que représentent pour toi ces demandes d'amies ? La demande doit-elle être réciproque ? Est-ce que tu discutes avec elles uniquement via Confidenciales ? Ou as-tu déjà échangé ton numéro de tel, ou même rencontré des confinautes ?

R : *Mes amies sur confi sont toutes des personnes que je côtoie depuis longtemps sur le forum et la demande s'est faite généralement de façon réciproque et après avoir bien discuté ! La demande d'amies représente une sorte de marque de confiance envers la personne (on pourrait aujourd'hui nuancer car certaines ne participent plus au forum ou nous n'avons plus de contacts). Je ne discute pas que sur confi, la grande majorité utilise aussi Facebook et j'ai le numéro de téléphone de quelques-unes. J'en ai rencontré plusieurs, nous avons la chance d'être un petit groupe soudé qui a pu se rencontrer à plusieurs reprises.*

Q : Je t'avoue que je me pose beaucoup de questions vis à vis de l'amitié que l'on peut développer par un forum. Selon toi, peut-on développer une amitié sans rencontrer réellement la personne ? Ou le passage à la rencontre physique est nécessaire à un moment ou un autre pour renforcer la relation d'amitié ? Les amitiés que tu peux avoir sont-elles durables ? Même lorsque les personnes quittent le forum ? Des nouvelles personnes arrivent-elles à intégrer votre petit groupe soudé ?

R : *Oui, certaines de ces amitiés se sont créées alors que nous nous n'étions jamais vues. Et pour moi le passage au réel n'était pas forcément nécessaire pour concrétiser tout ça, mais l'occasion s'est présentée alors nous avons sauté le pas ! Ces amitiés durent depuis pour certaines plus de 5 ans et certaines viennent peu ou pas sur le forum actuellement. Les contacts sont moins fréquents mais sont toujours là ... certaines relations amicales vont sûrement s'essouffler au fil du temps mais pour l'instant ça tient ! Notre groupe s'est formé avec le temps, certaines sont là depuis plus ou moins de temps ... aujourd'hui je ne pense pas que d'autres pourraient intégrer ce groupe car nous parlons quasi exclusivement entre nous, en privé !*

Q : En explorant le forum mamans, j'ai découvert que quelqu'un était venu annoncer que tu avais accouché sur le forum. Ce post entamé avait-il été fait sur ta demande ? Qu'est-ce que cela représentait de partager cet événement avec les autres confinautes ? Est-ce que tu te rappelles de ce que tu as ressenti en lisant tous les messages lorsque tu as de nouveau eu accès au forum ?

R : *Non je n'ai fait aucune demande mais c'est monnaie courante de le faire sur confi, il y a des posts pour chaque mois de grossesse et nous créons des binômes pour que l'autre personne prévienne les copines lors de l'accouchement en lui créant un post. C'était important pour moi de partager cet événement car mes confi copines avaient suivi toute ma grossesse, j'ai été très*

fière et émue de lire tous ces messages et suis aujourd'hui heureuse de partager l'évolution de ma fille avec elles !

Q : En m'intéressant à la section Bien être et Minceur, j'ai également vu un autre post te concernant, je crois qu'il était intitulé « aidons nous à perdre quelques kilos ». Était-ce aussi à ta demande ? Penses-tu que venir partager régulièrement ce que l'on ressent et ce que l'on vit durant un régime apporte une aide précieuse ? Est-ce important de venir régulièrement poster ?

R : Ce post a été créé après une discussion sur un autre post et ma confi copine l'a créé pour m'aider à me motiver ! Ce post m'a beaucoup aidé au début, j'ai réussi à faire beaucoup d'efforts et d'être coaché et d'avoir en quelque sorte des comptes à rendre ça motive. Bon malheureusement j'ai un peu lâché l'affaire mais le post revit de temps en temps !

Q : D'accord, peux-tu m'expliquer comment marche ce binôme ? Cela se fait tout seul ? Ou y a-t-il une histoire d'affinité ? Cela signifie que lorsque tu as accouché, tu as pensé à appeler ta binôme ?

R : Oui c'est plutôt de l'affinité ! Bon moi ça n'a pas été dur puisque j'ai vécu ma grossesse avec une vraie confi copine donc le binôme s'est créé naturellement ! Et oui, quand j'ai accouché elle a été prévenue, ainsi que d'autres (avant quand j'ai commencé à avoir des contractions, quand je suis partie à la maternité, puis pendant que j'y étais y a eu des échanges d'sms avec plusieurs confi copines ... non nous ne sommes pas folles 😊)

Q : J'ai vu qu'il y avait quelques hommes sur le forum Confi. Que penses-tu de leur présence ? Est-ce que tu fais une différence lorsque tu parles avec eux ? Ou fais-tu comme si c'était une confinaute ?

R : Ça ne me dérange pas, bien qu'à une époque il y en a qui venaient pour trouver des filles mais bon, j'en ai jamais bien côtoyé et ils font bien ce qu'ils veulent !

Q : Que penses-tu de la présence des marques et des jeux sur les forums ?

R : Je n'y prête pas bien attention, c'est une façon d'attirer du monde sur le forum !

Q : Tu arrives réellement à faire abstraction de toutes ces marques et publicités qui bougent dans tous les sens ?

R : Oui, avec le temps on oublie leur présence !

Q : Est-ce que tu fréquentes d'autres forums que Confi ? Penses-tu rester encore longtemps sur ce forum ?

R : Non je n'en fréquente pas d'autres et oui je pense rester encore longtemps sauf si toutes mes copines partent d'ici !

Q : Avec le temps, as-tu constaté des changements sur Confi, au niveau de l'interface, des confinautes ? Certaines choses t'ont-elles gênées ?

R : Oui l'interface a souvent changé, au début c'est déstabilisant puis on s'habitue ! Au niveau des confinautes, avec l'arrivée de tous les jeux on a vu arriver des personnes qui étaient là pour

l'appât des gains et qui créaient des discussions juste pour obtenir des confis pour pouvoir enchérir sur de jolis cadeaux.

Q : Utilises-tu beaucoup les MP pour communiquer ? Est-ce que tu réponds toujours quand on t'écrit un MP ?

R : *Non je n'utilise pas beaucoup les MPs . Et je réponds toujours oui, bon pas toujours en temps et en heure hein 🙄*

Q : Fais-tu confiance aux confinautes ou mets-tu parfois en doute ce qu'elles disent ? As-tu déjà eu des doutes sur un profil ? Si oui comment as-tu réagi ?

R : *Je ne fais pas confiance à tout le monde, que à celles que je connais depuis longtemps. Oui j'ai déjà eu des doutes et dans ce cas-là j'essaye d'ignorer et ce sont de toute façon des personnes avec qui je n'ai pas d'affinités.*

Q : J'ai vu que certaines femmes n'hésitaient pas à exposer leurs soucis de santé. Que penses-tu qu'elles viennent chercher ? N'y a-t-il pas de risque à les conseiller alors que nous ne sommes pas des spécialistes ?

R : *Elles doivent chercher des témoignages, du réconfort, un moyen de se rassurer et de voir qu'elles ne sont pas seules dans ce cas-là ! L'avis d'un spécialiste est toujours prioritaire mais on peut souvent trouver des réponses à nos questions sur un forum !*

Q : Tu m'as dit communiquer en privé avec tes amies, cela signifie via un club privé ? Qu'est-ce que cela change pour toi ? Vous sentez vous plus libres dans vos propos ? Pourquoi continuer à interagir dans les forums publics ?

R : *Oui via des clubs privés. Effectivement nous sommes plus libres et parlons de tout. Mais continuer à parler en public aussi permet aussi d'avoir des avis différents et de rencontrer d'autres personnes.*

Q : Ok, j'ai cru comprendre que l'appât du gain avait fait baisser la qualité des discussions. N'as-tu pas été intéressé par les jolis cadeaux proposés ? As-tu déjà tenté de gagner quelque chose ?

R : *J'ai gagné 2/3 enchères mais je ne suis pas vraiment là pour ça, la dernière doit dater depuis plus d'un an, j'avais gagné un bon d'achat et sinon je me souviens avoir gagné des livres. Mais non, pas trop attirée par les cadeaux comme les pass disney ou les we à la montagne !*

Q : Tu m'as dit que certaines personnes avaient été retrouvées et épiées grâce à leur pseudo, peux-tu me donner des exemples en me disant ce qui s'est passé ? (sans me donner leur pseudo si l'affaire est trop grave). Ont-elles fait des erreurs en participant dans des posts publics ?

R : *Alors quand il y a eu ce genre d'histoires, il n'existait pas encore les clubs privés, donc tout était visible ! Pour exemple, une confinaute a été reconnue par des gens de son école (elle avait été reconnue car avait cité le nom de son école et donc apparaissait dans les recherches google ... puis tout ce qu'elle disait a fait qu'ils ont vite deviné qui elle était) et du coup beaucoup de ses confidences ont été connues de tous et a été pas mal moquée !*

Q : Que penses-tu des discussions lancées par les animatrices ? Est-ce que tu y participes quand cela t'intéresse ? Je vois également que confi propose des articles et des dossiers sur différentes thématiques. Est-ce que cela a toujours été le cas ? Lis-tu certains articles de temps à autre ?

R : Il m'est arrivé d'y participer oui quand le sujet m'intéresse ou me concerne. J'avoue que je ne lis pas souvent entièrement les articles des dossiers à moins que le sujet m'intéresse vraiment.

Q : Lorsque les confinautes viennent chercher de l'aide, penses-tu qu'il faille avoir vécu la même situation pour se permettre de donner un avis ? Un avis d'une personne qui a vécu la même chose a-t-il la même importance que quelqu'un qui n'a pas vécu la même chose ?

R : Tout dépend du sujet je dirais. Des fois on se prononce selon son ressenti que l'on a vis à vis du sujet de discussion. Après pour la personne qui demande des avis, des personnes ayant vécu la même chose sont peut-être plus importantes et leurs témoignages prennent plus de valeur.

Q : Je me demandais aussi, que penses-tu des images de femmes mises en avant par Confi sur la présentation du site, ou dans les mails qu'ils envoient ? Ont-elles une apparence conforme à ce que tu imagines des autres confinautes ?

R : Je pense que ça devrait être plus hétéroclite ! Il y a en majorité si ce n'est en totalité de jeunes filles belles et minces, alors que confi regroupe des personnes plus âgées mais aussi des personnes ayant des soucis de poids, des personnes mal dans leur peau, etc...

Q : Quelles sont selon toi les valeurs que l'on peut retrouver sur le forum de Confi ? Ya-t-il des valeurs que l'on ne retrouve pas, et qui pourraient selon toi être importantes sur un forum de discussion ?

R : L'entraide, l'amitié sont des valeurs que j'ai retrouvées ici. Pour les valeurs qu'on ne retrouve pas, je ne saurais dire, parce que tout ce que je cherchais personnellement je l'ai retrouvé ici !

Q : J'ai vu qu'il y avait avant un tchat de discussion en direct, mais qu'il a été fermé. Est-ce que tu l'utilisais ? Si oui, qu'as-tu pensé des raisons de sa fermeture ?

R : Je ne l'ai jamais utilisé donc je n'ai aucun avis sur sa fermeture !

Q : Je te remercie pour tes réponses très précieuses. Je reviens vers toi si j'ai besoin de précisions.

26.2.4 Entretien écrit C4

[Réponse résultant d'un contact par mail lui expliquant que je souhaitais l'interroger pour ma thèse en SIC] *Je ne sais pas si ma réponse est assez précise et te convient, mais tout d'abord j'ai connu confidentielles il y a plusieurs années. Au départ je suis venue pour chercher de l'aide, je rencontrais qq soucis dans mon couple. Quoi de mieux qu'un forum féminin pour s'entraider! Depuis, je me suis fait des amies virtuelles et même si tout s'est arrangé dans mon couple, je reste pour papoter entre filles. J'en ai même rencontré quelques-unes 😊 eh oui l'amitié virtuelle peut devenir sérieuse! Donc ma manière de communiquer, je dirais que je viens pour parler avec des copines qui ont un club fermé afin que nous puissions parler en toute confidentialité. C'est très important quand on ne veut pas que ça se sache et que ça reste bien entre nous. Je viens aussi sur des topics ouverts où tout le monde peut venir s'exprimer selon les sujets, donner mon avis, partager des idées, etc... Et je viens aussi sur des topics de jeu, simplement pour me détendre et ne penser à rien. Enfin, passionnée de cuisine, j'adore intervenir dans ce domaine, partager des recettes, s'échanger des astuces. Pas de souci si tu veux me poser des questions, n'hésite pas si je peux t'aider. J'ai peut-être même déjà répondu à quelques-unes de tes questions!*

Q : Alors, tu me dis que tu es venue sur le forum de confi il y a quelques années, est ce que tu te rappelles l'année ?

R : *J'ai découvert le site de confidentielles en... attends je regarde mon profil 🇧🇪 ... je me suis inscrite exactement le 20 février 2007. C'est précis, au moins 😊*

Q : Es-tu venue directement poster ton problème dans la section couple ? Est-ce que tu te rappelles ce que tu as ressenti au moment où tu as écrit ton premier message ? Et qu'as-tu ressenti quand on t'a répondu pour la première fois ?

R : *Pour commencer, je n'ai pas été exposer mon problème directement. J'avais un peu peur qu'on juge trop facilement ma situation. C'était la 1e fois que je cherchais à me confier et trouver des solutions sur internet. J'ai donc été lire des personnes qui posaient des questions ressemblant à mes interrogations. Je suis intervenue en disant que je me trouvais un peu dans le même cas, on a donc échangé nos craintes, nos histoires, d'autres personnes sont venues donner leurs avis. J'ai fini par me sentir à l'aise et soutenue, écoutée et comprise. Je pensais trouver l'aide de filles, mais j'ai été agréablement surprise de trouver le soutien d'un homme qui était également dans une situation similaire. Ainsi, tous ensemble, nous trouvions du réconfort, nous finissions par discuter presque tous les jours. Au fur et à mesure que le temps passait, certains revenaient moins régulièrement car leur situation s'était arrangée. La mienne aussi, mais je ressentais le besoin de rester sur ce site où finalement je m'étais faite des amis virtuels.*

Q : Ton pseudo est très joli, peux-tu m'en expliquer l'origine ? As-tu réfléchi longtemps avant de le choisir ?

R : J'adore le groupe de métal [X]  J'avais hésité avec nirvana mais comme tout le monde connaît je voulais que ça soit plus original, donc je suis partie sur [X], et j'ai ajouté girl pour que ça soit plus féminin. J'en ai fait un avatar, toujours avec des couleurs féminines, puis j'ai personnalisé ma signature avec des personnages manga tout simplement parce que j'aime les shojo.

Q : Bonjour merci pour tes réponses. Oui ta signature est très sympa aussi. Une des images est un peu provocante / dénudée je trouve. Ce choix est-il volontaire ?

R : En fait j'aime bien dessiner et c'est un dessin que j'avais fait et que j'ai bien aimé reproduire.

Q : Hum tu me dis que même un homme t'a aidé. Que penses-tu des hommes qui fréquentent les forums féminins ? Est-ce que tu leur réponds de la même façon qu'aux femmes de confi ?

R : J'avoue avoir été surprise de trouver un homme sur ce forum. Je m'adressais à lui comme n'importe qui sur le forum, surtout qu'au tout début rien ne m'avait laissé penser qu'il s'agissait d'un homme. Et puis voyant ma détresse il m'a contactée par mp et m'a expliqué plus en détail sa situation qui ressemblait un peu à la mienne du point de vue de sa copine. Il s'est retrouvé sur confidentielles car il cherchait des réponses pour elle, il cherchait à l'aider par ce biais. Un homme tout attentionné envers sa moitié, et très respectueux! Mais ils ne sont pas tous comme ça, avec des conficopines, on a déjà eu à faire à des hommes qui viennent plus par voyeurisme et rien d'autre. on en a même démasqué certains se faisant passer pour une fille, un autre qui était fétichiste 😏 enfin, ça reste des exceptions, le peu que je croise sur le forum restent corrects et beaucoup ne participent pas aux discussions mais ne font que les jeux, donc viennent simplement pour se détendre. Ceux qui participent aux discussions viennent apporter leur expérience et leur point de vue masculin.

Q : Je comprends que tu continues à venir si tu t'es fait des amis virtuels. Je me demandais, les amis que tu t'es faits sur Confi, est-ce que tu échanges avec eux uniquement via le site ? Ou est-ce que tu as déjà échangé un numéro de tel, ou bien est-ce que tu les as déjà rencontrés ?

R : On se retrouve sur Facebook pour mieux pouvoir échanger au quotidien, on s'est donné nos numéros avec certaines dont je me sens le plus proche et il y en a que j'ai déjà rencontré. Comme quoi l'amitié virtuelle peut devenir réelle!

Q : Si on se met à parler des amis, je me demandais, que t'apporte la fonctionnalité « demande d'amis » ? Est-ce que lorsque tu t'entends bien tu ajoutes la personne en amie ? Penses-tu que cela doit être réciproque ? Ou bien l'amitié qui se crée n'oblige pas forcément à être concrétisée par une demande d'amie ?

R : Cette fonctionnalité, beaucoup l'utilisent pour montrer qu'ils connaissent plein de monde et qu'ils sont populaires sur le site. Mais franchement, ça ne sert pas à grand-chose. Perso, j'ai mis dans mes amis vraiment que celles avec qui je discute, que je croise sur les topics et mes vraies amies. Il y en a qui cherchent à nous ajouter alors qu'on ne les a jamais vues, je ne les ajoute pas car ça ne veut plus rien dire. Donc oui, quand je m'entends bien avec qqun on s'ajoute dans nos amis et donc c'est souvent réciproque.

Q : Quand tu te connectes à Confi, qu'est-ce que tu fais en premier ? Fais-tu bien attention à ne rien rater ? Lis-tu tous les messages attentivement ? Ou bien les parcoures-tu rapidement ?

Rb : *Je vais voir si j'ai un message dans ma boîte de réception, ensuite je vais dans mes discussions et je commence par aller dans les clubs privés de mes amies. Je commence donc par les priorités puis je termine par les jeux. Je lis attentivement les messages de mes amies, mais pour les jeux je ne fais que parcourir, ça ne sert à rien de tout lire en détail, je lis juste les tout derniers messages.*

Q : Et enfin, dernière question pour l'instant : je me permets de revenir sur l'anonymat. Penses-tu que le pseudonyme te garantisse un anonymat ? Penses-tu que cela soit essentiel (l'anonymat) pour venir échanger sur Confi ?

R : *Oui le pseudo permet de rester anonyme et puis on peut cacher notre profil et décider qu'il soit visible qu'à nos amis. Ah bah tiens, voilà l'utilité de s'ajouter en ami 🗝️ 😊 l'anonymat permet de pouvoir s'exprimer plus facilement que si on nous connaît dans un 1er temps. Puis si des affinités se créent, alors l'anonymat disparaît, il n'y en a plus besoin, on sait à qui on a affaire 😊*

Q : Je vois que je peux voir ton profil. Comment se fait-il que tu aies préféré un profil qui soit visible par tous ? Ca a toujours été le cas ?

R : *Je n'ai rien à cacher 😊 et je trouve que c'est bien qu'on puisse connaître un minimum la personne à qui on s'adresse. En fait, il n'y a pas si longtemps que ça qu'on peut cacher son profil. Quand ils ont mis ce système en place, je n'ai rien touché, j'ai laissé comme c'était.*

Q : Tu me dis que tu participes aux jeux, que fais-tu exactement comme jeux ? J'ai rapidement vu qu'il y avait la chasse aux confies, ou les jeux où il faut cliquer sur une image quand elle apparaît dans le site en espérant gagner un lot (comme celui des âmes vagabondes je crois) Est ce à cela que tu participes ? Ou y-a-t-il d'autres types de jeu ? As-tu déjà gagné quelque chose ? Essaie-tu de gagner le plus de confies possibles ? Est-ce que cela t'a également rapporté quelque chose ?

R : *Ces jeux-là prennent trop de temps et il y en a qui sont là que pour ça et y passent leur journée. J'ai déjà essayé mais c'est très difficile de gagner dans ces conditions. Je préfère aller dans la catégorie « jeux et blabla », il y a des topics avec différents jeux. Mes confies m'ont déjà permis de remporter des lots aux enchères. J'ai remporté des livres de recettes et des verres à vin. Je n'ai jamais gagné de gros cadeaux. Cet hiver je visais le séjour au ski. Je n'ai pas réussi à le gagner car, comme avec la chasse aux confies et aux images, il y en a qui sont là que pour ça, ce qui pénalise les confinautes les plus actives mais qui ne peuvent pour autant pas se connecter du matin au soir.*

Q : Quand tu me dis que l'amitié virtuelle peut devenir réelle, cela veut dire que, pour toi, tant que tu n'as pas rencontré la personne en « face à face », l'amitié n'est pas réelle ? Quelle différence fais-tu entre l'amitié virtuelle et réelle ?

R : Non non, ce n'est pas dans ce sens-là mais je veux dire que la personne avec qui on discute derrière l'écran peut devenir un(e) ami(e) que l'on peut rencontrer et donc passer du virtuel au réel 😊

Q : Héhé vous avez déjà démasqué des hommes qui se faisaient passer pour des femmes ? Cela devait être amusant de les démasquer. Comment avez-vous fait ?

R : Je ne me souviens que vaguement, il me semble qu'il était intervenu dans un autre post et il s'était trahi, je ne me rappelle plus trop. Mais comme on peut voir les discussions de chaque membre (au début, les clubs privés où les discussions ne sont visibles que par ceux qui font partie du club en question n'existaient pas), on devait probablement avoir des doutes sur l'honnêteté de cette personne, on a réussi à le démasquer de cette façon 🕵️

Q : Penses-tu que l'on puisse tout dire sur les forums ? Que toutes les opinions sont défendables ou du moins exprimables ? Fais-tu attention à la tournure de tes phrases quand tu écris un message ? Est-ce que tu le relis ? Y-a-t-il des mots ou des choses que tu évites d'utiliser ? J'ai vu que tu utilisais pas mal de smileys. Est-ce que tu trouves qu'ils sont importants pour le message ?

R : Les forums sont un mode d'expression, chacun est libre de s'exprimer du moment que ça reste dans le respect, l'écoute, la compréhension, sans jugement. on est libre de dire qu'on est d'accord ou non, ça permet de rendre les échanges très intéressants. On peut trouver différents sujets. Si certains ne nous plaisent pas, on ne va pas les lire. Il y en a qui aiment créer des histoires et qui interviennent pour envenimer les discussions... on peut alors en parler aux animateurs du site pour qu'ils gèrent le conflit et calmer la situation. je crois même qu'ils peuvent être bannis s'ils ne respectent pas à plusieurs reprises la bonne conduite qu'on doit suivre ici, comme on doit se comporter partout, finalement. Oui, je fais attention à la tournure de mes phrases pour que ça ne soit pas mal interprété. C'est un peu le problème de s'exprimer par écrit, on n'arrive pas toujours à transmettre ce qu'on veut dire. Enfin, oralement aussi ce n'est pas toujours évident d'exprimer ce qu'on pense vraiment! D'où l'utilité des smileys!

Q : En regardant ton profil, j'ai vu que tu avais mis des photos et des dessins. Cela ne te pose pas de soucis que tout le monde puisse les voir ? As-tu réfléchi avant de décider de mettre des photos ? Ou cela te semblait-il naturel ? Fais-tu attention au choix des photos que tu mets ?

R : Ça n'a jamais posé de problèmes et je ne choisis pas n'importe quelles photos. Juste pour me présenter. Comme je disais, au départ tout le monde le faisait mais il est vrai que maintenant le site est devenu moins convivial. Dommage.

Q : J'ai vu que tu avais l'icône « confisage ». J'ai cru comprendre que c'était un rôle qui te permettait de modérer les discussions. Depuis quand l'es-tu ? Qu'est-ce qui t'a poussé à en faire la demande ? Est-ce que cela te donne beaucoup de travail ? J'ai cru comprendre qu'il y avait un club privé pour les confisages, afin qu'elles puissent faire passer des suggestions aux gérants de confi. Est-ce que cela va dans les deux sens ? J'entends par là, avez-vous des consignes de la part de confi ?

R : Je suis confisage depuis environ 2 ans. J'ai voulu le devenir car étant membre depuis quasiment le début de la création de confidentielles, je pense bien connaître le site et puis je

n'aime pas quand des personnes viennent pour fichent le bazar! Non pas que je me considère comme la justicière de confidentielles mais au moins ceux qui viennent juste pour ça, ils savent que je suis en droit de les remettre à leur place. Mais jusqu'à présent, je n'ai pas eu besoin d'intervenir. On n'a pas vraiment de consignes de la part de confi, du moment qu'on n'abuse pas de notre rôle sinon on peut nous le retirer.

Q : Que penses-tu de la grande présence des marques dans le site, et des publicités ? Est-ce que cela te gêne, t'intéresse ? Penses-tu que cela nuit aux conversations et échanges qui se passent sur Confi ou est-ce que cela les enrichit ?

R : *Parfois ça peut être intéressant. Ce sont toujours des marques qui attirent les femmes. Le site n'a pas choisi les marques au hasard 🌐 mais ça ne me gêne pas plus que ça. Si ça ne m'intéresse pas je n'y prête pas plus d'attention que ça.*

Q : Bonjour, merci pour toutes tes réponses 😊 Voici d'autres petites questions! Afin que je contextualise tout ce que tu me dis, peux-tu me dire ton âge, ce que tu fais dans la vie (sans rentrer dans les détails), si tu vis seule, si tu as des enfants etc. ?

R : *Coucou de rien, j'espère que j'ai pu t'aider un peu. J'ai 28 ans, je vis avec mon conjoint proche de Lyon, on n'a pas d'enfant. Je suis actuellement assistante maternelle. En fait je me suis mis en disponibilité: à la base je suis greffier, donc rien à voir! J'ai posé une dispo pour suivre mon chéri qui a eu sa mutation. Comme je n'arrivais pas à l'avoir, j'ai trouvé cette solution, qui, pour le moment, me convient très bien 😊*

Q : Arriverais-tu à estimer combien de temps tu passes sur Confi ? As-tu des moments dédiés dans ta journée pour aller sur Confi ? Est-ce que tu fréquentes d'autres forums que Confi ?

R : *J'y vais pendant la sieste des enfants. Je ne vais pas sur d'autres forums sinon j'y passerais mes journées. J'essaye de ne pas y rester + d'1h30 ou 2h au pire.*

Q : Au premier abord, as-tu confiance en ce que disent les femmes ou hommes qui viennent sur confi ? Cherches-tu à savoir s'ils disent la vérité avant de t'investir dans les réponses à leurs soucis ?

R : *Alors justement dans le club des confisages, on a eu une discussion à ce sujet car certaines mentent sur leur âge ou leurs problèmes, on a remarqué des détails qui clochent, parfois c'est un peu gros ou exagéré... Une confisage en a parlé à cette personne qui semblait mentir, et comme on pensait, elle n'est pas revenue, on avait vu juste... Si la personne ne paraît pas sincère, je ne m'embête pas à m'investir dans des réponses qui ne servent à rien. Si la discussion tourne en rond ou que la personne n'écoute pas ou ne répond carrément pas, je laisse tomber.*

Q : Lorsque des femmes viennent poser des questions en lien avec la santé, qu'en penses-tu ? As-tu déjà posé ce genre de questions ?

R : *Je ne suis jamais allée voir les sujets concernant la santé. Après, pour celles qui viennent poser des questions dans ce domaine, elles savent qu'elles s'adressent à des personnes qui ne s'y connaissent pas forcément. Il doit avoir des infos à prendre et à laisser. Mais il doit y avoir des spécialistes qui interviennent il me semble, et là ça devient plus intéressant et fiable.*

Q : Participes-tu aux discussions lancées par les animatrices ? Est-ce qu'il y a pour toi une différence entre ces sujets et les sujets lancés par les femmes internautes ?

R : *Si la discussion m'intéresse, oui ça m'est déjà arrivé d'y participer. Pour ma part je ne vois pas de différence entre ces sujets et ceux qu'une internaute peut lancer.*

Q : Tu m'as dit être venue ici pour chercher des réponses à propos d'un problème de couple. Est-ce que tu n'as jamais eu l'appréhension que ton chéri découvre ce que tu écrivais ?

R : *On avait beaucoup discuté à ce moment-là, je lui ai dit que je cherchais des solutions sur internet, que je voulais en discuter avec des personnes qui me comprennent et qui pourraient m'aider. Il n'était pas contre car j'étais tellement mal qu'il a accepté. Et puis on fonctionne beaucoup sur la communication donc je n'avais pas l'intention de lui cacher. Mais je ne lui ai pas fait lire pour autant.*

Q : Merci pour tes réponses. Depuis que tu es sur le forum, as-tu vu des évolutions dans l'interface ou les fonctionnalités ? Si oui, qu'en as-tu pensé ?

R : *Oui, et quand il y a des modifications, le site nous consulte pour nous demander ce qu'on aimerait voir changer. Ils nous demandent toujours notre avis, je trouve ça vraiment bien de nous impliquer.*

Q : J'ai vu que tu avais un grand nombre de fiches de cuisine et que tu avais posté pas mal dans les topics qui parlent de ça. Cela doit te prendre pas mal de temps de partager tout ça (ne serait-ce que rentrer les recettes). Qu'est-ce que cela t'apporte ?

R : *J'aime beaucoup échanger dans ce domaine, partager les recettes que j'ai aimé faire, discuter sur la cuisine. Ça prend un peu de temps et je le fais quand j'ai 5 min. Comme je suis confitologue, il faut que je reste active si je veux garder ce statut.*

Q : En règle générale, qu'estimes-tu apporter à confi et aux confinautes, et qu'estimes-tu que Confi t'apporte en retour (au début c'était des conseils, mais maintenant que tes problèmes semblent réglés) ?

R : *Je continue de communiquer avec mes conficopines (c'est notre rendez-vous!). Quand je vois des sujets intéressants j'interviens pour donner mon point de vue, voir ce que les autres en pensent. J'aime bien aller sur les jeux pour me changer les idées, poster des recettes, voir les autres fiches (autant en cuisine que cinéma, lecture, ...). Et puis on est récompensé de notre participation ce qui fidélise les plus actifs, grâce aux enchères.*

Q : As-tu déjà eu des moments où tu avais eu du mal à te faire comprendre sur le forum ? Si oui, comment as-tu fait pour résoudre le problème ?

R : *Oui, quand il s'agit de sujets délicats, sans imposer mon opinion, juste donner mon point de vue, quand les gens sont bornés, on voit que ça ne sert à rien de discuter. Or, on est sur un forum, c'est bien dommage que des personnes viennent là et restent butées car à la base on vient pour échanger, écouter les autres, partager. Donc quand ça arrive, j'arrête sinon ça tourne en boucle et la discussion n'avance pas.*

Q : Penses-tu fréquenter encore longtemps le forum de Confi ? Si un jour tu devais arrêter (pour une raison ou une autre) penses-tu que tu retrouverais un forum pour discuter avec d'autres personnes ?

R : J'avoue manquer souvent de temps pour venir donc je passe souvent en coup de vent pour répondre aux copines. Je ne sais pas combien de temps je vais encore fréquenter confi mais si je quitte le forum, je sais que je garderai contact avec les copines les plus proches, donc je ne pense pas que je chercherai un autre forum.

Q : J'ai vu qu'il y avait en début d'année un tchat qui était en activité. Il a apparemment fermé. Est-ce que tu l'utilisais ? Que penses-tu du fait qu'il ait été fermé ?

R : Je n'ai jamais été sur le tchat mais ça devait être sympa de discuter en direct

Annexe 27. [ENTRETIEN] LES JOUEURS DE LOL

Les entretiens des joueurs menés sur *Skype* ont été retranscrits et sont présentés dans le 27.2. On note que la retranscription prend une forme particulière : le récit d'entretien, mêlant discours indirect et discours direct. Plusieurs raisons justifient ce choix :

- Les entretiens ont été menés auprès de joueurs côtoyés très fréquemment. Il devient aisé de les reconnaître dans la manière de converser. Souhaitant leur montrer mon travail de thèse, je ne veux pas que les joueurs se reconnaissent entre eux.
- De nombreux exemples annexes ou références à des situations « intimes » ont été mobilisés en raison du type de relations sociales que nous avons. Ces passages ont été résumés et ne présentaient pas d'intérêt à être retranscrits dans leur totalité.
- Les descriptions des situations de jeu que j'ai pu faire, ou que les joueurs ont pu me faire sont très longues et complexes pour un public de non initié, et n'apporte rien par rapport à mes hypothèses.

27.1 TABLEAU RÉCAPITULATIF

Ce tableau présente un résumé des entretiens par thématique.

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
Contexte					
Rencontre	Ce joueur a été rencontré lors d'une partie normale. Nous avons rapidement sympathisé. Je l'ai invité plusieurs fois à jouer avec mes groupes de jeu habituel. Nous avons fait des parties en 3v3 et quelques parties en classées. Son niveau était plus élevé que le mien. Si mes erreurs ont pu l'énerver, il ne s'est jamais permis de le dire ouvertement.	Cette joueuse m'a fait découvrir le jeu. Nous avons beaucoup joué ensemble au début (durant la progression de mon compte). Elle cherchait à m'expliquer le jeu, et quels étaient les signes à décrypter pour bien jouer. Nous avons ensuite arrêté de jouer ensemble. Je ne progressais pas assez vite, et nous n'avions pas le même style de jeu.	Cette joueuse a été rencontrée via une association dédiée à la mixité dans le sport électronique Pink Ward (PW). Nous avons fait très peu de parties ensemble, mais nous avons beaucoup échangé dans le cadre de l'association. J'ai souhaité l'interroger suite à un article qu'elle avait écrit sur le blog, qui semblait indiqué un fort degré de réflexivité.	C'est un joueur qui m'a été présenté par un autre joueur avec qui j'avais l'habitude de jouer. Nous avons pendant un moment évolué dans le même groupe, mais nous avons fini par arrêter de jouer ensemble car il appréciait jouer le même poste que moi au sein d'une équipe. J'ai parfois eu du mal à garder mon calme avec lui en raison de son comportement extrêmement "rageux".	Ce joueur a été rencontré lors d'une partie normale. Nous nous sommes rapidement bien entendus, et il m'a intégré (avec mon conjoint) à son groupe de jeu. Nous avons souvent joué ensemble dans différents modes de jeu, la plupart du temps en échangeant par Skype.
Entretien	Date de l'entretien : le 8 février 2013 en fin d'après-midi. L'entretien dure 1 heure et 7 minutes. Il arrive en retard pour l'entretien (15 minutes) car il s'était trompé sur l'horaire. Au cours de l'entretien ses parents lui signalent qu'il faut qu'il se dépêche car le repas est prêt.	Date de l'entretien : le 5 décembre 2012 en milieu d'après-midi. L'entretien dure 1 heure et 58 minutes. La joueuse semble extrêmement concentrée sur mes questions et n'a pas de source de distraction.	Date de l'entretien : le 13 mars 2013 en milieu d'après-midi. L'entretien dure 1 heure 50. Son petit ami est dans la même pièce. Il a un casque sur les oreilles mais entend ce qu'elle dit. Si cela ne semble pas la gêner au début, elle devient de plus en plus perturbée par sa présence.	Date de l'entretien : le 6 février 2013 en début d'après-midi. L'entretien dure 2 heures et 5 minutes. Le joueur est concentré sur les questions, et prend le temps de développer ses réponses. Un autre mini-entretien de 16 minutes a lieu le 26 mars 2013 afin de développer un point précis.	Date de l'entretien : le 7 décembre 2012, en début d'après midi. L'entretien dure 2 heures et 6 minutes. Le joueur est concentré et développe ses réponses.
Présentation					
Age	20 ans	24 ans	25 ans	25 ans	23 ans
Situation	Il habite chez ses parents. Il est en 2 ^{de} année de classe préparatoire. Il dort la semaine en internat.	Elle est en master 2 de chimie. Elle vit avec ses parents.	Elle travaille depuis 4 ans dans l'animation pour les enfants. Elle est actuellement directrice de l'animation. Elle vit en couple depuis 3 ans.	Il a une petite amie. Le cas du métier a été évoqué en dehors de l'entretien.	Il étudie en licence de commerce (international). Il vit chez ses parents. Il n'a plus de petite amie depuis quelques mois.

Pseudo		Dérivé explicite de son prénom	Son pseudo vient d'un groupe dont elle est « <i>une fan inconditionnelle</i> », auquel elle a associé un terme inventé se terminant par un a, car elle aime les prénoms se terminant par un A. Elle a ajouter un H pour que ce soit moins facile. Elle n'utilise pas ce pseudo de dehors de LoL.	Son pseudonyme remonte à un surnom attribué à l'enfance. « <i>Ben ouais, ça fait 15 ans</i> ». Ses professeurs l'appellent comme ça. C'est presque devenu son prénom officiel, il trouve ça « <i>fun</i> ».	Dérivé explicite de son nom
Pratique et entourage	Ses parents se plaignent quand il joue trop. Certains de ses amis jouent à LoL mais ils préfèrent les FPS ou les MMO.	L'ordinateur est dans sa chambre, donc ses parents n'ont pas de véritable contrôle sur son temps de jeu. Par contre, quand il faut aller manger, elle doit vite venir. Ils lui laissent finir la partie et sont assez compréhensifs, mais il ne faut pas qu'elle tarde trop.	Son frère joue beaucoup, son copain aussi. Sa soeur aime que les jeux de console mais va peut être venir, le compagnon de sa soeur s'est créé un compte. Ses parents lui ont fait quelques reproches, mais cela s'est arrêté lorsqu'elle a intégré l'association PinkWard, ce qui a impressionné son père. Il a vu que le jeu vidéo pouvait la relancer dans l'écriture. Vu qu'elle ne vit plus chez ses parents, les reproches passent inaperçus. « <i>Je pense qu'il s' imagine que dans ma pratique je suis plus réfléchie que mon frère</i> ».		Malgré le fait qu'il habite chez ses parents, ceux-ci ne contrôlent pas son temps de jeu. Il joue depuis un PC portable, alors que l'ordinateur familial est dans une autre pièce. Tous ses amis jouent à LoL, donc ils cautionnent la pratique
Pratique des jeux	Il joue à d'autres jeux vidéo (<i>Starwars</i> ou <i>Battlefield</i>), notamment en ligne pour rejoindre ses amis, mais joue aussi à des jeux à faire seul, comme <i>Farcry</i> .	LoL est le premier jeu auquel elle a joué. Elle a essayé <i>Ragnarok Online</i> avec son compagnon mais n'a pas apprécié les graphismes. Elle pense que les guildes peuvent être agréables mais elle n'a pas eu le temps de s'investir suffisamment.	Hormis les Sims, elle n'avait jamais joué à d'autres jeux.	Aucun	Il jouait à la base à <i>Dota</i> avec des amis « <i>A la base j'étais un joueur de Dota, des amis m'avaient montré le jeu et j'avais bien accroché</i> ».

Historique	Il connaît <i>LoL</i> depuis 1 an et demi. Un ami lui a fait découvrir ce jeu qu'il connaissait déjà pour avoir déjà vu des amis y jouer, mais cela ne l'attirait pas trop. Après avoir essayé, cela lui a plu.	Elle joue depuis 2 ans. Une amie canadienne lui a montré le jeu, ce qui explique qu'elle ait commencé sur le serveur américain. Elle est revenue sur un serveur européen. « <i>Je me suis dit pourquoi pas, j'habite en France pourquoi pas jouer sur le vrai serveur</i> ». L'interface du jeu reste malgré tout en anglais, car des bugs subsistaient sur la version française. Bien que les bugs aient été résolus, elle conserve tout de même l'anglais : « <i>Parce qu'après c'est plus facile de communiquer avec les gens</i> ».	Ca fait presque 1 an et demi qu'elle joue. Son petit frère fan de jeu vidéo lui a fait découvrir <i>LoL</i> . « <i>Avant League of Legends, moi les jeux vidéo, j'étais limite à pas en voir l'intérêt</i> ». Elle a regardé des parties, ce qui lui a beaucoup plu. Son compagnon a commencé un peu avant avec son frère qui a « <i>contaminé toute la famille</i> ». Son compagnon a servi de médiateur : « <i>il a été un peu le maître jedi que j'ai eu besoin pour commencer</i> ».	« <i>J'ai commencé presque en même temps que toi, au mois de mars de l'année dernière</i> ». Ce qui l'a incité à découvrir le jeu, c'est un de ses cousins qui est « <i>un fan d'informatique</i> », « <i>mais [ce n'est] pas un geek</i> ». Ce dernier lui a proposé d'essayer le jeu ainsi qu'à un autre cousin. Ils ont essayé tous ensemble, mais c'est le seul qui a continué. Il justifie l'abandon de ses cousins : « <i>les gens en avaient marre car en fait c'est récurrent au final c'est toujours la même chose. Y en a à qui au bout d'un moment ça saoule. Moi ça m'a pas saoulé</i> ».	Cela fait au moins 3 ans qu'il joue : « <i>Je ne me rappelle plus quand le jeu LoL est sorti, mais j'avais vu le jeu et pour des raisons qui m'échappent j'ai pas trop accroché, mais d'autres amis à moi quelques mois plus tard m'ont montré le jeu, m'ont détaillé ce qu'ils faisaient, et j'ai décidé de tester</i> ». Il se concentre uniquement à la pratique de <i>LoL</i> , et ne joue plus à <i>Dota</i> « <i>Pour ma part je pense que League of Legends est mieux</i> ».
Ce qui plaît dans <i>LoL</i>	Ce qui lui plaît dans <i>LoL</i> c'est le <i>PvP</i> : « <i>Moi je suis un gros joueur PvP</i> ». Il apprécie les possibilités diverses de réponses d'un vrai joueur : « <i>Quand tu es face à un joueur, c'est différent car chaque joueur a une façon de jouer différente</i> ». Il souligne que « <i>même si ça reste le même jeu et que tu as les mêmes sorts, le mec va jouer d'une manière différente donc tu combats différemment, contrairement au pve où c'est toujours la même strat</i> ». Il aime les jeux où il peut faire évoluer son personnage au cours de la partie	Elle trouve <i>LoL</i> intéressant car il y a une combinaison infinie de manières de jouer, et beaucoup de personnages.	Au début, elle a été attirée par « <i>les graphismes, le côté coloré</i> ». « <i>C'est des environnements magiques</i> ». Elle a des images de fond d'écran du jeu qui tournent sur son écran. Elle a lu en 1 mois et demi toutes les histoires des personnages. « <i>Ce qui m'a vraiment fait le déclic, c'est quand mon frère m'a dit, tu sais si tu te mets dans les herbes, on te voit pas ! Et la je me suis dis, ****, les mecs ont quand même réfléchi à plein de trucs !</i> ».	Ce qui lui plaît dans le jeu c'est « <i>Le challenge, toujours découvrir de nouvelles personnes, avoir une vision de jeu différente à chaque partie</i> ». « <i>Quand on joue avec une équipe prédéfinie par défaut, on [ne] sait pas avec qui on joue, ça fait faire de nouvelles rencontres [...] ça donne toujours du challenge car on ne se bat jamais contre les mêmes personnes</i> ». Il dit que c'est la même chose sur d'autres jeux comme <i>Call Of Duty</i> . « <i>Les maps c'est toujours les mêmes c'est répétitif, mais on ne s'en lasse pas car on rencontre toujours de nouvelles personnes</i> ».	Plusieurs choses dans le jeu lui plaisent : « <i>les graphismes sont jolis c'est sûr, mais ce n'est pas ce qui me plaît le plus. J'aime beaucoup la diversité des héros, la créativité qui a été injectée, car il y a énormément de héros, de combinaisons, car bon, chaque héros a quand même 4 pouvoirs et au final y a énormément de choses, et c'est ça que j'aime bien. C'est cette diversité</i> ». Il aime aussi pouvoir jouer avec des amis.

Pratique du jeu					
Habitudes de pratique	Il commence par faire un dominion pour s'entraîner vu qu'il n'a pas jouer de la semaine, bien qu'il préfère jouer sur la Faille de l'invocateur. « <i>Le dominion c'est assez rapide et on se tape tout de suite sur la gueule</i> ». Ce mode de jeu le réveille de sa semaine de travail, et lui permet de se réhabituer au jeu. Il ne se connecte pas lorsqu'il n'a pas le temps de jouer.	Quand elle se connecte au jeu, c'est qu'elle a du temps, qu'elle a envie de jouer. Quand elle veut regarder des games, elle regarde plutôt les streameurs sauf exception : « <i>tes games ça m'est arrivé de les regarder !</i> ». Elle s'engage en partie normale seule et pas uniquement avec une équipe entièrement précomposée : « <i>Parce qu'en fait quand tu joues en normale solo tu up ton skill perso et je pense que ça t'apprend à jouer en équipe quand tu es toute seule</i> »	Elle regarde tout d'abord qui est connecté, qui est en jeu et qui est disponible. Ça lui arrive de faire une partie seule, mais elle préfère jouer avec ses amis « <i>plutôt que de tomber sur des blaireaux</i> ». Elle reste connectée quand même et regarde si des gens arrivent. Quand elle n'a pas le temps de faire une partie elle se connecte quand même, et fait une coopération. Elle surveille sa liste d'amis : « <i>je suis à moitié espionne de LoL, car je passe mon temps à regarder qui est connecté, ça c'est sur</i> ».	Il regarde qui est connecté. « <i>Si y a des gens, je leur demande s'ils veulent faire une game, si je vois qu'il y a personne je lance tout de suite</i> ». Il ne se connecte pas quand il n'a pas le temps de jouer. Il fait parfois de la classée ou de la normale. « <i>Ça après ça dépend, ça dépend de ma motivation, du temps d'attente, car parfois tu lances une classé, et quand c'est marqué 12 minutes de temps d'attente, du coup je pars en normal</i> ».	Il fait des parties normales en priorité. Au début, il ne faisait que de la normale, puis a commencé à faire de la classée pour le challenge. Depuis la saison 3, il s'est mis à perdre toutes ses classées, du coup il refait des parties normales. Il attendait avec impatience la saison 3 pour avoir un meilleur elo car il avait mal commencé la saison 2 « <i>la saison 3 ça sera ma saison... mais ça a pas trop bien marché !</i> ».
Moment de connexion	Il joue au moins 8 heures par semaine, essentiellement le weekend, du vendredi au dimanche soir. Il se connecte parfois d'un cybercafé.	Son temps sur le jeu est aléatoire. Au moment de l'entretien, elle y passe deux heures. Le weekend elle peut jouer de 20h jusqu'à 3h du matin.	Elle fait 2/3 parties par jour quand elle travaille. Sinon, elle peut faire jusqu'à 6 à 7 parties, mais pas d'affilée. Elle alterne avec le ménage par exemple, quand elle perd deux parties de suite.	Il passe trois heures et demie par jour, soit environ 25 heures par semaine.	En période scolaire, il joue entre 4 et 5 heures par jour, et le weekend ou durant les vacances, il joue un peu plus de 5 heures.
Salons de discussion	Il ne passe pas de temps dans les salons de discussion. Il a utilisé cette fonction une seule fois car il s'ennuyait tout seul.	Elle ne passe pas de temps dans les salons de discussions.	Elle ne connaît pas les salons de discussions et n'y est donc jamais allée car elle veut jouer avec des gens qui lui ressemblent, avec qui elle partage des choses. « <i>Après c'est peut être parce que je ne ressens pas le besoin de jouer avec des gens que je ne connais pas</i> ».	Il n'utilise pas les salons de discussion car pour lui les gens « <i>se rencontrent au fil du jeu</i> ». Il trouve que ces relations ne durent pas. Il ajoute : « <i>je préfère rencontrer sur le tas</i> ». Il préfère la surprise plutôt que la planification.	Il n'a jamais utilisé les salons de discussion.

Adaptation à l'équipe	<p>Il part souvent en partie seul. Il ne choisit pas d'avance son rôle, car il estime pouvoir avoir le temps de jouer le personnage qu'il souhaite sur le nombre de parties qu'il envisage de faire. S'il ne peut faire qu'une partie, il essaie de sélectionner le champion qu'il veut. Il a plutôt tendance à choisir son poste en fonction de son équipe, mais ne fait pas jungler car il n'aime pas ça.</p>	<p>Lorsqu'elle veut jouer un personnage, elle ne l'impose pas, mais préfère s'engager dans des opérations discursives particulières : « <i>Tu supplies à la limite</i> ». Elle trouve qu'avant les gens étaient plus à l'écoute. Elle essaie de s'adapter à l'équipe, même si les autres ne le font pas : « <i>Maintenant c'est à celui qui tape le plus vite, plutôt que de regarder, enfin d'être à l'écoute, car pour moi regarder, au final c'est être à l'écoute</i> ».</p>	<p>Elle a deux postes plus ou moins définis : 80% du temps, solotop, et ADC. Elle a testé le mid mais n'a pas trop d'affinité avec les AP. Elle ne se retrouve pas avec les soutiens. Etant donné qu'elle joue souvent avec ses amis, ils s'arrangent entre eux en fonction du champion qu'ils envisagent de choisir.</p>	<p>Le joueur ne s'adapte pas vraiment à l'équipe, mais choisit les personnages qu'il sait jouer. Il évite le poste de soutien qu'il ne connaît pas.</p>	<p>Lorsqu'il part seul : « <i>j'attends ce que les gens choisissent et ensuite je m'adapte. A part si vraiment je suis en test de champion et dans ce cas là j'aimerais bien jouer mon champion</i> ». Il n'a jamais « <i>instalock</i> », mais dans les cas où il veut jouer un rôle, il essaie de l'imposer : « <i>si y a déjà un jungler et que je veux vraiment jouer jungler, je le fais. Je lui laisse une chance de stabiliser, mais sinon on fait avec deux junglers</i> ».</p>
Les modes de jeu	<p>Le mode normal est moins sérieux car « <i>on est là pour tester des trucs, on ne joue pas notre vraie vie</i> », « <i>on joue pour le plaisir</i> ». En partie classée, il estime que les joueurs veulent absolument gagner, et ne souhaitent pas perdre de temps avec des joueurs qui font des choix de personnages inhabituels. Il insiste sur l'importance des rôles des personnages pensés en amont, qui doivent être respectés pour les parties classées, car il y a un véritable enjeu.</p>	<p>Elle joue sérieusement même en mode normal. Lorsqu'elle veut tester un nouveau personnage, elle se rend dans le mode coopération qui lui fait affronter l'intelligence artificielle, ce qui lui permet de comprendre les compétences et la manière de jouer le champion.</p>	<p>Elle a très peu de victoires et n'a fait que deux classées, donc elle n'a pas vraiment d'avis sur les différents modes. Etant surtout là pour s'amuser avec ses amis, elle se dirige plutôt vers des parties normales (pour les classées, il faut être 2 ou 5 joueurs à se connaître, ce qui n'est pas simple à mettre en oeuvre).</p>	<p>Il mentionne l'importance des parties classées et de la victoire qui permet de ne pas descendre dans le classement. « <i>La normale je m'en fous, mais quand en classée on m'énerve à me rebalancer un truc derrière dès le début de la partie, ben c'est ta gueule et laisse-moi jouer</i> ». Il souligne la dimension de performance du cadre de l'activité : « <i>C'est un jeu, l'essentiel c'est de participer, après que tu gagnes ou que tu perdes, tant pis, bon certes, même si c'est mieux de gagner, mais de base, surtout dans les parties classées, ton but ce n'est pas juste de jouer, c'est de gagner</i> ».</p>	<p>Les parties classées sont très motivantes à condition d'arriver à progresser dans le classement. Suite à plusieurs défaites, il ne fait plus que des parties normales. Il attend d'avoir à nouveau « <i>la volonté de jouer, d'être remotivé à faire de la classée</i> ». Cela ne l'a pas démotivé pour la normale, car « <i>il faut bien jouer au jeu</i> ». « <i>L'idée de la classée, c'est que ça a une conséquence, tu perds un élo, du élo, et c'est cette conséquence que j'aime pas. Vu que j'ai perdu tout le temps, je me retrouve avec un élo tout pourri</i> ». Ça le démoralise « <i>tu perds pas forcément par ta faute, c'est une erreur des autres qui vont avoir une conséquence sur toi ça influe sur ton élo</i> ».</p>

La méta		<p>« Si il n'y a pas de méta, j'y vais quand même ». Le jeu est une question d'adaptation, c'est pour ça qu'il y a eu plusieurs <i>métas</i> et plusieurs changements dans le jeu. « La méta apporte de l'équilibre et de l'équité dans le jeu, surtout à haut niveau, car il faut quand même avoir des règles ». Les règles implicites comme la méta sont selon elle instaurées par le jeu de haut niveau, que l'on voit dans les compétitions. Certains choix ne sont « pas du tout la méta, mais après ça fonctionne ». Elle répète qu'il faut s'adapter.</p>	<p>Elle ne craint pas de ne pas respecter la méta, cela lui arrive. Quand elle joue, elle aime bien faire du troll. Elle me donne un exemple de 3 tanks en botlane. Par contre, elle est déstabilisée si elle tombe contre une équipe qui le fait. Elle perd ses moyens face à des trolls par contre : « je perds vraiment tous mes points de repères ».</p>	<p>« Pour moi ... autant ça peut être pratique car ça peut déstabiliser les gens, mais quand même dans un jeu en ligne, y a un minimum de règles fondamentales ». Il précise son propos « si y a un nombre de joueurs prédéfinis et qu'il y a cinq classifications proposées, car y a un nombre vraiment divers de personnage, la moindre des choses c'est d'en mettre un de chaque pour pouvoir avoir une équipe équilibrée et pour pouvoir utiliser le plein potentiel du jeu ».</p>	<p>« Je pense qu'il y a quand même des compo qui fonctionnent mieux que d'autres ». Il n'exclut pas des compositions plus originales, mais pense que certaines sont meilleures que d'autres. Les groupes qui ne respectent pas la <i>méta</i> ne l'effraient pas. Ce n'est pas exclusivement la composition de l'équipe qui compte, mais plutôt les compétences personnelles : « Ce qui prend la plus grande partie de la victoire, c'est plus ta maîtrise du héros que la composition de la team ».</p>
Jeu d'équipe		<p>Elle pense qu'une personne peut réussir à conduire son équipe à la victoire, mais que les équipiers de celle-ci doivent tout de même jouer. La partie n'est pas forcément gagnée si ses coéquipiers sont mauvais. Le jeu d'équipe est indispensable.</p>			<p>Même si un joueur est très fort, il doit compter sur un minimum d'aide de la part de ses équipiers : « Sur Lol impossible, un mec feed ne fera pas la game tout seul. Même si il est hyper feed, si tous ses coéquipiers sont des bouts de bois, il la perdra. Par contre une personne peut faire une game si y a un minimum d'accompagnement de ses coéquipiers derrière, il peut changer la partie, il peut la faire gagner ».</p>

Sociocentrisme durant la partie	<p>Il privilégie son équipe, notamment quand il joue jungler. Il trouve ça dommage d'être jungler et de ne jamais aider les voies car cela désavantage l'équipe. Même s'il joue ADC, il accepte d'aider un joueur qui est en retard car il estime qu'un ADC ne peut pas s'en sortir seul. Car « <i>si ta team n'est pas assez feed pour te protéger, ben tu ne sers à rien</i> ». Pour lui une personne peut contribuer à la victoire, mais ne peut pas l'obtenir seule.</p>	<p>Elle se permet d'aider son équipe mais ça dépend du poste où elle joue, et du joueur qu'il faut aider. Il faut essayer de lire le jeu pour voir quelle action serait la plus rentable. En général elle essaye d'aider, sauf si cela présente un risque pour son personnage. Même lorsque l'on s'enfuit, il faut réfléchir au meilleur endroit d'où l'on se dirige afin d'optimiser au mieux les choses et d'éventuellement en tirer un avantage.</p>		<p>Il est accro à la recherche des Buff. Il sait que ça ne lui rapporte rien, mais c'est plus fort que lui, il en a besoin. Il ne sait pas l'expliquer. Il se dit qu'inconsciemment ça peut faire la différence. Il gaspille trop, donc les buffs, ça l'aide.</p>	<p>Il se met de manière générale au service de son équipe, surtout qu'il joue souvent jungler, donc il aide ceux qui ont le plus de mal. « <i>Après ça dépend quel poste je joue. Si je suis ad carry, j'essayerai de faire des creeps en priorité</i> ».</p>
Entraînement personnel	<p>Il s'entraîne souvent à tester un personnage contre l'intelligence artificielle, mais préfère le faire en contre un autre joueur. Malheureusement, peu de joueurs acceptent de le faire : « <i>Il n'y a pas beaucoup de monde qui est si intéressé que ça par faire des tests d'équipement alors que c'est super bien parce que ça permet de trouver un bon feeling avec son perso</i> ». Il s'inspire des guides sur internet pour commencer un personnage qu'il n'a jamais joué, puis effectue des ajustements par rapport à son style de jeu.</p>	<p>Elle insiste sur la nécessité de s'entraîner à développer ses compétences personnelles, ce qui passe par le jeu en solitaire dans des parties normales ou classées. Pour elle, jouer avec des gens que l'on connaît fait que l'on compte beaucoup plus sur eux.</p>	<p>Elle a appris à apprécier les matchs de haut niveau de LoL. Elle compare ça à un bon match de handball ! Quand elle a l'occasion, elle regarde car « <i>c'est formateur</i> ». Jouer avec son compagnon lui plaît car il y a un côté maître jedi - élève. Il apparaît comme celui qui l'a initié, qui l'accompagne dans le jeu, et qui la renseigne sur l'actualité du jeu.</p>	<p>Il s'entraîne avec des personnages que personne ne joue vraiment, afin de déstabiliser les adversaires.</p>	<p>Pour s'entraîner, il préfère joueur seul plutôt qu'avec des amis: « <i>Oui parce que je commençais à jouer Lee Sin et je voyais vraiment que je faisais n'importe quoi, et j'avoue que perdre alors que c'est de ma faute, et en le sachant, je n'ai pas trop envie d'imposer ça à mes coéquipiers, donc j'ai envie de l'entraîner bien pour ensuite pouvoir être efficace, pouvoir être utile</i> ». Pour lui, les games avec ses amis sont importantes à gagner, « <i>tu n'as pas envie de faire de la ****</i> ». « <i>Ça me fait du mal de voir que je ne sers à rien que je n'étais pas utile, je n'ai pas envie de leur imposer des défaites, je préfère m'entraîner un peu de mon côté et ensuite revenir</i> ».</p>

Communication

<p>Communication durant la partie</p>	<p>Il ne communique pas trop par écrit car il trouve que la mentalité des gens est plutôt « <i>rageuse</i> » et qu'il est difficile de conseiller un joueur sans prendre le risque de se faire insulter. « <i>Franchement, je n'ai jamais vu une partie sans qu'un mec ne prononce le mot noob ou le mot report</i> ».</p>	<p>Elle essaie de mettre une bonne ambiance dans les quelques paroles qu'elle écrit sur le <i>chat</i>. En écrivant des choses amicales « <i>le joueur se sent en confiance</i> ».</p>	<p>Elle utilise beaucoup le <i>chat</i> avant que la partie ne débute, mais très peu une fois qu'elle est lancée. Elle ne parle pas du tout dans le chat de lancement de game. « <i>Les grosses discussions se font soit en vocal, soit à l'écrit sur Skype, et on va dire, peut être dix pour cent du temps, ça se fera sur LoL parce que la personne avec qui je vais discuter ne peut pas forcément discuter à ce moment là. LoL c'est pratique, mais c'est vraiment le dernier recours</i> ».</p>	<p>Il communique « <i>très souvent</i> » sur le <i>chat</i>, parfois pour insulter. Il n'a pas l'impression qu'écrire lui fait perdre du temps car il choisit des moments où il ne se passe rien, ou bien que son personnage est mort ou quand il envoie automatiquement son personnage quelque part. « <i>ou alors quand il s'agit de dire vraiment ce que je pense à quelqu'un qui me saoule, je recule un petit peu histoire d'être protégé et je lui dis clairement ce que je pense</i> ».</p>	<p>Il communique durant la partie « <i>pour marquer les SS, pour indiquer le dragon, les choses habituelles quoi</i> ». Généralement, il ne prend pas partie quand des gens se disputent « <i>Si je vois qu'on a vraiment l'avantage et que deux personnes s'engueulent, alors j'essaie de temporiser, car ça serait vraiment dommage de la perdre pour des raisons aussi stupides</i> ». Sinon il n'y prête pas attention. Si on lui fait une remarque, il se défend, sauf s'il est vraiment en tort dans ce cas là il s'excuse.</p>
<p>Communication par les signaux facilités (ping)</p>	<p>Le ping est un très bon outil, sauf si l'on joue sans le son. Cela permet d'attirer l'attention lorsque l'on est trop concentré sur son adversaire direct : « <i>Le son du ping fait un tilt dans la tête qui t'oblige à regarder la carte</i> ». Il a déjà rencontré le problème d'incompréhension du ping. Pour lui, le ping est juste un avertissement : « <i>Cela ne veut pas dire qu'il y a un danger, cela veut dire qu'il y aurait probablement un danger. Donc après c'est un peu à nos risques et périls</i> ». Cela dépend de la situation.</p>	<p>« <i>Moi ça se passe plutôt en ping, je n'aime pas trop parler sur le chat</i> ». Elle dit en rigolant qu'elle ne tape pas assez vite. Le ping permet d'éviter les insultes. Il ne faut pas abuser du ping. « <i>Après tu peux aussi confondre entre les deux sortes de pings jaune et rouge. Là aussi il ne faut pas se tromper</i> ». Elle ping mais écrit aussi la raison de ce ping, pour éviter les problèmes de communication. « <i>Le gars ping, moi j'y vais mais en fait il y a deux gars fourrés dans le truc ... Merci !</i> ».</p>	<p>Elle utilise beaucoup le nouveau ping. Elle estime peut être trop l'utiliser car elle ping au lieu de parler même en étant sur <i>Skype</i>. « <i>Quand je suis en vocal j'oublie de le dire et j'utilise énormément le ping</i> ». Cela provoque des problèmes car ses partenaires s'attendent à ce qu'elle parle et ne prêtent pas attention aux dangers signalés sur la carte. Elle appelle le nouveau ping « <i>le ping à thème</i> », qui est plus clair. Elle n'utilisait pas l'ancien. Ce nouveau ping lui semble pratique car il propose plusieurs choix d'annonce.</p>	<p>Il a l'impression que les joueurs n'accordent pas d'importance au ping « <i>les gens tu leur dis quelque chose, mais ils s'en foutent</i> ».</p>	<p>Il utilise parfois les signaux facilités mais préfère communiquer par écrit : « <i>Oui, je ne sais même pas quel bouton on utilise déjà pour pinger et j'ai peur de faire miss click et d'utiliser un sort pour rien, donc je dis vas-y ss ou fais gaffe, ils arrivent</i> ». Il trouve aussi qu'écrire prête moins à confusion : « <i>je trouve que c'est plus explicite de marquer, ça met peut être plus de temps, mais c'est plus explicite, car au final le gars va entendre du ping et se dire ok, il va se douter, supposer que quelqu'un arrive, mais si tu lui dis attention ils arrivent par la rivière tu lui donnes un peu plus de chances d'escape</i> ».</p>

<p>Utilisation de Skype</p>	<p>Il ne craint pas d'utiliser <i>Skype</i>. Il lui arrive de prendre contact avec les ennemis lorsque ceux-ci sont bons en face, comme avec un joueur portugais qui l'avait ajouté. Il a ensuite joué avec lui <i>via Skype</i> et en anglais ! Il est plus timide « <i>sur les délires</i> ». Il estime que c'est plus facile de parler avec une seule personne : « <i>tu es obligé de lui répondre, tu vas pas laisser un blanc, alors que dans un groupe de 5, vous êtes tous en train de parler, c'est plus dur de rentrer dedans</i> ». Lorsque 5 personnes ne se connaissent pas, « <i>l'ambiance est toute de suite plus molle, car il faut bien se dire que les gens ne savent pas quoi se dire</i> ».</p>	<p>Elle le fait car ça facilite la communication. « <i>C'est juste pour le côté fun, plutôt que réellement jouer</i> ». Elle refuse souvent <i>Skype</i> avec des gens qu'elle ne connaît pas, car elle trouve ça gênant mais pas seulement : « <i>Après il y a le côté d'être une fille et de se faire harceler</i> ». Elle s'est souvent trouvée en présence de jeunes joueurs faisant des blagues tendancieuses et s'est même faite harcelée par un joueur plus âgé peu de temps avant l'entretien.</p>	<p>Avec ses amis, ils sont systématiquement sur <i>Skype</i>, si bien qu'elle ne s'attarde pas sur le <i>chat</i> car si elle ne se concentre pas, elle risque de mal jouer. Elle ne communique vocalement qu'avec des personnes qu'elle connaît car elle cherche à préserver sa vie privée. Elle fait des exceptions avec les membres de l'association Pinkward.</p>	<p>Quand il connaît des joueurs, il va sur <i>Skype</i>. Il n'aime pas <i>TeamSpeak</i>, car il est prévu pour les discussions de groupe. Il mentionne des différences entre les deux logiciels. Quand il rencontre sur <i>Skype</i> des gens nouveaux « <i>officiellement y a pas du tout de gêne, les personnes que je connais pas ça me gêne pas du tout du tout, après officieusement, ils peuvent interpréter ma manière d'agir comme étant pas quelqu'un de coincé, mais qui reste un petit peu en retrait. Quand il y a des personnes que je ne connais pas, j'ai tendance à analyser les gens, je ne parle pas, juste j'écoute, pour analyser un peu les personnes. Mais ça je le fais inconsciemment</i> ».</p>	<p>Il utilise <i>Skype</i> pour échanger dans les groupes conçus en amont et parfois sur <i>Mumble</i>. « <i>C'est très rare que je joue avec des gens que je ne connais pas, c'est souvent des connaissances</i> ». Il n'est pas timide lorsque d'autres personnes qu'il ne connaît pas vient dans le groupe, comme le cas d'un ami d'un ami car : « <i>je me dis qu'étant un ami d'un ami, ça ne peut être qu'une bonne personne je pense</i> ».</p>
-----------------------------	---	--	---	--	--

<p>Gestion des émotions</p>	<p>Les autres ont tendance à très vite s'énerver, même lorsqu'on leur donne un conseil. Il s'indigne de ceux qui refusent d'écouter ou de suivre un conseil, mais ne montre pas aux autres quand il est énervé. Dans les cas où quelqu'un l'insulte, il ne répond pas. Le silence est le meilleur outil. Il craint que s'il ne réponde, cela envenime la situation. Il trouve que la communication peut être très difficile sur les jeux : « <i>dès fois il vaut mieux se taire</i> ». Il a l'habitude de cacher son énervement, de contrôler ses émotions car il fait beaucoup d'arts martiaux. Il a vu des gens s'énerver dans le cyber café et crier dans toute la salle ! « <i>Moi je m'énerve en moi</i> ».</p>		<p>Sur <i>Skype</i>, elle reste entière car dans la vie de tous les jours elle est obligée de faire attention car elle travaille avec des enfants. Elle ne se trouve pas grossière mais est familière. Au travail elle fait attention « <i>par contre quand arrive le moment de liberté, le soir quand je suis chez moi, en présence de X, en présence de mon frère ou ma sœur, je retrouve avec grand plaisir mes grandes excentricités verbales</i> ». « <i>Donc non sur Skype je ne fais pas du tout attention à comment je parle, je suis Skype comme ce que je suis dans la vie de tous les jours hors travail</i> ». Elle essaie de se contrôler dans les réunions de Pinkward, mais reste impulsive. Elle me donne un exemple où elle a dit à une fille de PW « <i>ah tu m'emmerdes</i> ». Elle ne s'arrête pas à cette simple phrase mais va se justifier et s'excuser pour qu'il n'y ait pas de méprise</p>	<p>On évoque son impulsivité. Pour se calmer, il fumait pendant les temps où il était mort. Il mentionne d'autres techniques qui comportent des risques qui pourraient le déconcentrer du jeu (ex : penser à sa petite amie ou bien couper le jeu pour faire autre chose). Parfois, il coupe le micro et hurle des injures, puis remet le micro. Il lui est arrivé une fois de jeter son ordinateur portable par la fenêtre (14^{ème} étage), ce qui lui a servi de leçon. Il ne s'en prend plus à tout ce qui est matériel. « <i>Ou parfois ça m'arrive de taper dans le mur, ça fait pas de trou car c'est pas du placo, c'est du béton armé</i> ».</p>	<p>Il lui arrive de s'énerver à cause de ses propres erreurs : « <i>Sur Skype bizarrement, je m'énerve plus quand je suis pas sur Skype que lorsque je suis sur Skype. Peut être pas parce que j'ai envie de cacher, mais tout simplement car j'ai moins de raison de m'énerver tu vois, parce que je suis avec des amis, que on jouait bien ou que la team en face jouait vraiment bien. [...] Je suis plutôt compréhensif, dans un sens où si un pote fait n'importe quoi, je vais plutôt essayer de les motiver. Par contre, là où je m'énerve, facilement, c'est lorsque moi je fail, et ça ça arrive souvent quand je suis seul, et là je m'énerve</i> ». Il tape du poing sur la table et jure lorsque cela lui arrive. Il lui ait déjà arrivé de quitter une partie en cours, mais c'est rare.</p>
-----------------------------	--	--	--	---	---

<p>Gestion des interactions par l'outil liste d'amis</p>	<p>Il a 49 amis et estime que ce n'est pas beaucoup. Il ajoute les personnes avec qui il a fait une bonne partie, pour les réinviter plus tard si besoin. Il distingue ces gens-là des personnes avec qui il joue souvent. Il ne se souvient pas de toutes les personnes sur sa liste d'amis car : « <i>Sur les 49, il y a environ une 20^e avec qui je joue réellement</i> ». Il ne fait pas de groupes pour les trier. « <i>En un coup d'onglet, tu descends et tu vois tout le monde</i> ». Il ne fait jamais le ménage dans sa liste. S'il ajoute la personne en ami il ne voit pas l'intérêt de l'enlever par la suite. Si vraiment ce dernier l'insulte, il le mettra en liste rouge.</p>	<p>Quand elle voit qu'un joueur a été bon, elle l'ajoute à ses amis. Elle préfère même quand il n'est pas français « <i>ça me casse un peu les oreilles et les yeux de lire du français pas français</i> ». Elle n'aime pas les gens qui écrivent en langage SMS Elle évite de dire qu'elle est française par peur de tomber sur des français qui la harcelleraient par la suite : « <i>Je crois que les français n'ont pas forcément une bonne réputation sur le jeu</i> ». Pour se rappeler qui sont les gens, elle fait des groupes, « <i>français</i> », « <i>top elo</i> ». Elle ne sait plus trop qui sont les joueurs actifs ou inactifs car certains ont changé de serveurs. Elle supprime surtout les français qui la harcèlent.</p>	<p>Elle fait des groupes pour trier ses amis. Elle lance le jeu afin de me citer le nom des groupes. Elle a 47 amis dans sa liste, qui sont classés par groupe. Elle ne fait pas trop le ménage dans sa liste, mais a du le faire en rejoignant PW. Elle estime qu'elle le fait deux fois par an. « <i>Je ne suis pas une personne qui aime collectionner</i> ». Elle n'utilise pas la fonction des notes car elle ne sait pas si c'est une note pour elle ou si tout le monde va pouvoir la voir. Dans le doute elle n'a pas osé.</p>	<p>Il a peu de personnes dans sa liste d'amis, car il fait « <i>des tris radicaux</i> ». Beaucoup de joueurs font des parties avec lui puis arrêtent, lui donnant à chaque fois des excuses. « <i>En gros moi je prends ça pour un je veux pas jouer avec toi</i> ». Il explique qu'il y a des excuses flagrantes, parfois des choses incohérentes, indiquant un désir évident de rompre la relation. Pour lui c'est un signe. Il n'utilise pas les sous-groupes dans la liste car il « <i>une liste d'amis longue comme le bras</i> » (42 amis).</p>	<p>Il ne fait pas de groupe, et se contente du tri par défaut connecté/pas connecté. Il utilise souvent le <i>chat</i> interne au jeu pour parler à ses amis connectés, même quand il ne veut pas forcément jouer. Il ne fait pas le ménage dans sa liste d'amis, mais pense le faire un jour. Il ajoute rarement des gens dans sa liste après une partie car « <i>c'est eux qui m'ajoutent. Au départ je ne faisais rien et je subissais et je mettais oui parce que j'adore avoir ma liste d'amis bien remplie !</i> ». Les personnes qu'il a ajoutées sur le jeu n'ont jamais été rencontrées et ne sont pas des amis. Il lui est plus fréquent d'ajouter sur LoL une personne rencontrée dans la séquence de vie quotidienne.</p>
--	---	---	--	---	---

Echanges hors du dispositif	<p>Il ne joue pas souvent avec d'autres personnes qu'il connaît en dehors car ceux-ci jouent principalement à d'autres jeux. Mais s'ils se connectent, il va jouer avec eux. Il lui arrive de parler de <i>LoL</i> avec ses amis. Ils parlent des parties qu'ils ont faites le weekend. Il n'a jamais rencontré de personnes connues par <i>LoL</i>, mais ne serait pas contre si la personne s'avérait amicale. Il ne donne pas son numéro de téléphone en général.</p>	<p>Elle joue avec son compagnon qui était le coach d'une équipe qu'elle a intégrée : <i>« c'est le top elo en fait, je me suis fait l'entraîneur de l'équipe »</i>. Ils habitent à l'opposé (Paris/Marseille). Elle n'a pas rencontré d'autres personnes du jeu. Elle évite de donner son numéro de téléphone. Elle trouve que ça n'apporte rien de rencontrer les autres joueurs si c'est uniquement pour continuer à jouer à <i>LoL</i> en LAN, hormis pour le côté <i>« pyjama partie »</i>.</p>	<p><i>LoL</i> est un prétexte pour discuter avec ses proches car sa famille habite loin. Jouer avec son frère permet de parler de plein de sujets pendant la partie. Ils parlent de plein de choses qui n'ont pas forcément de rapport avec <i>LoL</i>. Quand elle est dans un bon état d'esprit, cela ne la déconcentre pas. Par contre lorsque les sujets sont un peu philosophiques, elle peut rater certaines choses qui se passent en jeu. Elle n'a jamais donné son numéro de téléphone car il sert uniquement à ses employeurs et à ses amis proches : <i>« Dans l'objectif de préserver ma vie sur internet, car internet comme je te disais tout à l'heure, c'est facile de savoir tout et n'importe quoi sur les gens. Donc j'essaie d'avoir un minimum de confiance avant de donner mon numéro »</i>.</p>	<p>Il joue avec des amis qu'il a connus dans la vie quotidienne. Il y a des gens de sa famille, et des amis. Ils se rencontrent toutes les semaines. Ils ne parlent pas de <i>LoL</i> quand ils sont en dehors sauf quand ils n'ont pas le choix <i>« en fait on n'essaie de pas parler de League, car comme ça engendre quand même beaucoup de conflits. Donc on préfère laisser le jeu de côté. Autant ça peut être des fous rires autant ça peut être des enguelades »</i>. Il prévoit d'essayer de voir un autre joueur, mais c'est rare car généralement les gens habitent à l'autre bout de la France. Donner son numéro de téléphone est une preuve de confiance, mais cela demande de créer un certain lien. Cela ne lui pose pas vraiment de problème car il en a 4. Il change souvent de numéro par an.</p>	<p>Il communique souvent par téléphone avec les joueurs de <i>LoL</i> qui sont aussi des connaissances de sa vie quotidienne. Ils se rencontrent et parlent régulièrement du jeu, des choses étonnantes qu'ils ont vues, ou de stratégies qu'ils ont testées.</p>
Amitié avec les joueurs	<p>Il pense que l'on peut devenir amis en se rencontrant à travers <i>LoL</i>, à condition d'avoir des centres d'intérêt communs, et de réitérer souvent les interactions. Pour lui, l'amitié se fait à partir d'une vraie rencontre. Qu'un joueur ne vienne pas à un rendez-vous serait significatif Cela engagerait mal la relation.</p>	<p>Elle pense qu'il est possible de nouer des liens à partir du jeu. Elle considère que sur le net il est possible de créer des liens, qui persistent que si ils subsistent à la vie réelle, et pour cela il faut rencontrer des gens. Elle qualifie <i>LoL</i> d'outil social (avec une dimension de groupe).</p>	<p>Sur les 47 personnes de sa liste, 15 sont des personnes déjà rencontrées car ce sont des amis de son frère. Elle n'a encore jamais rencontré de joueurs mais attend la rencontre associative de PW.</p>	<p>Sur <i>LoL</i>, il ne parle que très rarement d'autres choses : <i>« pour moi si tu es sur le jeu c'est pour parler du jeu. Si tu veux parler d'autres choses c'est autre part »</i>.</p>	<p>Il joue surtout avec des joueurs qu'il connaît dans sa séquence de vie quotidienne.</p>

Règles, dispositif et comportements

<p>Réaction face aux trolls (les déviants)</p>	<p>Il rencontre souvent des joueurs déviants, qui ont différentes façons de troller. Il ne signale pas les joueurs en fin de game, sauf les joueurs qui choisissent le personnage Teemo, car c'est un personnage qu'il ne supporte pas : « <i>Le Teemo qui te met un coup et qui se pète ça fait un peu tapette, puis franchement ça me rend fou, genre son aveuglement et ses champignons aussi ça me rend fou</i> ». Dans les parties normales où il y a un Teemo, « <i>je fais tout pour lui pourrir sa game</i> ». Il insiste que s'il signale les Teemo ce n'est pas à cause de la personne qui joue, mais vraiment à cause du choix du personnage.</p>	<p>Pour elle, certains peuvent se permettre de troller car ils ont conscience qu'ils vont quand même gagner la partie. Les vrais trolls ne sont cependant jamais drôles. Elle ne trolle pas en partie normale car ça met une mauvaise ambiance. Elle ne peut pas troller et jouer correctement en même temps. Elle signale les absents et ceux qui quittent les parties en cours. Si elle gagne la partie, elle ne signale pas les trolls. Elle signale les insultes par contre.</p>	<p>La déviance peut être une forme de détente ou de challenge : « <i>Je ne vais pas dire que je m'en fous car [...] moi ça me fait perdre mes repères. Mais moi les quelques rares troll games que j'ai fait, que j'ai faite pardon, c'était juste pour m'amuser, pour me fendre la gueule, pour faire rager ceux d'en face. Je me dis que ceux que je vais affronter, je me plais à croire qu'ils sont un peu dans cette optique là : allez on va faire rager les autres, on va s'éclater</i> ». Elle souligne que les joueurs déviants sont parfois ceux qui font des reproches, qui insultent les autres car ils ne sont pas pris au sérieux. Elle ne signale pas les gens s'ils sont pas bons. Elle s'est déjà fait signaler mais n'a jamais eu des décisions de la part du Tribunal.</p>	<p>Lorsqu'il rencontre des gens au cours d'une partie qui trolent : « <i>je les report et je note leur nom sur un bout de papier. Parce que j'ai un petit cahier. Comme ça si je revois la personne une deuxième fois, je regarde si c'est la même chose, si c'est encore un trolleur ou un afk, et si je vois que c'est deux fois de suite, enfin deux fois quand j'ai joué avec eux, si je les vois dans la file, et ben je quitte la file</i> ». Il a noté 34 noms dans son carnet, ce qui lui évite de s'énerver, car s'il repère un joueur déviant déjà rencontré, il quittera la partie directement. Il a déjà parlé de cette pratique à d'autres, qui se sont mis à tenir un calepin eux aussi.</p>	<p>La plus grande déviance pour lui sont les joueurs qui sont absents : « <i>ils ne jouent plus</i> ». Si aucune de ses situations ne l'a marqué, il les signale quand même en fin de partie : « <i>pour avoir meilleure conscience, pour me sentir bien mieux (rires)</i> ».</p>
--	--	--	---	--	---

<p>Le Code de l'invocateur</p>	<p>Il n'a pas lu le Code de l'invocateur et pense que ça représente le minimum de savoir-vivre que l'on devrait avoir.</p>	<p>Elle semble avoir lu le Code de l'invocateur mais n'en tient pas compte pour effectuer les signalements ou les jugements.</p>	<p>Elle n'a pas lu tout le Code de l'invocateur : <i>« étant quelqu'un qui a reçu une éducation on va dire respectueuse de l'autre, je pars du principe que je ne fais pas aux autres ce que je n'aimerais pas qu'on me fasse. [...] j'ai des valeurs qu'on m'a inculquées et je mets en place ça tout le temps dans mon travail, [...] je me suis retrouvée dans ce que j'ai lu, je sais ce qu'on attend de moi, je sais ce que je dois faire et ce que je ne dois pas faire, après ça dépend y a des gens qui savent se comporter, d'autres pas, mais moi je pense faire partie des gens qui savent se comporter ».</i></p>	<p>Il a lu en partie le Code de l'invocateur, car il participe au Tribunal : <i>« vu que je participe au tribunal, j'ai été obligé de lire une partie du code ».</i></p>	<p>Il n'a jamais lu le Code de l'invocateur. Il imagine cependant les règles : <i>« j'imagine que attention ayez une bonne attitude, ne flamez pas, respectez les consignes, c'est toute la base quoi ».</i> <i>« Tu acquiers ça dans le jeu, après c'est du bon sens. Ce que le code de l'invocateur permet, tu le vois dans le jeu ».</i> Il lui semble normal que les joueurs aient une bonne attitude (pas d'insultes). Il pense qu'il y a peut être d'autres règles implicites.</p>
--------------------------------	--	--	---	--	--

<p>Le Tribunal</p>	<p>Il ne va pas sur le Tribunal et ne sait même pas de quoi ça peut parler.</p>	<p>Elle participe beaucoup au Tribunal. Elle a déjà fait une partie avec un joueur qu'elle aurait voulu exclure et s'est dit « <i>si le Tribunal peut aider à faire ça et donner un jeu un peu plus sain, pourquoi ne pas faire du Tribunal</i> ». Elle a l'impression que parfois on peut voter sans que cela change la sentence : « <i>Au final que tu votes ou que tu votes pas, il se peut que ça ne serve à rien</i> », ce qui ne l'empêche pas de continuer. Elle parcourt rapidement le <i>chat</i>, les statistiques et les raisons du signalement. Quand elle pense qu'il faut acquitter, elle préfère passer. Le problème du Tribunal c'est que la majorité des gens ont une tendance à condamner même quand ça mériterait d'acquitter. Elle pense que : « <i>les joueurs n'ont pas tellement peur du Tribunal</i> », sauf s'ils ont déjà reçu un avertissement.</p>	<p>Elle participe Tribunal, « <i>j'ai déjà donné mon avis sur des jugements</i> ». « <i>Le Tribunal je trouve ça génial, après c'est oui ou non parce que comme je te disais on voit pas toujours le résultat tout de suite</i> ». Elle parle du côté « <i>autogestion</i> » qui fait qu'elle aussi se régule. Cela l'ennuierait de ne pas pouvoir jouer à LoL à cause de ça : « <i>Je connais des gens qui en ont rien à péter, ils ont trois ou quatre comptes</i> ». « <i>Tu as eu du mal à obtenir ce que tu voulais (niveau 30.), donc pourquoi prendre le risque de le perdre ?</i> ».</p>	<p>Il a découvert le Tribunal trois semaines avant l'entretien. Ce qui le motive, ce sont les joueurs qui font n'importe quoi et qui l'énervent. Il lit tout attentivement avant de prendre des décisions. Il étudie même les cas en anglais en allant sur <i>Reverso</i> pour traduire car il ne comprend pas toujours tout. « <i>Depuis 3 semaines j'ai fait 158 dossiers étudiés plus 23 en attentes. Sur 158 j'en ai 131 de correct. En fait y en a certains faux, car au tout début je ne savais pas qu'on pouvait regarder les 5 parties, donc je ne regardais que la première</i> ». Maintenant il a compris qu'il faut tout regarder et fait moins d'erreurs : « <i>Par exemple ma série la plus longue de verdict est de 39</i> ». Il apprécie le fonctionnement avec le classement des meilleurs jurés, la côte de justice et le pourcentage de précision.</p>	<p>Il ne participe pas au Tribunal, mais a déjà reçu une notification lui indiquant qu'un des joueurs qu'il avait signalé avait été sanctionné. On le remerciait d'avoir effectué ce signalement. Le Tribunal l'intéresse, mais il a été déstabilisé car il faut aller sur le site officiel et il a eu l'impression qu'il fallait créer un compte, ce qui représente trop de travail (Note : le joueur fait une erreur : les identifiants sont les mêmes que pour le jeu).</p>
--------------------	---	--	--	--	--

<p>La préoccupation des comportements par Riot</p>	<p>La fonction peut pousser au début certains joueurs à avoir un bon comportement en jeu, mais il trouve que maintenant très peu de personnes pensent à mettre ces points d'honneur. Lui-même quitte directement les parties sans mettre de points. Cela peut être néfaste car il y a des gens qui vont être égoïstes pour qu'on leur donne un point d'adversaire honorable. Cela nuit au jeu d'équipe. « <i>Là où il y a du positif, il y a forcément du négatif</i> ». Il n'a pas constaté de grosses évolutions dans la communauté, et a toujours vu des gens qui disent Noob.</p>	<p>Les récompenses ne servent à rien car « <i>ça ne marche qu'au niveau noob</i> ». Même en parties classées, personne n'attribue de l'Honneur. Il y a des gens qui détournent la fonctionnalité uniquement pour avoir la récompense. « <i>Une fois que tu as eu ton ruban, tu es content et tu recommences à faire n'importe quoi</i> ». Elle donne les Honneurs aux joueurs qui ont performé. Honorer et ajouter c'est un peu pareil pour elle. Elle, elle n'a pas de ruban, malgré le fait qu'elle ait l'impression de faire parfois des performances.</p>	<p>Elle honore tous ses amis lorsqu'elle fait une partie avec eux et qu'elle « <i>prend du plaisir</i> ». Elle honore ceux qu'elle ne connaît pas s'ils jouent bien. Elle trouve ce système intéressant et le rattache à l'idée de l'auto-gestion (savoir juger si un joueur a bien joué ou non). Le système n'a pas vraiment de sens car « <i>Mon copain par exemple, il va honorer un joueur qui joue mal, juste pour se foutre de sa gueule</i> ». Elle pense que certains jouent pour obtenir le bandeau mais pas elle : « <i>Je ne pense pas que ça conduise les gens à se contenir ou à se dépasser, même si c'est peut-être la valeur qui s'est mise en place au début</i> ».</p>	<p>Il émet un jugement négatif : « <i>tu as énormément de personnes qui ont tendance à être, pas un peu faux cul, mais à déconner, t'a tellement été une merde que les gens vont te marquer adversaire honorable juste pour t'emmerder</i> ». Il n'a jamais eu de bandeau « <i>je suis déçu mais j'assume les conséquences. Je suis tellement rageux que j'ai plus de reports que d'adversaire honorable vu que maintenant y a un ratio</i> ». Il ne se base pas sur les rubans car cela n'a plus vraiment de sens.</p>	<p>« <i>C'est une bonne tentative de Riot, mais bon, un peu useless. J'ai lu un peu, ils ont posté une news disant ouais grâce à cette démarche, les agressions en game ont diminuée de genre 20% et tout, mais au final c'est surtout à cause de la nouveauté, du phénomène de nouveauté où les gens disent ouais super je vais bien me comporter, mais au final l'instant humain revient tout de suite au galop</i> ». Il a été content de recevoir en récompense un ruban mais aurait souhaité en avoir un d'une autre couleur pour se démarquer. Il pense que les bons comportements reviendraient si d'autres récompenses étaient proposées : « <i>Riot fonctionne beaucoup à l'appât du gain, au final c'est comme ça qu'ils gardent les gens, qu'ils fidélisent les gens, qu'ils gagnent des fonds</i> ».</p>
--	---	---	--	---	--

<p>Evolution du dispositif et des comportements</p>	<p>Il a testé le nouveau système de ligue et l'apprécie. Il trouve que ce système classé est positif car il est plus facile de se positionner sur une échelle par rapport aux autres. Il mentionne le souci du palier bronze avec des gens qui commencent les parties classées. Il est très difficile de s'en sortir, mais une fois le palier argent atteint, on découvre un meilleur niveau de jeu.</p>	<p>Elle mentionne que l'éditeur du jeu donne la parole aux joueurs pour aider à améliorer le jeu.</p>		<p>La communauté de LoL « <i>est plutôt bien</i> ». « <i>En règle générale les gens sont bons joueurs, enfin bon perdants, sinon ça fait longtemps que j'aurais quitté le jeu</i> ». Il a senti une vraie évolution dans le jeu et dans les comportements des joueurs en un an. Ceux-ci avaient plus d'esprit d'équipe, ils acceptaient de recevoir des conseils. Depuis l'insertion du classement, « <i>les joueurs ne pensent qu'à leur gueule. Les évolutions du jeu sont bien meilleures, mais pas les comportements</i> ». Voir la progression de ses amis peut favoriser les comportements égoïstes et nuire au jeu d'équipe : « <i>les gens se laissent beaucoup plus emporter par le challenge. Les gens le font pour gagner</i> ».</p>	
---	--	---	--	---	--

<p>Rapport Hommes-Femmes</p>	<p>Il ne joue pas beaucoup avec des filles, mais cela arrive. Il trouve qu'il y a une différence entre un joueur et une joueuse : « <i>C'est pas du sexisme, mais j'ai remarqué que niveau PvP, généralement, les filles sont moins bonnes que les garçons</i> ». C'est un constat qu'il a fait sur plusieurs jeux en ligne, et il ne peut l'expliquer. Par contre, il trouve que la communication passe bien mieux avec une fille même si elle sait moins bien jouer : « <i>Je trouve qu'une femme c'est plus à l'écoute</i> ». Les filles ont aussi plus de chances d'être écoutées</p>	<p>Les filles sont souvent assimilées au poste de soutien : « <i>T'es une fille, alors va jouer support</i> ». Pour elle, <i>support</i> et <i>jungler</i> sont pourtant des postes qui peuvent orienter l'issue de la partie Les joueurs pensent que le <i>support</i> ne fait rien et ne sert à rien, ce qui peut bien convenir à une fille. Heureusement, elle n'a pas trop rencontré de gens comme cela. Essayer de leur montrer le contraire peut rendre la partie un peu tendue. Elle pense que les hommes sont plus agressifs. Avoir un homme dans le jeu apporte plus de confiance. Quand elle n'est qu'avec des filles, elle se demande qui doit initier le combat.</p>	<p>Elle a eu une mauvaise expérience avec un joueur qui l'a courtisait et qui s'est avéré avoir 14 ans : « <i>Tu as quand même 25 ans ! Là tu te dis qu'avec Skype, car c'est quand même un peu particulier, tu crées quand même une relation, ta voix, tu partage du temps, des confidences aussi. Car moi il m'arrive quand je joue de faire des confidences à 2 balles. Mais si tu veux je me dis, je partage l'intimité d'un gamin qui n'est même pas majeur. Donc ça m'a profondément dérangé et j'ai dit à ce gamin là, car pour moi du coup c'était un gamin, j'ai dit si tu veux on continue à jouer mais Skype tu oublies.</i> ». Elle se projette dans le rôle de la mère et se dit qu'elle n'aimerait pas qu'il joue si tard le soir avec des gens plus âgés. Elle a remarqué que les joueurs ont une attitude qui évolue en présence d'une fille, ils deviennent trop attentionnés, nuisant à son expérience de jeu.</p>	<p>Il ne joue pas avec beaucoup de filles sur LoL car il n'en a pas eu l'occasion : « <i>En général, les filles, sur les jeux en réseau ont tendance à être toujours très très méfiantes, car souvent c'est l'occasion pour pouvoir draguer et blabla et blabla. Donc c'est aussi très rare qu'une fille accepte de te rajouter dans ses amis. Parce qu'après ça risque de bousiller le jeu, car si tu te connectes et qu'il y a un mec à chaque fois qui te dit salut comment ça va, qui te drague et qui veut plus te lâcher...</i> » Il explique que si il avait une autre fille dans ses amis, il ne lui enverrait pas de message dès qu'elle se connecte, mais lui laisserait un petit temps pour la contacter, pour ne pas qu'elle prenne cela pour du harcèlement.</p>	<p>Il a déjà joué avec des amies filles mais plus à présent. Ses copines ne s'intéressent pas trop à LoL : « <i>c'est pas leur truc</i> », ou certaines ne se connectent pas en même temps que lui. Il lui arrive de jouer avec des filles quand il joue avec des amis de ses amis. Ça lui est égal que ses équipiers soient des filles ou non.</p>
------------------------------	---	--	--	---	---

Expérience en team	<p>Il n'a pas eu d'expérience de team sur <i>LoL</i>. Il a une team de 3v3 pour s'amuser avec un joueur portugais.</p> <p>Il aimerait avoir une équipe sérieuse, mais pour faire des parties classées sérieuses. Or, lors des recrutements, on demande souvent la côte, « <i>car tu vois, la côte ça représente un peu le niveau du joueur</i> ». Les personnes à bas elo ont moins de chance de trouver une équipe sérieuse.</p>	<p>Elle a fait partie de deux équipes féminines pour voir ce qui pouvait changer « <i>avec une vraie team sur skype</i> ». Elle se méfie des ambiances de filles. Elle trouve ça plus fragile d'être dans un groupe de filles, avec la jalousie par exemple. Au moment de l'entretien, elle appartient à la deuxième équipe, qui n'est plus active car personne n'a le temps de s'investir : « <i>Quand on joue, c'est vraiment un entraînement, par exemple, on dit là on travaille les objectifs, chopper les drakes et les nashors</i> ».</p>	<p>Son frère l'a intégrée à son équipe lorsqu'elle a eu un niveau un peu plus élevé, acte hautement symbolique : « <i>C'est peut être aussi une manière de me faire un clin d'oeil en me disant, ben tu vois X tu ne jouais pas aux JV avant, et maintenant tu fais partie d'une équipe</i> ». Elle n'a fait que deux matchs. Depuis, ils font des games normales. Les personnes sont parties car l'équipe était inactive.</p>		<p>Il n'a jamais eu une expérience d'équipe (avec entraînement régulier), car l'occasion ne s'est pas présentée : « <i>J'ai appartenu à des teams, mais c'était des teams faites à la va vite, sans objectif derrière, faites par des potes tu vois. Lui c'est mon pote, faut qu'on l'invite. Mais il n'y avait aucun accompagnement derrière, aucun entraînement programmé, c'était juste pour appartenir à une team parce qu'on se connaissait</i> ». Il souligne la valeur symbolique de l'invitation dans une équipe.</p>
Divers					
Compétences apportées par LoL	<p>Il trouve que les jeux vidéo en général apportent quelque chose, ils donnent des sujets de conversation qui permettent facilement d'établir un contact et de nouer un lien. <i>LoL</i> apporte rien de plus, sauf de l'amusement dans un format particulier (PvP). Il pense que l'avantage du PvP est d'améliorer les réflexes.</p>	<p>Elle a eu dans un cours de management une citation qui disait qu'il vaut mieux sublimer les qualités des autres, ce qui lui a fait penser à <i>LoL</i> et au poste de soutien où l'on fait tout pour l'ADC. Si elle était manager, elle tenterait de faire ressortir le meilleur de ses collaborateurs pour travailler de manière plus collective et pense que ça vient du fait de jouer soutien sur <i>LoL</i>, sans compter les qualités d'écoute qui viennent du jeu collectif.</p>	<p>« <i>Peut-être qu'avec LoL, j'ai appris à anticiper certaines réactions, les réactions de mon copain par exemple</i> ». Elle explique qu'elle a pu anticiper les réactions de son équipe au travail « <i>dans le sens où tiens, [...]ça m'a permis de réfléchir différemment</i> ». « <i>LoL m'a aussi appris à avoir des points de repères dans le jeu vidéo, de m'ouvrir à quelque chose que je considérais comme inutile</i> ».</p>	<p>Il trouve que <i>LoL</i> n'apporte rien dans la mesure où il veut absolument séparer sa pratique de la vie quotidienne : « <i>dans la vie en règle générale, faut savoir faire la part des choses. Il faut jamais mélanger plusieurs choses comme travail / vie privée par exemple. Y a certaines choses qu'il faut jamais mélanger. Pour moi le virtuel ça reste du virtuel</i> ».</p>	<p>« <i>J'utilise des choses de la vie pour m'aider à League of Legends, notamment j'ai l'u un livre, c'est l'art de la guerre de stinzu et j'applique les tactiques dans le jeu</i> ». Il explique un peu le contenu du livre et fait l'analogie entre ce qui est dit et ce qui est fait dans le jeu. Cela ne fonctionne pas toujours selon lui. « <i>Sinon bien sûr on apprend des trucs. Acquérir de la patience face aux noobs, donc ça j'ai bien appris ça, entre autre !</i> ».</p>

<p>Etre interrogé sur la thématique du jeu</p>	<p>Il pense que c'est une bonne idée d'interroger les joueurs afin d'avoir d'autres opinions « <i>il faut savoir regarder ailleurs que notre propre esprit</i> ». Il pense le caractère social de la personne est important. Il imite une personne riche ! « <i>Le langage, la parole, fait déjà la sociabilité de la personne</i> ».</p>	<p>Les relations en ligne sont un sujet tendance : « <i>Si tu veux moi j'ai quand même commencé un début de réflexion sur le fait que maintenant les relations sont digitalisées, enfin je pense que tu vas t'en rendre compte, mais ce n'est pas encore très structuré dans ce que je dis, mais j'ai quand même commencé à réfléchir un peu dessus</i> ». Elle a envie de travailler dans les réseaux sociaux, ce qui fait qu'elle a amorcé ce genre de réflexion qu'elle trouve passionnante.</p>	<p>Elle évoque le choc des générations où son père critiquait les jeux vidéo, et trouve qu'une enquête comme la mienne peut montrer que le jeu n'est pas toujours néfaste : « <i>Je trouve que cela participe de l'évolution de la vision des gens. Je reste intimement convaincue qu'on parlera plus tard plus des effets néfastes, mais des effets bénéfiques. On peut même envisager que plus tard il y aura des thérapies par le jeu</i> ». « <i>Cela permet de montrer aussi que l'on peut savoir se réguler</i> ».</p>	<p>Il a des réserves sur le type de personnes à interroger : « <i>si tu interrogés un geek, non seulement tu vas en avoir pour des heures, mais en plus tu auras pas une vraie vision des choses, car le jeu vidéo ça sera sa vie, tout sera positif, y aura rien de mieux dans le monde !</i> ». Pour lui il faut interroger des gens qui savent faire la part des choses. Il estime qu'il y a beaucoup de geeks sur LoL. Il donne un exemple en associant le geek au no life, joueur qui évoluera dans d'autres jeux aussi.</p>	<p>Pour lui c'est une bonne idée d'interroger des joueurs : « <i>L'entretien c'est la base de la sociologie, on va dire la sociologie de l'école de Chicago, ok je sors mes connaissances juste pour t'impressionner !</i> ». « <i>Au final ça permet de mettre en lumière certains points qui resteraient cachés, que des forums ne mettraient pas en lumière</i> ». Il pense que chaque joueur a quelque chose à dire : « <i>Chacun a sa conception du jeu et qu'il peut partager, qui peut mettre en lumière un problème à régler...</i> ».</p>
<p>Précisions</p>		<p>Suite à l'entretien, nous n'avons plus beaucoup échangé.</p>		<p>Suite à l'entretien, il change de pseudonyme.</p>	

27.2 DÉTAILS DES ENTRETIENS

27.2.1 Entretien Skype J1

Le Joueur 1 a 20 ans. Il habite avec ses parents et est en seconde année de classe préparatoire. Il dort la semaine en internat. Ses parents savent qu'il joue aux jeux vidéo. Ils « *râlent* » un peu car ils estiment qu'il joue trop. Certains de ses amis jouent à *LoL* mais ils n'apprécient pas le style et préfèrent les FPS ou les MMO. C'est pourquoi il les rejoint quand il ne joue pas à *LoL* (*Starwars* ou *Battlefield*). Il joue à plein d'autres jeux vidéo, notamment en ligne, mais joue aussi à des jeux qui n'impliquent pas de coopération, comme *Farcry*.

Il connaît *LoL* depuis 1 an et demi. Lors d'une soirée jeu chez un ami, celui-ci lui a montré une partie de *LoL*. Ayant amené son propre PC, il décida de télécharger le jeu et de tester. Il connaissait déjà le jeu, mais avait trouvé ça « *sans plus* ». Finalement, il essaie de faire une partie avec son ami, et découvre que le jeu lui plaît !

Il consacre au moins 8 heures par semaine à la pratique, essentiellement le weekend, du vendredi au dimanche soir. L'ayant vu connecté sur le jeu durant la semaine qui précède l'entretien, il explique que lorsqu'il est à l'internat, il se connecte depuis un cyber café, mais que c'est très rare. Là c'était exceptionnel, il souhaitait se détendre suite à ces deux semaines d'examens.

Ce qui lui plaît dans *LoL* c'est le PvP (*Player versus Player*) : « *Moi je suis un gros joueur PvP* » Il en a toujours fait dans tous les jeux, même les MMORPG. Il n'aime pas jouer contre l'intelligence artificielle ou en PvE (*Player versus Environnement*) car c'est toujours la même chose. « *Quand tu es face à un joueur, c'est différent car chaque joueur a une façon de jouer différente* ». Il souligne que « *même si ça reste le même jeu et que tu as les mêmes sorts, le mec va jouer d'une manière différente donc tu combats différemment, contrairement au PvE où c'est toujours la même strat* ». Il aime les jeux où l'on peut faire évoluer son personnage au cours de la game, un peu comme *Warcraft 3*, ce qui est bien le cas de *LoL*.

Lorsqu'il se connecte au jeu, il commence par faire une partie sur la carte de Dominion pour s'entraîner car il n'a pas joué de la semaine, bien qu'il préfère évoluer sur la carte de la Faille de l'invocateur : « *Le dominion c'est assez rapide et on se tape tout de suite sur la gueule* ». Ce mode de jeu le réveille de sa semaine de travail, et lui permet de se réhabituer au jeu. Il ne se connecte pas lorsqu'il n'a pas le temps de jouer.

Il ne passe pas de temps dans les salons de discussion et les a utilisés une seule fois, car il s'ennuyait tout seul. Il préfère expérimenter les parties en matchmaking et avoir le plaisir de découvrir ses équipiers. Il me rappelle qu'il m'a connu indirectement par un autre ami. Il s'inscrit souvent en solitaire à des parties. Dans ces cas-là, il ne choisit pas d'avance son rôle, car il sait qu'il a le temps de prendre le personnage qu'il désire, sur le nombre de parties qu'il s'apprête à faire. S'il n'a pas le temps de faire plusieurs parties, comme lorsqu'il se connecte depuis un cybercafé, il essaie de prendre le personnage qu'il désire. Il a plutôt tendance à faire ses choix en fonction de ceux de son équipe, sauf qu'il refuse de faire *jungler* car il n'aime pas ça.

Dans les parties classées, il pense qu'il est bien d'avoir une bonne composition d'équipe, mais que ce n'est pas essentiel dans les parties normales, car « *on est là pour tester des trucs, on ne joue pas notre vraie vie* ». En partie classée, tout le monde désire gagner et surtout, personne ne veut perdre de points ou perdre du temps. Il estime que si des postes ont été définis par exemple *ADC* et *support* sur la voie du bas, impliquant une meilleure optimisation, alors, il vaut donc mieux respecter cette diversité des postes dans une équipe. En partie normale, « *on joue pour le plaisir* ». Lorsque je lui demande s'il accepte de partir avec deux champions à la position du milieu, quitte à perdre du temps, il s'étonne de la formulation « perdre du temps ». Il évoque deux situations : l'une où les deux joueurs sont consentants et l'une où l'un des deux est un troll qui veut faire perdre son équipe. Dans le deuxième cas, « *c'est complètement absurde d'avoir une mentalité comme ça* ». « *C'est un jeu d'équipe, il faut quand même penser aux autres* ».

Il ne communique pas trop par écrit car il trouve que la mentalité des gens est plutôt « *rageuse* » et qu'il est difficile d'expliquer quelque chose à quelqu'un sans prendre le risque de se faire insulter. « *Franchement, je n'ai jamais vu une partie sans qu'un mec ne prononce le mot noob ou le mot report* ». Dans une partie, il considère qu'il est normal d'avoir un gagnant et un perdant. À la fin, il est courant de voir l'équipe perdante demander de signaler un de leurs joueurs, alors que normalement la défaite vient de l'équipe entière.

Le signal *ping* est un très bon outil, sauf si l'on joue sans le son, où cela a moins d'utilité. Il permet d'attirer l'attention lorsque l'on est trop concentré sur ce qui se passe sur une voie. « *Le son du ping fait un tilt dans la tête qui t'oblige à regarder la carte* ». Il a déjà eu le problème d'incompréhension du *ping*. Pour lui ce signal est juste un avertissement « *Cela ne veut pas dire qu'il y a un danger, cela veut dire qu'il y aurait probablement un danger. Donc après c'est un peu à nos risques et périls* ».

Il privilégie son équipe en fonction des postes, notamment *jungler*, contrairement aux personnages qui font des dégâts. Il trouve ça « *idiot* » d'être *jungler* et de ne jamais apporter son aide sur les voies, car cela désavantage toute l'équipe. Même lorsqu'il joue *ADC*, il accepte d'aider un joueur en retard car il estime qu'un *ADC* ne peut pas s'en sortir seul. Car « *si ta team n'est pas assez feed pour te protéger, ben tu ne sers à rien* ». Pour lui une personne peut contribuer à la victoire, mais ne peut pas l'obtenir seule.

Je lui rappelle le test des personnages que nous avons effectués. Il explique qu'il ne fait pas souvent ça, qu'il teste surtout des « *builds* » [manière d'optimiser les compétences et de choisir les objets du personnage] dans sa tête car c'est rare de trouver des joueurs qui acceptent de mettre cela en pratique. « *Il n'y a pas beaucoup de monde qui est si intéressé que ça par faire des tests d'équipement alors que c'est super bien parce que ça permet de trouver un bon feeling avec son perso* ». Il fait également des tests dans des parties personnalisées contre l'intelligence artificielle. Il s'inspire des guides sur internet, comme *Mobafire*, pour commencer un personnage qu'il n'a jamais joué, puis va évaluer les avantages et désavantages car « *peut être que l'équipement peut aller au personnage, mais toi sans doute que tu préféreras jouer avec d'autres équipements avec lesquels tu seras meilleur, par rapport à toi et ton style de jeu* ».

Il n'a pas eu d'expérience d'équipe sur *LoL*. Il a une équipe de 3v3 pour « *le délire* » avec un joueur portugais. Il aimerait une équipe sérieuse. Or, pour faire des parties classées sérieuses, il faut avoir des joueurs sérieux, afin d'obtenir un classement sérieux. Lors des recrutements, on demande souvent le classement personnel [la côte à l'époque de l'entretien], « *car tu vois, la côte ça représente un peu le niveau du joueur* ». Pour arriver à une bonne côte en équipe il faut donc trouver des personnes sérieuses. Les personnes qui en ont une mauvaise ont moins de chance de trouver une équipe sérieuse.

Je lui demande si il a aimé l'équipe 5v5 que nous avons mis en place. Il a apprécié, même si les erreurs que j'ai pu faire l'on un peu énervé sur le coup. Il a trouvé « *énorme* » la fois où j'ai lancé une compétence dans le mauvais sens. « *Sur le coup c'était vraiment ... j'étais un peu rageux* ».

Il m'avait dit un jour qu'il ne parlait pas trop lorsqu'il arrivait dans un nouveau groupe. Je lui demande de commenter. Il explique c'est intimidant d'arriver dans un groupe que l'on ne connaît pas, avec quatre personnes plus ou moins inconnues. « *Tu as du mal à savoir le délire des gens, les propos des gens, et comment les aborder* ». « *Tu es un peu perdu, car vous délirez bien, et quand j'étais un peu nouveau au milieu d'une équipe de 5, j'étais là ... en me demandant comment je pouvais m'intégrer aussi, comment vous faire rire et tout ! C'est assez dur !* ». Il se demande quels sont les thèmes qu'il peut aborder. Il estime que c'est une question de temps, à force de communiquer avec elles, « *tu prends la forme du moule* ».

Il ne craint pas d'utiliser *Skype*. Il lui arrive de prendre contact avec les ennemis lorsque ceux-ci sont bons en face, comme un portugais qui l'avait ajouté sur *LoL*. Il a ensuite joué avec lui *via Skype* et en anglais ! Il est plus timide « *sur les délires* ». Il estime que c'est plus facile de parler avec une seule personne « *tu es obligé de lui répondre, tu vas pas laisser un blanc, alors que dans un groupe de 5, vous êtes tous en train de parler, c'est plus dur de rentrer dedans* ». Lorsque 5 personnes ne se connaissent pas, « *l'ambiance est toute de suite plus molle, car il faut bien se dire que les gens ne savent pas quoi se dire* ».

Je lui rappelle le fait qu'il ne voulait pas nous [mon compagnon et moi] donner de conseils à cause de notre âge. Il explique que nous avons plus d'expérience que lui dans la vie et qu'il se voit mal nous faire la morale, de peur qu'on le prenne mal. Il dit qu'en général dans ce jeu, c'est très mal pris de donner des conseils, même avec des personnes avec qui il dialogue sur *Skype*. Son interlocuteur risque de décliner poliment le conseil en disant « *ce que j'ai est mieux* ». Il s'indigne des gens qui ne savent pas adapter leur choix d'objets en fonction de l'équipe adverse. Il confie que dans ces cas-là, il a envie d'en parler au joueur, mais ne le fait pas. Ça lui arrive parfois de s'énerver à cause du jeu. Cela dépend de son humeur et des gens avec qui il joue. Dans les cas où quelqu'un insulte, il ne répond pas. Le silence est le meilleur outil. Il craint que s'il répond, la situation s'envenime. Il trouve que la communication peut être très difficile sur les jeux : « *dès fois il vaut mieux se taire* ». Il s'énerve intérieurement. Il a l'habitude de cacher son énervement, de contrôler ses émotions. Il explique cela car il fait beaucoup d'arts martiaux. Il a vu déjà des gens s'énerver dans le cyber café et crier dans toute la salle ! « *Moi je m'énerve en moi* ».

Il a 49 amis et estime que c'est peu. Il ajoute les personnes avec lesquelles il a fait une bonne partie et sera amené à les réinviter plus tard s'il a besoin. Il distingue ces gens-là des personnes avec qui il délire bien et avec qui il joue plus souvent. Il apprécie jouer en ma compagnie par exemple même s'il souligne que je fais un certain nombre d'erreurs. « *C'est comme tout dans la vie, tu as amis et amis* ». Dans *LoL* il n'y a pas l'équivalent des vrais amis, mais il pense que l'on peut quand même faire l'analogie. « *Tu as des gens que tu trouves vraiment sympas, tu les ajoutes, et tu fais encore plusieurs parties après, et même quand tu les revois se connecter, tu leur demandes si ils veulent faire une partie et ça passe bien* ».

Il ne se rappelle pas de toutes les personnes figurant dans sa liste d'amis car il n'a joué avec certaines qu'une seule fois. « *Sur les 49, il y a environ une vingtaine avec qui je joue réellement* ». Il ne fait pas de groupe pour les trier. « *En un coup d'onglet, tu descends et tu vois tout le monde* ». Il ne fait jamais le ménage dans sa liste. S'il ajoute la personne en ami, il ne voit pas l'intérêt de l'enlever par la suite. Si vraiment ce dernier l'insulte, il le mettra en liste rouge. [J'entends son père derrière qui lui dit qu'il faut aller manger. Il lui demande de lui laisser jusqu'à 19h45]

Il ne joue pas souvent avec d'autres personnes qu'il connaît en dehors car ceux-ci jouent principalement à d'autres jeux. Mais s'ils se connectent, il va jouer avec eux. Il lui arrive de parler de *LoL* avec ces amis là mais pas en permanence. Ils évoquent des parties qu'ils ont faites le weekend. Il n'a jamais vu de personnes rencontrées sur *LoL*. Il ne donne pas son numéro de téléphone en général, mais précise que si le cas se présente, et que la personne habite pas loin et s'avère sympathique, il sera tenté d'accepter.

Il pense que l'on peut devenir amis en se rencontrant à travers *LoL*, à condition d'avoir un super *feeling*, de se rencontrer en face à face et d'avoir d'autres activités en commun. Pour lui une vraie rencontre est essentielle. Par contre, la relation serait mal engagée si un joueur ne se présentait pas au rendez-vous en face à face.

Il ne joue pas beaucoup avec des filles, mais ça arrive de temps à autre. Il trouve qu'il y a une différence entre jouer avec un homme ou avec une femme. « *C'est pas du sexisme, mais j'ai remarqué que niveau PvP, généralement, les filles sont moins bonnes que les garçons* », bien qu'il y ait des exceptions. C'est un constat qu'il a fait sur plusieurs jeux en ligne, et il ne peut l'expliquer. Par contre, il trouve que la communication passe bien avec une fille même si elle sait moins bien jouer. Elle passe mieux avec une joueuse qu'avec un joueur : « *Je trouve qu'une femme c'est plus à l'écoute* ». Étant une fille il estime que j'ai plus de chance d'être écoutée. Il rajoute : « *c'est rare une fille qui joue* », « *comme tu es la fille du groupe et que c'est rare, tout le monde t'écouterà, voilà par respect !* ».

Il rencontre souvent des joueurs déviants, mais a du mal à me donner un exemple du pire joueur rencontré, car il y en a rencontré beaucoup, avec différentes façons de mal se comporter (de *troller*). Il me cite un panthéon AP. Il ne signale pas les gens en fin de partie, mais uniquement les Teemo, car c'est un personnage qu'il ne peut pas supporter. « *Le Teemo qui te met un coup et qui se barre ça fait un peu tapette, puis franchement ça me rend fou, genre son aveuglement et ses champignons aussi ça me rend fou* ». Dans les parties normales où il y a un Teemo, « *je fais tout pour lui pourrir sa game* », il s'acharne surtout le Teemo. Il ne signale pas les joueurs

dont le personnage meure trop car il pense que ça peut arriver des parties où l'on joue moins bien. Il insiste que si il signale les Teemo ce n'est pas à cause de la personne qui joue, mais vraiment à cause du choix du personnage. Jouant ce personnage, il me rassure en disant qu'il ne signale pas les personnes qui choisissent Teemo s'il les connaît.

Il n'a pas lu le Code de l'invocateur et pense que ça représente le minimum de savoir-vivre que l'on devrait avoir. Il ne va pas sur le Tribunal et ne sait même pas de quoi ça peut parler. Il trouve que la fonction est intéressante et que cela peut pousser au début certains joueurs à avoir un bon comportement en jeu, mais il trouve que maintenant très peu de personnes pensent à mettre ces points d'honneur. Lui-même quitte directement les parties une fois qu'elles sont terminées et oublie de le faire. Cela peut être néfaste car il y a des joueurs qui vont être plus individualistes afin de tuer le plus de joueurs ennemis pour qu'on leur attribue le point d'adversaire honorable. Cela nuit au jeu d'équipe. « *Là où il y a du positif, il y a forcément du négatif* ». Il n'a pas constaté de grandes évolutions dans la communauté, et a toujours vu des gens qui utilisent l'insulte « *Noob* » à tout moment.

Il a essayé le nouveau système de ligue et aime bien. L'avantage est que l'on ne peut pas redescendre de palier. Il reproche le fait qu'en « solo » ou en « duo », le niveau des coéquipiers soit trop aléatoire. On peut être mis en présence de bons joueurs ou de gens qui disent « *je fais mid sinon je feed* ». Il trouve ce système de classement positif car il est plus facile de se positionner sur une échelle par rapport aux autres. Il mentionne le souci du palier bronze avec des gens qui commencent les parties classées. Il est très difficile de s'en sortir, mais une fois au palier argent, on trouve un meilleur niveau de jeu. Lui doit encore remporter ses cinq matchs d'affilée pour passer ce palier. La côte dépend, selon lui, du niveau des coéquipiers et pas seulement du niveau individuel.

Il trouve que les jeux vidéo en général apportent quelque chose, ils donnent des sujets de conversation qui permettent facilement d'établir un contact et de nouer un lien. *LoL* n'apporte rien de plus, sauf un bon amusement pour le PvP. Il pense que l'avantage du PvP apporte des réflexes qui peuvent être investis dans la vraie vie.

Il pense que les gens qui étudient les jeux vidéo le font car ils n'ont pas le choix étant donné que c'est une thèse qui permet de valider un diplôme. Cela traduit notre intérêt pour cet environnement qui nous semble familier, peut être depuis l'enfance. Il pense que l'on ne fait pas une thèse sur un sujet que l'on ne connaît pas. Il pense que c'est une bonne idée d'interroger les joueurs afin d'avoir d'autres opinions « *il faut savoir regarder ailleurs que notre propre esprit* ». Je lui demande de me conseiller pour mes futurs entretiens, et il me dit que je devrais demander la situation sociale de la personne [ce que j'ai pourtant demandé]. Il imite une personne riche ! « *Le langage, la parole, fait déjà la sociabilité de la personne* ». Le domaine social lui semble important. Il n'a pas d'autres idées de question car il n'est pas spécialisé dans ce domaine. Il fait des plaisanteries sur le couple et suggère que je demande aux joueurs s'ils privilégient leur couple ou le jeu vidéo. Il pense que ça peut me paraître logique qu'un joueur préfère être avec sa copine, alors que je pourrais être étonnée de découvrir que cela arrive que ça soit le contraire. Il connaît quelqu'un qui n'a pas de copine car il dit qu'une fille n'est pas OP [optimisée] pour les raids sur *Wow*. Lui pense qu'il ne vaut quand même mieux pas être célibataire (rire gêné). Je le remercie de m'avoir répondu et le laisse aller manger. Il s'excuse d'être arrivé un peu en retard.

27.2.2 Entretien Skype J2

Elle me demande si j'ai des questions et si j'ai besoin d'un peu de temps pour les travailler. Je la rassure en disant que l'on peut commencer l'entretien. Elle a 24 ans et est en master 2 de chimie. Elle vit avec ces parents. L'ordinateur est dans sa chambre, donc ses parents n'ont pas de véritable contrôle sur son temps de jeu. Par contre, s'ils l'appellent pour manger, elle doit rapidement obéir. Si elle est en train de jouer, ils lui laissent finir la partie en cours et sont assez compréhensifs, mais il ne faut pas qu'elle abuse de leur patience.

Elle joue depuis décembre 2012 soit 2 ans. Une amie canadienne lui a montré le jeu, par le biais d'une invitation électronique pour le télécharger. Elle a commencé sur le serveur américain qu'elle trouve particulier, elle a du mal à expliquer mais sent une différence au niveau du jeu qui est déstabilisante même si l'interface est similaire. Par exemple, ils ont des choix de champions dans la jungle qui « *ne sont vraiment pas communs* », ce qui change un peu le jeu. Ils font des choses qui ne sont pas très répandues sur le serveur européen. Elle a remarqué que ces choix ressortaient souvent et s'exclame en rigolant : « *J'ai pas trop confiance en ces junglers moi* ». Elle ne perdait pas toutes ses parties mais a eu l'impression d'en gagner moins que sur le serveur européen. Elle ne sait pas trop si c'est pour cette raison qu'elle est passée sur un serveur européen. « *Je me suis dit pourquoi pas, j'habite en France pourquoi pas jouer sur le vrai serveur* ». L'interface du jeu reste malgré tout en anglais, car il y avait des bugs sur la version française qui se corrigeait en passant sur le jeu en anglais. Bien que les bugs aient été résolus, elle conserve tout de même l'anglais. « *Parce qu'après c'est plus facile de communiquer avec les gens* ». Elle peut directement chercher le nom des objets en anglais. Même maintenant qu'elle connaît les noms des objets, elle trouve que ça reste « *plus facile pour s'y retrouver* ». Lorsque je lui dis que cela va avoir son utilité étant donné qu'il va y avoir des nouveaux objets de la saison 3, elle m'explique qu'il y a un nouveau site spécialement dédié à ça qui explique les changements. Au moment de l'entretien, elle a déjà testé la nouvelle interface de jeu, mais ne s'est pas risquée à choisir les nouveaux objets. L'interface change, la boutique a plus d'options, ce qui facilite la vie des joueurs. « *Il faut un petit temps d'adaptation je pense* ». « *Tu as plus de boutons, tu as plus de machins, tu ne cliques plus au même endroit* ». « *Il y a des trucs qui ne s'affichent plus au même endroit non plus* ». Elle est un peu perdue pour l'instant.

Quand elle se connecte au jeu, c'est qu'elle a du temps, qu'elle a envie de jouer. Quand elle veut regarder des parties, elle regarde plutôt les streamers sauf exception : « *tes games ça m'est arrivé de les regarder !* ». Elle fait ça par curiosité.

Son temps sur le jeu est aléatoire. Dans la période où a lieu l'entretien, elle y passe deux heures par jour. Le weekend elle peut jouer de 20h jusqu'à 3h du matin. Elle ne passe pas de temps dans les salons de discussions et s'inscrit plutôt seule en partie. Elle s'engage en partie normale seule ou avec une équipe entièrement composée à l'avance plutôt que de devoir rajouter une personne en « *pick up* ». « *Parce qu'en fait quand tu joues en normale solo tu up ton skill perso et je pense que ça t'apprend à jouer en équipe quand tu es toute seule, c'est un peu bizarre* »...

La joueuse pense que jouer en solo permet d'apprendre à jouer en équipe car en équipe préconçue, on peut avoir confiance dans les compétences de ses équipiers. « *Dans l'optique de*

faire de la classée, il faut déjà une base, que chacun sache jouer en team ». Lorsque je lui dis que c'est difficile de jouer en équipe avec des gens que l'on ne connaît pas, elle me dit que « *c'est une lecture du jeu, c'est ça qu'on développe quand on fait des games en solo* ». Cette lecture du jeu va devenir « *instinctive* ». « *Quand tu vois le jungler qui finit son bleu, tu sens qu'il va y avoir un gank* ». Elle pense avoir développé en deux ans une bonne lecture du jeu, mais avoue que cela dépend de l'équipe avec qui on tombe, car certains sont hésitants et il est difficile d'avoir une lecture du jeu pour anticiper les actions de son *jungler*. Si celui-ci ne passe pas, la lecture du jeu se fait dans les actions du *jungler* adverse pour anticiper ses actions. Elle demande souvent de jouer sur la voie du bas mais s'adapte entre *ADC* et *support*. Elle prend souvent le poste de *support* « *car de toute manière il y en aura un qui aura déjà pick son carry* ». Elle attend un peu avant de dire ce qu'elle veut et pense qu'il faut s'adapter à l'équipe et au jeu en face.

Je lui demande si elle n'a pas la tentation de valider directement son champion (*instalock*) quand elle veut en tester un en particulier. « *Dans ce cas-là, ça met la game dans une mauvaise posture car tu n'auras pas communiqué avec ton équipe* ». Selon elle, « *il faut vraiment être super bon pour instalock* ». Jouer un nouveau personnage directement en normal n'est pas ce qu'elle fait. Elle préfère le mode de coopération contre l'intelligence artificielle (cop VS IA). Elle trouve que jouer contre l'IA n'apprend pas vraiment à jouer. « *Ça permet de comprendre le jeu mais pas d'apprendre à jouer* ». Plutôt que d'*instalock*, elle préfère supplier pour prendre son champion si elle veut vraiment le jouer « *Tu supplies à la limite* ». Elle trouve qu'avant les gens étaient plus à l'écoute. « *Maintenant c'est le premier qui tape qui a le truc* ». Du coup elle s'énerve car elle-même quand elle prend l'*ADC* en premier, tout le monde le voit, mais quelqu'un va quand même écrire « *carry ad* » et l'avoir. « *Maintenant c'est à celui qui tape le plus vite, plutôt que de regarder, enfin d'être à l'écoute, car pour moi regarder, au final c'est être à l'écoute* ». Elle trouve qu'il y a une communication différente lors de la sélection des personnages « *Ok j'ai écrit je communique ce que je veux, mais je n'ai pas regardé ce que toi tu voulais* ». Elle pense que ceux qui confirment leur choix de champion immédiatement, alors que le poste est déjà choisi par un autre, sont des joueurs qui ne veulent pas s'adapter ou qui ne sont pas encore assez ouverts au jeu, c'est à dire qu'ils ne maîtrisent pas assez de postes et de champions.

Même si il y a deux *ADC* ou deux champions sur la voie du milieu, elle ne quitte pas les parties. Comme elle ne peut pas jouer au poste de *jungler*, elle s'adapte et va faire une sorte de *support* sur la voie du haut. « *Si il instalock, il n'y a plus qu'à prier pour qu'il soit bon* ». « *S'il n'y a pas de méta, j'y vais quand même* ». Le jeu est une question d'adaptation, c'est pour ça qu'il y a eu plusieurs *méta* et plusieurs évolutions dans le jeu. « *La méta apporte de l'équilibre et de l'équité dans le jeu, surtout à haut niveau, car il faut quand même avoir des règles* ». Les règles implicites comme la *méta* sont selon elle instaurées par le jeu de haut niveau, que l'on voit dans les compétitions. Lorsque je lui rappelle l'association des personnages Zilean - Lee Sin sur la voie du bas [effectué avec mon compagnon] elle me répond « *ce n'est pas du tout la méta, mais après ça fonctionne* ». Elle répète qu'il faut s'adapter.

« *Moi ça se passe plutôt en ping, je n'aime pas trop parler sur le chat* ». Elle dit en rigolant qu'elle ne tape pas assez vite. Le signal du *ping* permet d'éviter les insultes. Elle essaie de mettre

une bonne ambiance dans les quelques paroles qu'elle écrit sur le *chat*. En écrivant des choses sympas, « *le joueur se sent en confiance* ». Il ne faut pas abuser du *ping*. « *Après tu peux aussi confondre entre les deux sortes de pings jaune et rouge. Là aussi il ne faut pas se tromper* ». Elle ping mais écrit aussi la raison de ce ping, pour éviter les problèmes de communication. « *Le gars ping, moi j'y vais mais en fait il y a deux gars fourrés dans le truc ... Merci !* ». Elle trouve que si la situation dans laquelle elle se met en danger rapporte quelque chose, alors ce n'est pas trop grave. Si elle meurt et que ça ne rapporte rien, elle s'énervé, mais n'insultera pas. Lorsque je lui rappelle une situation d'une partie de 49 minutes, elle me dit que normalement une partie ne devrait pas durer aussi longtemps. Cela veut dire que l'on a raté des opportunités de faire une action permettant de gagner. Cela n'empêche pas de gagner mais la partie aurait pu durer deux fois moins de temps. Elle ne prend pas les choses en main quand elle joue avec nous [mon compagnon et moi], car nous avons aussi notre propre façon de jouer. Elle ne se sent pas de diriger les choses si elle n'a pas confiance en ses coéquipiers. Elle ne veut pas suggérer de s'engager en combat car elle prendrait un risque en amenant les ennemis vers nous, et pourrait se retrouver seule si tous ses équipiers préfèrent fuir. Là où je vois un problème de communication car elle ne m'avait pas semblé claire dans une action durant une partie, elle y voit un problème de confiance et de prise de risque sur une action. Elle se permet d'aider son équipe, mais ça dépend du poste auquel elle joue, et du joueur qu'il faut aider. Il faut essayer de lire le jeu pour voir quelle action serait la plus rentable. En général elle va essayer d'aider, sauf si elle a le risque de se faire tuer aussi. Même lorsque l'on s'enfuit, il faut réfléchir au meilleur endroit d'où l'on s'enfuit afin d'optimiser au mieux les choses et d'éventuellement en tirer un avantage. « *Lorsque tu cours, tu as le temps de pinger mais pas d'écrire* ».

Elle pense que l'on peut aller vers la victoire grâce à une seule personne, mais que celle-ci n'aurait cependant pas pu gagner si tous ses coéquipiers étaient AFK. Un joueur avec beaucoup de connaissance et de lecture du jeu peut arriver à « *carry une game* ». La partie n'est pas forcément gagnée si ses coéquipiers sont mauvais.

Elle a fait partie de deux équipes féminines, une que je lui avais présentée et une seconde plus tard. Elle voulait voir ce que cela faisait de jouer avec une équipe, avec des gens réguliers « *avec une vraie team sur Skype* ». Elle se méfie des ambiances de filles car elle n'apprécie pas trop cela. Elle trouve ça plus « *fragile* » d'être dans un groupe de filles, avec la jalousie par exemple. La première équipe n'existe déjà plus. Elle était curieuse de voir ce que ça faisait de jouer dans une équipe. Elle a fait simplement une partie avec elles car elle n'avait pas encore de micro, donc elle ne pouvait pas correctement communiquer. Je lui signale pourtant que nous parlions déjà sur *Skype* à ce moment-là. Elle m'explique que les personnes de son équipe trouvaient qu'il y avait de l'écho et que ce n'était pas pratique. Elle a joué ADC dans la partie à laquelle elle a participé. En début de partie, on lui a dit qu'on allait la tester, mais elle n'a pas eu de retours ensuite pour savoir ce qu'ils pensaient de sa performance. « *Je n'ai pas trouvé ça structuré* ». Ils n'ont pas fait de débriefing. Elle ne se sentait pas à l'aise avec ces personnes-là. Sa seconde équipe a été un projet monté par un joueur assez élevé dans le classement, « *le top elo* » comme elle l'appelle, qui voulait créer une équipe de filles pour objectif de battre les Eclipsia Girl. Ce n'était pas une structure mais une personne qui avait une bonne connaissance du jeu. « *Je me suis sentie mieux encadrée* ». Au début les filles faisaient n'importe quoi. Elle a pu voir ses erreurs et les choses sur lesquelles elle devait travailler. Le projet a été abandonné

car l'équipe concurrente a été dissoute. Elle s'est retrouvée à un poste où elle ne savait pas très bien jouer : la voie du milieu. Le joueur était le seul à conseiller l'équipe. Il est à 1k7 d'elo. Lorsque je lui dis que ce n'est pas beaucoup, elle me dit qu'on sent quand même la différence de jeu. Cette équipe existe mais ils ne jouent plus ensemble en ce moment, car il manquait une personne. Aucune des joueuses n'a le temps de s'investir à fond. « *Quand on joue, c'est vraiment un entraînement, par exemple, on dit là on travaille les objectifs, chopper les drakes et les nashors* ». Ils ne jouaient pas vraiment juste pour jouer. L'équipe va sûrement se ré entraîner dans quelques mois.

Elle a envie de continuer en classée et de se mesurer aux autres et d'atteindre le niveau gold en saison 3. Elle m'explique un fait qui l'amuse : une structure qui veut faire une équipe sans savoir ce que les gens valent, en se disant que le fait d'être dans une structure va les faire progresser. Elle pense qu'il faut déjà voir individuellement ce que l'on vaut avant d'aller dans une structure. L'appartenance à une structure ne donne pas automatiquement de la valeur à un joueur, ni des compétences. « *Le teamplay ne peut pas se upper en team* ». Il y a des côtés amusants dans le fait de jouer en équipe. On apprend à jouer avec les gens, mais on n'apprend pas le vrai esprit d'équipe (le « *teamplay* »), comme le positionnement par exemple. Si les autres ne sont pas très bons, on prend le risque de s'adapter à leur style de jeu et de se retrouver dépassé partie classée individuelle. « *Sauf si ça up ton skill personnel, mais je ne pense pas* ».

Elle joue avec des joueurs avec qui elle n'a jamais parlé sur *Skype*. Elle utilise le logiciel car ça facilite la communication. « *C'est juste pour le côté fun, plutôt que réellement jouer* ». Ça lui arrive souvent de dire qu'elle fait une pause ou qu'elle va se coucher quand elle ne veut pas jouer avec les gens. Quand elle fait une partie qui se passe mal à cause de ses équipiers, il lui arrive de les supprimer directement après, surtout si ce sont des adolescents de 14 ans qui ne savent pas bien jouer.

Elle décline souvent les invitations *Skype* avec des gens qu'elle ne connaît pas, car elle trouve ça gênant mais pas seulement. « *Après il y a le côté d'être une fille et de se faire harceler* ». Elle a souvent eu des joueurs de 14 ans qui font des blagues foireuses en pensant à des choses tendancieuses. Dernièrement un joueur l'a harcelé. Il lui envoyait beaucoup de messages « *princesse, bisous, ma belle* ». « *Je ne comprends pas comment des gens peuvent se permettre des choses comme ça, avec des personnes qu'ils ne connaissent pas* ». Lorsqu'il a su qu'elle avait un copain, il a quand même continué. Son copain lui en a touché un mot via *Skype*. Elle trouvait ça amusant donc elle l'a laissé faire. Il lui a écrit un long message pour lui dire d'arrêter, mais cela ne l'a pas empêché de continuer. « *Il est lourd, mais il est quand même un peu moins lourd que les petits jeunes de 14 ans* ».

Dans le jeu le fait d'être une fille peut faire oublier le fait qu'on des compétences : « *T'es une fille, alors va jouer support* ». Pour elle, *support* et *jungler* sont pourtant des postes qui peuvent influencer sur l'issue de la partie. Les joueurs pensent qu'un *support* ne fait rien et ne sert à rien, ce qui peut bien convenir à une fille. Heureusement, elle n'en a pas trop rencontré des gens comme cela. Essayer de leur montrer le contraire peut rendre la partie « *un peu tendue* ». Elle trouvait ça drôle car elle s'est déjà fait traiter de tapette car elle jouait « *trop safe* ». Elle pense que les joueurs sont plus agressifs. Elle explique que les équipes de filles lui ont moins plu car « *il y a moins de risque qui sont pris* ». Elle dit en plaisantant qu'il faudrait qu'on se mette à

penser comme un homme pour éviter de se faire repérer. Les joueurs s'investissent peut être un peu plus dans la connaissance des personnages ce qui expliquerait certaines différences. Avoir un homme dans l'équipe jeu apporte plus de confiance. Dans les équipes composées de joueuses, il y a toujours un temps de latence où elles se demandent qui doit engager le combat. Elle me cite en exemple : mon compagnon a tendance « à foncer dans le tas, avec le Blitz quand il fait des grabs, il prend des risques ».

Quand elle voit qu'un joueur a été bon durant une partie, elle l'ajoute à ses amis. Elle préfère même quand il n'est pas français « ça me casse un peu les oreilles et les yeux de lire du français pas français ». Elle n'aime pas les gens qui écrivent en langage sms. Elle évite de dire qu'elle est française par peur de tomber sur des français qui la « spammerait » par la suite. « Je crois que les français n'ont pas forcément une bonne réputation sur le jeu ». Elle explique cela par le fait que beaucoup de français s'insultent et parlent trop sans faire être performants. Pour se souvenir des joueurs ajoutés à sa liste d'amis, elle fait des groupes, « français », « top elo ». Elle ne sait plus trop qui sont les joueurs actifs ou inactifs car certains ont changé de serveur. Elle supprime surtout les français qui la harcèlent.

Elle ne joue pas avec des gens qu'elle connaît en dehors du jeu. Par contre, elle joue avec son copain. Elle s'exclame : « c'est le top elo en fait, je me suis fait l'entraîneur de l'équipe ». Elle l'a rencontré sur *LoL*, et ne le connaissait pas avant. Après l'échec avec la première équipe de filles, elle a vu que ce joueur avait posté sur le forum de *LoL* une annonce bien structurée dans un bon français. Elle est sortie avec lui par hasard. Ils habitent à l'opposé (Paris/Marseille). Ils ne font pas encore de LAN. Elle n'a pas rencontré d'autres personnes du jeu. Le joueur qui l'harcélait lui avait pourtant proposé de faire du jogging avec elle ! Elle évite de donner son numéro de téléphone. Elle trouve que ça n'apporte rien de rencontrer les autres joueurs si c'est uniquement pour continuer à jouer à *LoL* en LAN, hormis pour le côté « pyjama partie ». Elle pense que cela n'apporte pas grand-chose pour le jeu. Elle n'a pas encore fait de rencontres de ce type.

Elle trouve *LoL* intéressant car il y a une combinaison infinie de faire le jeu, une diversité des personnages et de la manière dont on peut les jouer. Elle n'accorde pas trop d'intérêt aux gens derrière le personnage à partir du moment où ils sont bons. Elle ne fait pas trop de connaissances par le jeu hormis son copain et son équipe. Ils se connaissent mais ne sont pas au point de se prétendre des amis. Pour l'instant elle n'a pas rencontré d'amis par ce biais-là. Mais elle pense que c'est possible. Dans l'équipe où elle joue, il y a une personne qui ne veut pas trop se dévoiler, donc ce n'est pas évident de faire bien connaissance. S'il y a un événement *LoL* elle n'a pas d'inconvénient pour rencontrer « IRL » (*In Real Life*). Elle dit qu'il faut juste s'investir, prendre le temps de parler, de faire vraiment connaissance, comme pour tout, dans la vraie vie, ou avec des collègues de travail.

Maintenant elle joue pour évoluer et rectifier ses erreurs, et « appliquer les conseils de monsieur ». Elle estime qu'il n'a pas tort et précise que si ces conseils ne lui plaisaient pas, elle ne les suivrait pas. Elle déteste faire du duo avec lui car il a une façon de jouer directive, prétendant toujours connaître la meilleure façon de faire. Or elle n'est pas à l'aise avec cette façon. C'est pour cela qu'elle préfère les parties classées en solo qui lui permettent de développer son jeu. Ça l'agace de jouer avec lui car « il me dit comment jouer ». Elle veut prendre le temps

d'acquérir cette façon de jouer. « *Je n'aime pas non plus quand il spectate mes games même si après il me dit ce qui va pas* ». Elle est gênée car il juge ce qu'elle fait, même si elle estime que passé cette phase, il faut savoir accepter les critiques. Bien qu'ils se soient rencontrés sur le jeu, ils ne parlent pas que de *LoL*. « *On est ensemble pas que pour LoL* ». Ils partagent aussi d'autres intérêts et valeurs humaines. Pour elle, cette rencontre s'est faite car elle a pris le temps de le connaître et s'est investie.

Elle pense qu'il est possible de nouer des liens à partir du jeu. Elle considère qu'en général, sur le net il est possible de créer des liens, qui persistent s'ils subsistent dans la vie réelle. Pour cela, il faut rencontrer les gens en face à face. Elle a déjà rencontré des gens à travers un blog, et a beaucoup discuté par mail et *MSN*, avant de passer le pas de la rencontre. Certaines personnes sont devenues ses amies. Elle a même été invitée à un mariage. Cela fonctionne à condition de se connaître sur Internet, mais aussi en dehors. Elle qualifie *LoL* d'outil pour faire évoluer les relations sociales, mais précise que *LoL* est un peu plus car il apporte une dimension de jeu d'équipe. Elle trouve qu'il y a un « *côté friqué* » dans le jeu, ce qui le distingue d'un réseau social. Même si le jeu se dit être un *free-to-play*, il y a des tournois, etc., inscrits dans une logique économique.

Lorsque je lui demande une anecdote sur les *trolls*, elle me dit que ça dépend des trolls. Pour elle, certains peuvent se permettre de *troller* car ils ont conscience qu'ils vont quand même gagner la game. Les vrais *trolls* ne sont cependant jamais drôles. Elle ne trolle pas en normal car ça met une mauvaise ambiance. Elle ne se considère pas comme pouvant être une *troll* et arriver à jouer en même temps correctement. Elle me donne l'exemple de Sona et de la force de la trinité. Elle m'explique que *Riot* a changé les « *ratios* » pour que les personnages *supports* restent *support* et ne soient pas utilisés en mid. Elle voit des joueurs « *top elo qui jouent une nidalee mid et qui marche bien, ce qui n'est pas vraiment un troll au final* ». Elle report « *les AFK et les leavers* ». Elle ne signale pas les trolls si elle gagne la partie. Elle signale les insultes également.

Elle participe beaucoup au Tribunal au moment de l'entretien car il y a un elo aussi sur le Tribunal. Elle a déjà fait une partie avec quelqu'un qu'elle aurait voulu bannir et s'est dit « *si le Tribunal peut aider à faire ça et donner un jeu un peu plus sain, pourquoi ne pas faire du Tribunal* ». Elle ne sait pas comment cela fonctionne exactement. Elle a l'impression que parfois on peut voter sans que cela change la sentence. « *Au final que tu votes ou que tu votes pas, il se peut que ça ne serve à rien* », ce qui ne l'empêche pas de continuer, pour avoir un elo mais aussi car c'est amusant de voir les « *verbal abuse qui permet de voir la mauvaise game des joueurs* ». Elle parcourt rapidement le *chat*, les statistiques et les raisons du signalement, encore plus si les joueurs ennemis ont eux-aussi signalé le joueur. « *Ça c'est les vrais feeders quand c'est l'équipe d'en face qui te reporte !* » Elle ne tient pas trop compte du Code de l'invocateur pour juger. Quand elle pense qu'il faut acquitter, elle préfère passer. Elle pense que le problème du Tribunal c'est que la majorité des gens ont une tendance à condamner même quand ça mériterait d'acquitter. Quand elle a commencé à jouer le Tribunal n'existait pas, mais on pouvait déjà report, et *Riot* décidait de ce qu'il fallait faire. Elle pense que les signalements n'effraient pas les gens qui veulent vraiment semer la zizanie. « *Je crois que de toute façon les joueurs n'ont pas tellement peur du Tribunal* ». Elle pense que les gens n'ont pas peur tant qu'ils n'ont pas

reçu un avertissement. Elle trouve que ça se voit quand il faut condamner ou acquitter. « *Sur une ou deux parties, tu vois vite si la personne n'a rien fait* ».

À propos des récompenses des comportements, elle trouve ça « *cheap* », car « *ça ne marche qu'au niveau noob* » car même en classée, personne ne va honorer même si on a fait une très belle partie. En normal, les gens ne se rendent pas compte des niveaux des joueurs. Il y a des gens qui font des échanges d'honneur. Elle trouve que c'est uniquement pour le côté social de la chose. « *Une fois que tu as eu ton ruban, tu es content et tu recommences à faire n'importe quoi* ». Elle attribue les honneurs aux joueurs qui ont performé. Honorer et ajouter c'est un peu pareil pour elle. Elle, elle n'a pas obtenu de ruban, malgré le fait qu'elle ait l'impression de faire parfois des performances. Elle n'est pas très « *causante* » en début de partie, ce qui fait qu'elle ne cherche pas à avoir de l'elo en étant sympa en début de partie. Ce n'est pas très important pour elle. Elle n'a pas l'impression qu'il y ait eu des changements et que les gens soient devenus plus polis. Elle préfère avoir le cadre doré témoignant d'un bon niveau que le ruban témoignant d'un bon comportement, mais si elle peut avoir les deux ça lui convient aussi ! On peut faire semblant pour le comportement, mais moins pour le niveau. Si il y avait des récompenses, elle essaierait peut être d'obtenir les rubans. « *Je rage un peu quand je sens qu'on a fait un bon jeu, et qu'il y a personne qui donne de l'honneur* ». Elle n'a jamais dit « *honor me* » en fin de partie mais le précise quand elle donne de l'honneur à un autre joueur. Elle ne sait pas si elle le dit dans le but qu'on lui en donne en retour. Elle estime que cela lui fait plaisir de donner de l'honneur.

Ses parents la considèrent assez responsable et autonome pour faire ce qu'elle veut. Ils ne se préoccupent pas trop de ça. Certains de ses amis ne comprennent pas qu'on puisse passer autant de temps sur un jeu, notamment un ex joueur de *Call Of Duty*. LoL est le premier jeu auquel elle a joué. Elle a essayé *Ragnarok Online* avec son compagnon, mais elle aime moins au niveau du graphisme. Elle pense que les guildes peuvent être sympas mais elle n'a pas eu le temps de s'investir suffisamment.

Elle m'explique qu'elle a eu un cours de management avec une citation de la prof qui disait qu'il vaut mieux sublimer les qualités des autres et ça lui a fait penser à LoL et au rôle de support où l'on fait tout pour le carry, qu'on fait sortir le meilleur de son jeu. Si elle était manager, elle tenterait de faire ressortir le meilleur de ses collaborateurs pour travailler de manière plus collective et pense que ça vient du fait de jouer support sur *LoL*, sans compter les qualités d'écoute qui viennent du jeu collectif. Mais ce sont des qualités qui peuvent venir des autres projets en groupe en dehors de *LoL*.

Lorsque je lui dis que je n'ai plus de questions, elle me dit que je ne dois pas hésiter à la recontacter si je vois des choses obscures ou des contradictions. Donner la parole aux joueurs, elle pense que c'est une volonté de Riot, de faire que les joueurs fassent le jeu. Elle ne sait pas s'ils présentent le jeu comme un jeu social, mais ils veulent vraiment faire rassembler une communauté de joueurs actifs. « *La réputation de la communauté de LoL est un peu négative, mais le jeu continue à exister grâce aux joueurs* » ! Elle mentionne à nouveau « *le côté friqué de la chose* », et la nécessité d'impliquer les joueurs dans la construction du jeu. Riot est à notre écoute, car il sait que la vie du jeu dépend des joueurs. « *C'est un free-to-play mais pas trop* ».

LoL aurait encore une belle vie devant lui. Il y a eu un point de maturité au niveau des personnages, mais elle estime encore deux trois ans de vie du jeu.

Elle trouve très original comme sujet de thèse de s'intéresser aux jeux vidéo, considérant que les relations en ligne sont un sujet tendance. « *Si tu veux moi j'ai quand même commencé un début de réflexion sur le fait que maintenant les relations sont digitalisées, enfin je pense que tu vas t'en rendre compte, mais ce n'est pas encore très structuré dans ce que je dis, mais j'ai quand même commencé à réfléchir un peu dessus* ». Elle a envie de travailler dans les réseaux sociaux, elle a amorcé ce genre de réflexion qu'elle trouve passionnante. Les jeux vidéo allient digital et social. Lorsque je la remercie, elle me remercie également d'être venue la chercher pour l'interroger. C'est un sujet qui l'intéresse, ce qui explique qu'elle ait accepté tout de suite de participer à un entretien. Elle pense que je peux passer à côté de chose car ça ne fait pas très longtemps que je joue, et que je joue toujours avec les mêmes personnes. Elle estime qu'il faut entre un an et deux ans pour avoir une bonne culture du jeu à condition d'être curieux, d'explorer différents types de jeu (normal, solo Q, aram, etc). Elle me conseille de joueur seule pour développer mes compétences individuelles

La conversation se poursuit sur une thématique : pourquoi j'en suis venue à faire cette thèse et comment je compte m'y prendre. Il y a chez elle un intérêt de comprendre tout ça. [Conversation supplémentaire de 17 minutes qui ne nécessite pas un résumé détaillé. [Notons que dans ce passage où l'entretien est terminé, je lui accorde une inversion des rôles où je lui laisse me poser à son tour des questions. Symboliquement : je passe tout d'un coup du statut d'enquêteur à celui d'enquêté.

27.2.3 Entretien Skype J3

Son petit ami est derrière elle. Apparemment il aurait souhaité aussi répondre aux questions. J'explique que les questions sont faites pour elle mais que je peux l'interroger par la suite s'il le souhaite. Lorsque j'annonce le type de questions, elle me dit qu'il n'y a pas de tabou ! Elle assume et se moque que cela soit anonyme car elle pense que sur internet on ne peut rien trouver sur elle *via* son pseudonyme. « *C'est vrai que c'est mieux car ça évite aux gens de faire du tort* ». Elle a 25 ans, travaille depuis 4 ans dans l'animation pour les enfants. Elle a bien évolué et est actuellement directrice de l'animation. Elle a un DUT carrière sociale qu'elle a obtenu en 2010. Elle a travaillé en tant qu'auxiliaire de vie auprès de petites handicapées. Elle n'est « *pas mécontente* » de son parcours.

Elle vit avec son compagnon avec qui elle est en couple depuis 3 ans. Son petit frère fan de jeu vidéo lui a fait découvrir *LoL*. « *Avant League of Legends, moi les jeux vidéo, j'étais limitée à pas en voir l'intérêt* ». Elle a regardé des parties et a apprécié. Elle a testé et est devenue accro. Son copain a commencé un peu avant avec son frère aussi. « *Il a contaminé toute la famille* ». Son copain lui a expliqué : « *il a été un peu le maître jedi que j'ai eu besoin pour commencer* ». Hormis *Les Sims*, elle n'avait jamais joué à d'autres jeux. Elle boude dès qu'elle perd : « *Je conçois qu'on n'ait pas envie de jouer avec moi aux jeux vidéo* ». Ce qui lui a le plus plu au début c'est « *les graphismes, le côté coloré* ». « *C'est des environnements magiques* ». Elle a des images de fond d'écran du jeu qui tournent sur son écran. Elle a lu en 1 mois et demi toutes les histoires des personnages : « *Ce qui m'a vraiment fait le déclic, c'est quand mon frère m'a dit, tu sais si tu te mets dans les herbes, on te voit pas ! Et là je me suis dit, ****, les mecs ont quand même réfléchi à plein de trucs !* ».

Ca fait presque 1 an et demi qu'elle joue. Elle fait 2/3 parties par jour, les jours où elle travaille. Sinon, elle peut en faire jusqu'à 6 à 7 sans que ce soit d'affilée. Elle alterne avec le ménage par exemple, *etc.* Elle dit être devenue un peu accro quand même. Dans son entourage, son frère joue beaucoup, son copain aussi. Sa sœur n'aime que les jeux de console mais elle la rejoindra peut être, le copain de sa sœur s'est créé un compte. Ses parents lui ont fait quelques reproches, mais cela s'est arrêté car elle est rentrée dans *Pink Ward*, ce qui a impressionné son père. Il pensait que son frère ne réussissait pas à cause des jeux vidéo. Or, il a vu que le jeu vidéo pouvait la relancer à l'écriture, ce qu'elle n'avait plus le temps de faire depuis qu'elle travaille. Son père est allé voir ses articles et les a lus. Comme elle ne vit plus chez ses parents, les reproches passent inaperçus. « *Je pense qu'il s'imagine que dans ma pratique je suis plus réfléchie que mon frère* ». Quand elle perd deux parties elle arrête et va faire autre chose.

Son pseudo vient de [X] car « *je suis une fan inconditionnelle de [groupe de musique]* », qu'elle écoute depuis leur début. [X] car elle aime les prénoms en a, et c'est quelque chose qu'elle invente et a mis un H pour que ça soit moins facile. Elle n'utilise pas ce pseudo ailleurs que pour *LoL*. « *C'est vraiment la marque de fabrique pour tout ce qui touche de près ou de loin à PW* ».

Quand elle se connecte, elle regarde qui est connecté en premier. Elle utilise *Skype* pour demander aux gens de *Pink Ward* si quelqu'un veut jouer car « *Je n'aime pas trop le tchat de*

LoL, il n'est pas très pratique ». Elle regarde qui est connecté, qui est en jeu et qui est disponible. Ça lui arrive de partir toute seule mais pas souvent car ce qu'elle aime c'est surtout jouer avec ses amis. Elle a très peu de victoires et n'a fait que deux parties classées. Elle préfère ne pas jouer « *plutôt que de tomber sur des blaireaux* ». « *Dans les moments où je n'ai pas forcément envie de jouer, je préfère m'abstenir* ». Elle reste connectée quand même et regarde si des gens arrivent. Quand elle n'a pas le temps de faire une game, elle se connecte quand même, et fait une partie en mode coopération rapidement, ou vient regarder : « *Par contre je suis à moitié espionne de LoL, car je passe mon temps à regarder qui est connecté, ça c'est sur* ».

Elle ne connaît pas les salons de discussions et n'y est donc jamais allée car elle veut jouer avec des gens qui lui ressemblent, avec qui elle partage des choses. Elle ne veut jouer qu'avec des gens qu'elle apprécie : « *Après c'est peut-être parce que je ne ressens pas le besoin de jouer avec des gens que je ne connais pas. Après j'ai fait de très belles rencontres sur LoL* ». Elle a parlé avec des espagnols, notamment l'un d'eux avec qui elle a évoqué la politique espagnole. Une autre espagnole avait pris de son temps pour lui expliquer comment jouer le personnage Zyra.

Elle a trois postes plus ou moins définis : 80% du temps, *solotop*, sinon *ADC* car elle avait commencé avec son compagnon pour avoir des points de repères et des conseils en direct. Elle a testé le *Mid* mais n'a pas trop d'affinité avec les *AP*. Elle ne se retrouve pas avec les supports. Elle a envie de tester *jungler* mais trouve que c'est particulier car on joue presque tout seul. Elle a commencé en *botlane* avec son ami mais s'est séparé de ce rôle car elle avait envie d' « *un autre rapport à l'affrontement* » en allant au corps à corps. Elle a donc testé Riven sur la voie du bas puis après s'est mieux débrouillée et est allée toute seule sur la voie du haut. Par contre elle se fait avoir, quand elle reprend un *ADC* elle fonce dans la mêlée ! [Une personne lui demande de venir jouer, elle lui répond en disant qu'elle est en entretien avec moi]. Elle a joué 4 parties sur la voie du bas, pour prendre ses marques, et voir comment fonctionnait le personnage. Son compagnon joue à tous les postes, souvent *jungler* en ce moment, *troll mid* avec ses amis, et sinon il joue principalement *support* avec leurs amis et donc elle reprend *l'ADC*.

Quand elle joue, elle aime bien faire du *troll*. Elle me donne un exemple de 3 *tanks* sur la voie du bas. Par contre, elle est perdue si elle tombe contre une équipe qui *troll*. Le jour d'avant elle est tombée sur un Tresh AD et une Nidalee. Elle a cru que Tresh était le soutien, par conséquent elle a été surprise qu'il puisse lui infliger autant de dégâts. Elle ne fait pas de *troll game* sans ses amis car elle trouve ça drôle qu'avec eux. Elle perd ses moyens face à des *trolls* par contre : « *je perds vraiment tous mes points de repères* ».

Ses amis de *LoL* sont en fait des amis de son frère. « *Même si on a beaucoup de copains, on n'est pas qu'un seul groupe. Si tu veux chaque personne appartient à deux voire trois groupes, donc ils sont pas tous disponibles* ». Dans ces cas-là ils prennent des joueurs qu'ils ne connaissent pas via le matchmaking.

Ils sont systématiquement sur *Skype*, et elle ne s'attarde pas sur le tchat car si elle ne se concentre pas, elle risque de perdre le contrôle de son personnage. Elle parle donc très rarement sur le tchat avec la personne en plus, sauf si elle tombe sur des gens qui l'insultent ou qui la provoquent, là

elle va beaucoup parler pour demander à la personne de se taire. « *Dans la mesure où je vais trouver des trucs absolument géniaux, je vais le dire, GG good job* ». Elle utilise beaucoup les nouveaux signaux facilités. Elle estime peut être trop les utiliser car elle *ping* au lieu de parler lorsqu'elle est sur *Skype* : « *Quand je suis en vocal j'oublie de le dire et j'utilise énormément le ping* ». Cela peut provoquer des problèmes car les joueurs s'attendent parfois à ce qu'elle parle et ne regardent pas la carte. Elle donne un exemple où son *top* décale et fait un massacre au *mid*. Elle appelle les nouveaux signaux « *le ping à thème* », qui sont plus clairs même quand on ne parle pas via le logiciel de communication vocale. Elle n'utilisait pas les anciens signaux. Elle se contentait de dire dans le *chat* les disparitions (SS) et les réapparitions (re) des ennemis. Ce nouveau système de signaux lui semble pratique car il propose plusieurs choix d'annonces.

Dans son article elle parle des médias et de l'eSport. Quand elle a commencé à jouer, on lui parlait de l'eSport, mais elle ne connaissait rien. Son ami lui a montré, et elle a appris à apprécier les matchs de haut niveau. Elle compare ça à un bon match de hand ! Quand elle a l'occasion, elle regarde car « *c'est formateur* ».

Je lui demande des détails sur l'équipe qu'elle a intégrée, avec son frère. Il l'a intégrée à son équipe lorsqu'elle a eu un niveau un peu plus élevé. « *C'est peut être aussi une manière de me faire un clin d'œil en me disant, ben tu vois X tu ne jouais pas aux JV avant, et maintenant tu fais partie d'une équipe* ». Elle n'a fait que deux matchs. Depuis, ils font des parties normales. Les personnes qui étaient dans cette équipe sont parties car l'équipe était inactive.

Quand elle a passé une mauvaise journée, elle va jouer pour se soulager et va être désagréable. Jouer avec son petit ami lui plaît car il y a un côté Maître Jedi - élève. Parfois ils se disputent, mais cela reste « *plaisant de jouer en couple, sachant que ce n'est pas une passion commune qu'on avait à la base. J'ai été rajouté et je trouve que c'est bien de partager cela* ». Ils en sourient après et parlent souvent de *LoL* ensuite, surtout que son ami s'intéresse beaucoup à l'eSport et donc il lui raconte. « *C'est un peu mon journal de LoL. Il me tient au courant de ce qui se passe* ». Ils parlent des parties, des personnages, de ce qu'ils ont vu, etc. « *Ca fait partie de notre vie en fait LoL* ». Ils ne se sont jamais fâchés, car ils s'énervent sur le jeu, notamment elle où son côté spontané et nerveux est « *exacerbé* ». Dans le jeu elle est encore plus énervée et son copain est encore plus calme : « *On se prend la tête sur le jeu, mais une fois que c'est déconnecté, il n'y a pas de rancœur, pas de je te fais la gueule* ». Elle considère le jeu comme une chose extérieure. Ils en ont déjà discuté.

En *premade* avec ses copains, ils utilisent *Skype* tout le temps. Ils n'invitent pas les joueurs français attribués aléatoirement par le dispositif à venir en vocal. Elle explique cela par le fait qu'elle cherche à préserver sa vie privée et n'a que des gens qu'elle connaît sur *Skype*. Elle mentionne qu'elle a fait des exceptions avec *Pink Ward*. Elle me raconte une anecdote sur ses débuts : elle a rencontré des gens qui jouaient bien, et donc leur a proposé : « *si tu veux on se fera des games en vocal* ». Il s'est avéré qu'une de ces personnes était en fait un enfant de 14 ans. « *Tu as quand même 25 ans ! Là tu te dis qu'avec Skype, car c'est quand même un peu particulier, tu crées quand même une relation, ta voix, tu partages du temps, des confidences aussi. Car moi il m'arrive quand je joue de faire des confidences à 2 balles. Mais si tu veux je me dis, je partage l'intimité d'un gamin qui n'est même pas majeur. Donc ça m'a profondément dérangé et j'ai dit à ce gamin-là, car pour moi du coup c'était un gamin, j'ai dit si tu veux on*

continue à jouer mais Skype tu oublies. Parce que je m'imaginai la scène où sa mère rentre dans sa chambre, ouais il est sur Skype avec une fille qui a 25 ans ! ». « *J'ai peut-être été un peu parano sur ce coup-là, mais le côté de ne pas savoir avec qui tu joues, ben à la rigueur je m'en fiche, mais je n'ai pas envie de partager un Skype avec une personne qui n'est pas majeure* ». Elle se projette dans le rôle de la mère et se dit qu'elle n'aimerait pas que son enfant joue si tard le soir avec des gens plus âgés. Depuis, elle ne joue qu'avec des joueurs qu'elle connaît. Elle dit que ce n'est pas une mauvaise expérience, mais que c'est quelque chose qui l'a questionné car elle lui avait pourtant demandé son âge et il avait esquivé la question. Avec Skype elle s'est rendu compte qu'il n'avait pas mué ! Depuis elle n'a plus joué avec lui. Sur Skype, elle reste entière car dans la vie de tous les jours elle est obligée de faire en permanence attention car elle travaille avec des enfants. Elle ne se trouve pas grossière mais est familière. Au travail elle fait attention : « *par contre quand arrive le moment de liberté, le soir quand je suis chez moi, en présence de X, en présence de mon frère ou ma sœur, je retrouve avec grand plaisir mes grandes excentricités verbales* ». « *Donc non sur Skype je ne fais pas du tout attention à comment je parle, je suis Skype comme ce que je suis dans la vie de tous les jours hors travail* ».

Avec les gens de PW, elle se contrôle un peu, et prend pour exemple une des réunions. « *Je m'étonne encore d'être reconnue, car je pense que chaque fille de PW qui est un minimum active sur le Skype ou sur le site, on a une importance. Je pense que si je disais à X que demain j'arrête, je pense que ça la dérangerait* ». Lors de la réunion, elle a essayé d'être plus diplomate, sauf avec les personnes avec qui elle a déjà sympathisé où elle devient un peu plus naturelle. Elle est impressionnée par la personne qui est à l'origine du projet. Elle se contrôle un peu sur PW. Dans sa vie professionnelle, présenter une image contenue est obligatoire. Elle estime ne pas rentrer dans le moule car elle est petite et ronde et a l'habitude de ne pas être dans les normes. Elle ne cherche pas à trop travailler son image, car elle ne veut pas montrer quelque chose qui ne lui correspondrait pas. Il en va de même pour sa façon de parler. « *Je ne veux pas masquer ce que je ne suis pas* ». Elle a conscience qu'elle peut éventuellement choquer les interlocuteurs. Elle me donne un exemple où elle a dit à une fille de PW : « *ah tu m'emmerdes* ». Cependant, elle ne s'arrête pas à cette simple phrase mais va se justifier et s'excuser : « *J'explique toujours afin qu'il n'y ait pas de méprise* ».

Je lui demande de revenir sur le fait que *LoL* était un prétexte pour discuter avec ses amis comme elle le dit dans son article. Elle dit qu'elle est très bavarde du coup, et que sa famille habite loin. Jouer avec son frère permet d'évoquer plusieurs sujets durant la partie. C'est une occasion pour demander comment ça va, parler de l'actualité, etc. Il lui arrive donc de parler de tout plein de choses qui n'ont pas forcément de rapport avec *LoL*. Ils leur arrivent de se disputer un peu lorsqu'ils parlent de politique, mais cela reste amical. Lorsque je demande si ça nuit à sa concentration, elle me dit que non évidemment puisqu'elle est une fille, elle est capable de faire plusieurs choses à la fois (*rires*). Quand elle est dans un bon état d'esprit, à priori, cela ne la déconcentre pas. Par contre lorsque les sujets sont un peu philosophiques, elle peut rater certaines choses qui se passent en jeu.

Elle fait des groupes pour trier ses amis. Elle lance le jeu afin de me citer le nom des groupes. Elle a 47 amis dans sa liste. Les groupes sont : « *Hors ligne, Pink Ward, général pour les gens*

qui ne sont pas amis ni inconnus, des gens avec qui j'ai joué deux trois fois, les gars pour les amis de mon frère, et les amis pinkboys pour les amis/hommes qui viennent de PW ».

Elle utilise beaucoup le *chat* avant qu'une partie débute, mais très peu une fois qu'elle est lancée. Elle ne parle pas du tout lors du tchat de lancement de la partie. « *Les grosses discussions se font soit en vocal, soit à l'écrit sur Skype, et on va dire, peut être dix pour cent du temps, ça se fera sur LoL parce que la personne avec qui je vais discuter ne peut pas forcément discuter à ce moment-là. LoL c'est pratique, mais c'est vraiment le dernier recours* ». Elle ne fait pas trop le ménage dans sa liste, mais a dû le faire en rejoignant PW. Elle estime ça à 2 fois par an. « *Je ne suis pas une personne qui aime collectionner* ». Elle n'utilise pas la fonction des notes car elle ne sait pas si c'est une note pour elle ou si tout le monde va pouvoir voir la note. Dans le doute elle n'a pas osé. Elle sait associer les PW à leur prénom, car elle se souvient facilement des noms. [Elle parle à son compagnon car il parle dans son dos] Sur les 47 personnes de sa liste, 15 sont des personnes déjà vues car ce sont des amis de son frère, qu'elle a déjà rencontrés. Elle n'a encore jamais rencontré de joueurs mais attend la rencontre de PW. Elle n'a jamais donné son numéro de téléphone car il sert uniquement à ses employeurs et à ses amis proches. [Son compagnon fait des commentaires derrière car il doit s'impatienter]. « *Dans l'objectif de préserver ma vie sur internet, car internet comme je te disais tout à l'heure, c'est facile de savoir tout et n'importe quoi sur les gens. Donc j'essaie d'avoir un minimum de confiance avant de donner mon numéro* ».

À ses débuts, elle a fait des rencontres sur *LoL*. Elle s'était déjà fait « *draguer* », pour expérimenter. Elle demande souvent d'où les gens viennent et si c'est un garçon ou une fille. Elle m'évoque le garçon de 14 ans avant qu'elle ne fasse du *Skype* avec lui : « *Lorsqu'il a su que j'étais une fille, il a été bizarrement beaucoup plus attentionné, beaucoup plus à mes petits soins. En gros il allait me servir les kills sur un plateau* ». « *Très concrètement ça m'a un peu gonflé car j'avais l'impression de jouer avec un Yorkshire. Mais au-delà de la blague, c'est quelque chose que je me suis demandée, à quoi ça sert de savoir si c'est un gars ou une fille. En fait je n'avais pas forcément d'intérêt à savoir que c'était un garçon* ». Elle oublie ma question et me dit que c'est parce que son copain dit des choses dans son dos et que ça la perturbe. À partir de ce moment-là elle a arrêté de dire qu'elle était une fille. « *Je n'en voyais plus l'intérêt* ». Elle estime que c'était quand même un désagrément positif car le gamin était gentil et voulait juste l'aider. Pour éviter d'avoir le désagrément négatif, elle a préféré directement arrêter de dire qu'elle était une fille : « *je dirais que je suis un saumon ou un poney* ».

Je lui demande ce qui l'a séduit sur le projet PW [elle mange en même temps]. C'est son ami qui lui a parlé du projet pour promouvoir l'image de la femme dans *LoL* « *[X] a suscité la curiosité pour moi et je me suis dit, au pire, histoire de ne pas mourir idiote, veux voir ce que c'est, voir ce qui peut être proposé* ». La personne qui gère le projet a tout de suite envoyé des documents et des explications. Elle a été séduite par le tableau où chaque personne mettait ce qu'elle pouvait faire (elle m'évoque le *stream*) : « *pour moi c'est la classe, enfin là c'est encore plus la classe car on a concrétisé le projet, on a une Web TV qui fonctionne, mais à l'époque c'était d'un flou pour moi, d'un flou titanésque mais je me suis dit si je peux laisser un petit truc de moi, même un truc tout pourri comme des articles qui seront lu par trois personnes, je*

serai déjà très fière de moi ». Elle retrouve un côté associatif qu'elle avait avant quand elle faisait du handball et qui lui manque. Cela lui a redonné le goût d'écrire, car elle n'a pas l'occasion de le faire dans le cadre de son travail. [Elle s'énerve car son compagnon fait des remarques dans son dos. Elle explique qu'il a un casque, mais qu'il l'entend car elle parle fort]. Elle développe son rapport à l'écriture vis-à-vis de son expérience de vie. [Une personne l'invite sur le jeu, elle commente en disant qu'elle n'allait pas pouvoir jouer maintenant / j'en déduis qu'elle décline l'invitation].

Elle fait des enquêtes pour le compte de l'association. *« Ce qui me plaît c'est le côté ludique, le côté fun. Il y a des gens qui se prennent pour des dieux et nous on fait parler des gens sur des sujets qui ne demandent pas de se prendre la tête, qui ne demande pas de faire une thèse. On a interrogé des gens de notre entourage. C'est vraiment faire parler nos amis, un peu comme un micro-trottoir. C'est vraiment comme ça que je le prends ».* Elle ne s'attendait pas à ce que cela donne un bon résultat d'interroger des joueurs. Elle détaille la manière dont elle a conçu ses enquêtes avec sa collègue, qu'elle semble apprécier beaucoup car elles ont des points communs. Elle parle de catégorisation. Je lui demande si la personne avec qui elle écrit des articles peut devenir une amie : *« A l'heure actuelle je ne sais pas, dans le sens où elle habite à X et moi j'habite à côté de Y donc déjà géographiquement parlant ça serait un peu compliqué, mais moi X, je ne connais pas son numéro, mais je suis en communication via Skype et sur FB. Mais en dehors de ça je peux pas dire si ça sera une amie ou pas, mais c'est quelqu'un que j'apprécie car on se ressemble, quand on a besoin de dire ****, on dit ****, quand on a besoin de dire qu'on s'apprécie on se le dit. Donc voilà mais de là à dire que notre relation pourrait évoluer en amitié je ne sais pas, car je suis quelqu'un qui a besoin de beaucoup de présence. Je m'attache très rapidement mais très fortement aux gens, ce qui n'est pas forcément que bien d'ailleurs, mais moi faut que je vois les gens ».* Elle me donne un exemple avec son meilleur ami. *« Le côté géographique fait que moi l'amitié ne sera pas forcément possible car il faut que je vois les gens ».* Elle évoque toutefois son ex petit ami qu'elle a rencontré sur Internet.

Elle ne signale pas les trolls. *« Je ne vais pas dire que je m'en fous car comme je te disais tout à l'heure moi ça me fait perdre mes repères. Mais moi les quelques rares troll games que j'ai faits, que j'ai faites pardon, c'était juste pour m'amuser, pour me fendre la gueule, pour faire rager ceux d'en face. Je me dis que ceux que je vais affronter, je me plais à croire qu'ils sont un peu dans cette optique-là : allez on va faire rager les autres, on va s'éclater, donc concrètement, ceux qui sont en face de moi je vais pas report, par contre, ceux qui sont avec moi, ça arrive de jouer avec un troll lane, mais ce qui ce passe, c'est que les gens qui vont prendre des trolls picks, on est pas forcément en phase au même moment. Je n'ai pas forcément envie de troller et je me retrouve avec des gens qui trollent. Donc dans l'idée, pourquoi pas, mais par exemple, c'est ... les trolls tu vas pas les suivre, car tu faisais une game cool, rangée, avec la méta actuelle, et dès fois ça peut faire des conneries, car comme tu es pas sur la même longueur d'ondes qu'eux, ils attendent pas forcément la même chose que ce que toi tu peux leur proposer en fait. Du coup, dans ces cas-là, tu te fais insulter, traiter de noobs, de useless, dans ces cas-là moi je report, mais uniquement quand y a insulte ou quand on se fout de toi. Sinon je ne report pas pour un rien ».* Elle ne signale pas les gens s'ils ne sont pas bons. Elle sait qu'elle a déjà été signalée, mais n'a jamais reçu de décisions de la part du Tribunal.

Elle participe au Tribunal, « *j'ai déjà donné mon avis sur des jugements* ». « *Le Tribunal je trouve ça génial, après c'est oui ou non parce que comme je te disais on voit pas toujours le résultat tout de suite* ». Elle parle du côté « *autogestion* » qui fait qu'elle aussi se régule. Cela l'ennuierait de ne pas pouvoir jouer à *LoL* à cause d'un bannissement : « *Je connais des gens qui en ont rien à péter, ils ont trois ou quatre comptes* ». « *Tu as eu du mal à obtenir ce que tu voulais (niveau 30.), donc pourquoi prendre le risque de le perdre ?* ».

Elle n'a pas lu le Code de l'invocateur, et plaisante en disant n'avoir lu que les trois premières lignes. « *Après c'est peut-être un peu prétentieux de ma part, mais étant quelqu'un qui a reçu une éducation on va dire respectueuse de l'autre, je pars du principe que je ne fais pas aux autres ce que je n'aimerais pas qu'on me fasse. Donc heu, je me dis que dans cet état d'esprit là, le code de l'invocateur tu vas aller le lire en entier. Mais je suis persuadée que si je demande à mes amis, personne a dû le lire, honnêtement, car si tu es un gros rageux, ... moi je suis rageuse car je râle tout le temps, mais bon j'ai des valeurs qu'on m'a inculquées et je mets en place ça tout le temps dans mon travail, donc le code de l'invocateur j'ai dû lire les trois premiers paragraphes, mais comme je me suis retrouvée dans ce que j'ai lu, je sais ce qu'on attend de moi, je sais ce que je dois faire et ce que je ne dois pas faire, après ça dépend il y a des gens qui savent se comporter, d'autres pas, mais moi je pense faire partie des gens qui savent se comporter* ».

Elle honore tous ses amis de manière systématique lorsqu'elle fait une partie avec eux, et qu'elle « *prend du plaisir* » [rire de son ami derrière qui commente]. Elle honore ceux qu'elle ne connaît pas s'ils jouent bien. « *Mais moi je suis une grosse dépençière* ». Elle a eu le message de la part de *Riot* indiquant qu'elle avait distribué tous ces points d'honneurs disponibles et qu'elle devait rejouer pour en obtenir d'autres à attribuer. Elle trouve ce système intéressant et rattache ça à l'idée de l'autogestion (savoir juger si un joueur a bien joué ou non). Elle pense que cela n'a pas vraiment de sens car : « *Mon copain par exemple, il va honorer un joueur qui joue mal, juste pour se foutre de sa gueule* ». Elle pense que certains jouent pour obtenir le bandeau mais pas elle. « *Je ne pense pas que ça conduise les gens à se contenir ou à se dépasser, même si c'est peut-être la valeur qui s'est mise en place au début* ».

« *Peut-être qu'avec LoL, j'ai appris à anticiper certaines réactions, les réactions de mon copain par exemple* ». Elle explique qu'elle a pu anticiper les réactions de son équipe au travail : « *dans le sens où tiens, si je fais ça, je suis quelqu'un qui est très masturbation intellectuelle, je perds beaucoup de temps avec ça, mais ça m'a permis de réfléchir différemment* ». « *LoL m'a aussi appris à avoir des points de repères dans le jeu vidéo, de m'ouvrir à quelque chose que je considérais comme inutile* ». L'ordinateur de son compagnon et le sien sont côte à côte, dans le salon. Elle explique qu'ils mangent tous les deux en dehors de *LoL*. Elle n'a jamais reporté une activité pour jouer à *LoL*, car elle garde à l'esprit que c'est un jeu. Elle suppose que son ami peut parfois prendre ce genre de décision.

Elle trouve que c'est très bien d'interroger les joueurs. Elle évoque le choc des générations où son père critiquait les jeux vidéo, et trouve qu'une enquête comme la mienne peut montrer que le jeu n'est pas toujours néfaste : « *Je trouve que cela participe de l'évolution de la vision des gens. Je reste intimement convaincue qu'on parlera plus tard plus des effets néfastes, mais des effets bénéfiques. On peut même envisager que plus tard il y aura des thérapies par le jeu* ».

« Cela permet de montrer aussi que l'on peut savoir se réguler. Moi je joue à LoL mais je ne suis pas geek ».

N'ayant plus de questions, je la remercie.

Elle s'inquiète d'avoir répondu à côté (idée que j'écarte). La discussion dévie et se termine sur le contenu de ma thèse et mon deuxième terrain (le site de discussion féminin).

27.2.4 Entretien Skype J4

Pour commencer l'entretien, je lui demande d'où vient son pseudonyme. Il m'explique que cela est lié à un souvenir d'enfance où les élèves disposaient d'un tableau pour égayer la classe : « *Vu que tout le monde m'appelait [X] et que je m'appelle [X] et qu'il y avait le jeu [X], le jeu éducatif pour gamin, les gens ont commencé à m'appeler [X], puis ça s'est transformé en [X], puis ça a été [X] pendant à peu près un an. Puis un jour j'ai été dans une classe où j'étais avec des CE1, et j'avais écrit [X] et les CE1 se sont amusés à écrire [X]. Ce n'était pas collé, mais c'était tellement proche car y avait plus de place sur le tableau que les gens se sont mis à m'appeler [X]* ». Il rajoute « *Ben ouais, ça fait 15 ans* ». Il semblerait que même les profs l'appellent comme ça. C'est presque devenu son prénom officiel, il trouve ça « *fun* » car ça fait rire les gens.

Je lui demande ensuite de me préciser quand il a commencé à jouer à *LoL* : « *J'ai commencé presque en même temps que toi, au mois de mars de l'année dernière* ». Celui qui l'a incité à découvrir le jeu, c'est un de ses cousins qui est « *un fan d'informatique* », « *mais [ce n'est] pas un geek* ». Ce dernier lui a proposé ainsi qu'à un autre de ses cousins de jouer à *LoL* alors qu'ils étaient en train de jouer à la console. Ils ont essayé tous ensemble, mais il est le seul à avoir continué. Il justifie l'abandon de ses cousins : « *les gens en avaient marre car en fait c'est récurrent au final c'est toujours la même chose. Y en a à qui au bout d'un moment ça saoule. Moi ça m'a pas saoulé* ». Il passe trois heures et demie par jour, soit environ 25 heures par semaine.

Ce qui lui plaît dans le jeu c'est : « *Le challenge, toujours découvrir de nouvelles personnes, avoir une vision de jeu différente à chaque partie* ». « *Quand on joue avec une équipe prédéfinie par défaut, on sait pas avec qui on joue, ça fait faire de nouvelles rencontres, d'ailleurs c'est comme ça que je t'ai rencontré avec ton copain, c'est comme ça que j'ai rencontré pas mal d'autres personnes et puis au final ça donne toujours du challenge car on ne se bat jamais contre les mêmes personnes* ». Il dit que c'est la même chose sur d'autres jeux comme *Call Of Duty* : « *Les maps c'est toujours les mêmes c'est répétitif, mais on ne s'en lasse pas car on rencontre toujours de nouvelles personnes* ».

Une fois qu'il est connecté au dispositif, il regarde qui est connecté. « *Si y a des gens, je leur demande s'ils veulent faire une game, si je vois qu'il y a personne je lance tout de suite* ». Il ne se connecte pas quand il n'a pas le temps de jouer.

Il n'utilise pas les salons de discussion car pour lui les gens « *se rencontrent au fil du jeu. Je ne suis pas quelqu'un sans amis tu vois, donc mon but ce n'est pas de passer des heures à chatter avec une personne* ». Il trouve que ces relations ne durent pas « *en général tu fais une game mais après ces personnes tu les revois plus* ». Il ajoute : « *je préfère rencontrer sur le tas* ». Il préfère la surprise plutôt que la planification.

Il fait parfois des parties classées ou des parties normales : « *Ça après ça dépend, ça dépend de ma motivation, du temps d'attente, car parfois tu lances une classée, et quand c'est marqué 12 minutes de temps d'attente, du coup je pars en normal* ». « *En ce moment je suis surtout sur de la classée car le nouveau système je le trouve pas mal* ». Il apprécie le changement car : « *vu*

que maintenant c'est classé par pallier et pas par élo ou tu atteins un certain nombre de points et à la fin de la saison tu montes, ben c'est du challenge de plus, car tu essaies de monter de palier le plus vite possible ». Il trouve que c'est pénible car quelques jours avant l'entretien, il y a eu plus de 15 heures de maintenance. Cela diminue le temps qu'il peut passer à jouer étant donné que le jeu n'est plus accessible lorsqu'il souhaite s'y connecter. Un soir il a attendu 25 minutes pour une partie, et le jeu a planté au moment où le *matchmaking* lui avait trouvé une équipe. Ilangoisse que cette déconnexion liée à un bug du dispositif soit perçue comme une déconnexion volontaire : « *il y a un message, vous avez quitté, vous risquez d'être banni temporairement* ». Finalement c'était un bug du jeu, une période de maintenance.

Je lui mentionne qu'un autre joueur m'a parlé d'une chose qui est arrivée récemment (ce dernier mentionnait que le joueur interrogé lui avait fait vivre une partie de jeu mouvementée). Il me donne des détails sur ce qui s'est passé. Son oreille est percée avec un écarteur. Afin d'avoir une symétrie sur sa deuxième oreille, il se l'est également fait percer, mais : « *avec le temps qu'il fait à Paname, j'ai mon lobe qui s'est déchiré, et c'était en plein milieu de parties. J'avais le t-shirt trempé de sang, alors pendant le temps où j'étais mort je suis allé aux toilettes, enfin dans la salle de bain, et je me suis recousu* ».

L'entretien faisant suite à une partie où les joueurs ne respectaient pas la *méta*, je lui demande son avis sur cette conduite particulière : « *pour moi c'est, ... autant ça peut être pratique car ça peut déstabiliser les gens, mais quand même dans un jeu en ligne, il y a un minimum de règles fondamentales, pas forcément obligatoires, mais y a un principe de jeu et la moindre des choses quand tu participes à un jeu qui a été créé par un organisme, la moindre des choses pour leur faire honneur, car ces personnes ont dépensé une fortune, ont d'ailleurs risqué de perdre de l'argent car y a certains jeux qui sortent et qui marchent pas. Y a des gens qui se sont tués pour faire un jeu correct, donc je pense que la moindre des choses vu le nombre de personnes c'est de respecter le principe du jeu* ». Je lui rappelle pourtant que la *méta* n'est pas écrite et qu'elle ne fait pas partie du principe du jeu. Il précise son propos : « *non, c'est pas une règle imposée, si y a un nombre de joueurs prédéfinis et qu'il y a cinq classifications proposées, car y a un nombre vraiment divers de personnage, la moindre des choses c'est d'en mettre un de chaque pour pouvoir avoir une équipe équilibrée et pour pouvoir utiliser le plein potentiel du jeu* ». Il ne cautionne pas ce genre d'attitude : « *sauf si les gens sont consentants, c'est-à-dire que ça va être une équipe de 5 sur Skype et pour pouvoir déstabiliser, si c'est une compo qui peut aboutir à quelque chose de bien au final, du genre un ADC vraiment violent et puis une Ashe en deuxième ADC qui peut stun et ralentir, ça peut faire une très bonne compo.* » Il a déjà été dans une équipe où une telle composition était adoptée ce qui fonctionne très bien. Il revient sur la partie que nous venons de faire : « *La game qu'on a fait tout à l'heure c'était un pick troll. Le mec il voulait jouer ça il a lock, il en avait rien à foutre de ce que pensent les autres, alors que là on était tous d'accord. C'est vraiment de la déstabilisation, pas du je veux prendre celui-là, je le prends et puis ferme ta gueule.* » Il explique que ce joueur déviant a eu de la chance : « *ça a bien marché pour eux car j'ai été complètement déstabilisé, mais si ça avait pas marché, le mec il aurait été report direct parce que personne n'était consentant, personne ne voulait que la compo soit comme ça* ». Le joueur dont il me parle n'a pas respecté les autres joueurs, ce qui n'est pas comparable avec des gens qui s'entendent au préalable : « *Là le mec a pas bien respecté les bases de l'équipe, et puis au niveau du travail d'équipe, il a voulu faire son fifou,*

faire son truc tout seul dans son coin ». Je lui demande si ce genre de règles s'apprend rapidement. Il pense qu'une fois le niveau 3 ou 4 du compte atteint, au bout de 10 parties, on comprend que c'est indispensable. Il pense que ceux qui ne le font pas tout de suite, sont des gens « *long à la détente* ».

Il a eu plusieurs phases de personnages « *main* » (principaux). Au bout d'un moment il pense que les gens finissent par comprendre les techniques du personnage. Il a remarqué que si un joueur mène la partie avec un perso, les équipiers et les ennemis le jouent aussi en pensant pouvoir faire la même chose, ce qui fait qu'ils apprennent aussi à le contrer. Lorsqu'il remarque ça, il change de personnage. Il se lasse rapidement. Mais sur *LoL* ça va. C'est un paradoxe selon lui. Il ne joue pas tous les perso car certains ne lui plaisent pas quand il les voit jouer par d'autres.

Il communique « *très souvent* » sur le tchat, parfois pour insulter mais pas toujours. Il raconte une expérience de partie où tout le monde le suivait (en tant qu'ADC) et par conséquent il pouvait donner les directives. Il écrivait et utilisait les signaux facilités. « *Si j'ai pas le temps d'écrire car c'est tout de suite qu'il faut intervenir, ben je ping, après, si c'est pour dire faudrait qu'on fasse ça faudrait qu'on fasse ça, je l'écris sur le tchat* ». Il n'a pas l'impression qu'écrire lui fait perdre du temps car il choisit des moments où il ne se passe rien, ou bien quand son personnage est mort ou quand il envoie automatiquement son personnage quelque part : « *ou alors quand il s'agit de dire vraiment ce que je pense à quelqu'un qui me saoule, je recule un petit peu histoire d'être protégé et je lui dis clairement ce que je pense* ». Il a l'impression que les gens ne savent pas à quoi correspond le signal : « *les gens tu leur dis quelque chose, mais ils s'en foutent* ». « *Je pense que les personnes soit elles t'apprécient pas donc elles veulent pas te suivre, soit c'est des gens comme mon cousin qui sont très peureux et qui veulent pas prendre de risque ou bien c'est des personnes qui t'ont mute, car y a des personnes c'est ça, au début de la partie, ils mutent tout le monde, pour être tranquille. Et ce genre de personnes, je ne vois pas l'intérêt qu'elles ont à jouer, car si c'est pour faire un truc tout seul, ben tu fais pas un jeu en ligne en réseau* ».

Lui utilise la fonctionnalité pour ignorer les gens qui pollue le *chat* de discussion, car ça le « *saoule* ». Il ne le fait que quand il est énervé et que les autres n'en font qu'à leur tête, et que c'est à cause d'eux qu'il perd. « *Je demande à un jungler de me faire un gank au top, le mec il ne le fait pas une fois, il ne le fait pas deux fois, il ne fait pas trois fois, résultat moi je me fais tanner et ensuite on m'insulte de noob et d'arrêter de feed, mais c'est pas de ma faute si je lui ai demandé plein de fois et qu'il vient pas m'aider. Là ça m'énerve et je m'acharne sur la personne car elle me saoule* ».

Il est assez défaitiste, donc si au bout de quinze minutes il est à 0.5.0, il considère qu'il a perdu, (car il a fait une mauvaise partie). Il revient sur la partie que l'on vient de faire où son personnage est mort un nombre incalculable de fois. Il explique que cela est dû à un personnage « *counter* » en face (il cite « *Varus mid contre un Vlad* ») et que le *jungler* de notre équipe ne savait pas jouer selon lui. « *Quand on a besoin d'aide, la moindre des choses c'est de venir, ça s'appelle l'esprit d'équipe* ». Il aurait aimé que le *jungler* vienne mettre la pression. « *Même si tu ne tues pas, tu aides ton coéquipier, tu le laisses pas tout seul* ». Lui fait ça, pour aider à faire reculer l'ennemi. Il mentionne deux catégories de réactions quand il joue *jungler* et que le *gank*

ne tue pas : ceux qui sont contents car cela leur permet de prendre des sbires, et ceux qui l'insultent car ils n'ont pas pu tuer l'ennemi : « *Mais je t'ai aidé quand même, alors même si on l'a pas tué, la moindre des choses c'est de dire merci* ».

Il pense qu'une personne qui a tué beaucoup d'ennemis ne servira pas à faire gagner la partie : « *à 5 contre 1 quoiqu'il arrive le mec il est mort* ». Il pense que si les gens ne jouent pas en équipe, cela ne fonctionnera pas. Après il a assisté à des parties où cela pouvait arriver. Il donne l'exemple du personnage Akali qui avait 40 morts d'ennemis à son actif et qui a dominé la partie. Mais ce sont des cas très rares. « *On a essayé de l'ajouter en ami ensuite mais on l'a jamais eu. En plus elle avait le skin Kill Bill, du coup dès qu'on voit un ennemi qui a ça on flippe, on se dit ah **** j'espère que c'est pas elle.* » Le joueur parle de « *la nana* », pour désigner le joueur jouant un personnage féminin. Il commente longuement ce qui s'est passé.

Je lui rappelle un moment où il s'est énervé car il n'a pas compris ce que disait un adversaire, et l'a insulté, ce qui lui arrive souvent. « *Je suis quelqu'un de très nerveux qui s'énerve facilement, donc si y a eu trois quatre parties qui m'ont blasé, ben c'est pas le moment dès le début de me faire chier* ».

Il mentionne l'importance des classées et de la victoire qui permet de ne pas descendre dans le classement. « *La normal je m'en fous, mais quand en classée on m'énerve à me rebalancer un truc derrière dès le début de la partie, ben c'est ta gueule et laisse-moi jouer.* » Je lui demande s'il tient compte des phrases d'avertissement concernant l'ambiance. « *Les mecs se forcent à donner une bonne ambiance et du coup ils perdent non-stop et après ils essaient de continuer à motiver l'équipe en disant oh c'est rien c'est qu'un jeu c'est pas ta vie. Quand le mec feed et que t'es en classée et qu'ensuite il dit que c'est qu'un jeu j'ai envie de dire ben joue pas.* » Il parle de degré de motivation. « *Si y a eu un kill tu peux mettre GJ pour dire qu'on est fier de toi, pour motiver un petit peu, même si parfois on s'en fout, ça fait toujours plaisir de recevoir ce genre de message, tu as le petit sourire, tu as envie de jouer encore mieux. Tu as le degré où tu choisis de rien faire, et tu as le degré où les gens ont beau faire de la ****, ils vont te dire c'est pas grave, c'est qu'un jeu* ». Il apprécie qu'on le félicite sur le tchat. Il est content que les gens voient qu'il s'est donné à fond. Dire ce que ce n'est pas grave car ce n'est qu'un jeu n'est pas motivant. « *C'est un jeu l'essentiel c'est de participer, après que tu gagnes ou que tu perdes, tant pis, bon certes, même si c'est mieux de gagner, mais de base, surtout dans les parties classées, ton but ce n'est pas juste de jouer, c'est de gagner* ».

Je lui demande de m'expliquer pourquoi il prétend qu'il ne sait pas jouer au poste de soutien en lui rappelant une partie où il avait choisi le personnage Yorick : « *Moi j'aime bien rentrer dans le tas, je supporte pas d'être safe, et du coup rester derrière à healer quelqu'un ça me plait pas* ». Je lui parle de Leona : « *oui mais tu rentres dans le tas, tu stun mais tu fais rien, tu ne fais pas de dégâts. Je suis vraiment carry dans les jeux, j'aime faire des kills j'aime être la personne qui carry la game, même si un support peut carry en ayant 40 assit et en étant pas mort. J'ai envie qu'on me dise à la fin de la game que j'ai bien joué, j'aime bien avoir de l'avance sur les autres. Et du coup, quand tu es support, tu peux pas avoir d'avance* ». Il se justifie sur son choix de Yorick soutien qui finalement doit être joué AP. Il n'achète pas de balises de vision, car il lui faut la larme de la déesse. Il ne veut pas tester un support pour une première fois en normal : « *j'ai besoin d'utiliser le personnage deux trois fois en partie bot* ».

*mais si je le maîtrise pas mais au moins pour savoir comment utiliser les compétences comment bien les placer, parce que si je le découvre ça veut dire que forcément je vais faire de la ****, que ça va me retomber dessus après, on va bien me le faire comprendre, et vu que je suis assez rageux, je vais bien leur faire comprendre que ... et au final la partie va être ... pourrie de chez pourrie et c'est moi qui vais me faire report ».*

Il est « accro à la recherche des buffs ». Il sait que ça ne lui rapporte rien, mais c'est plus fort que lui, il a besoin de tous les prendre. Il ne sait pas l'expliquer. Il se dit qu'inconsciemment ça peut faire la différence. Il se justifie en disant qu'il gaspille trop, donc les buffs l'aident. Je lui rappelle une partie que j'ai regardée par le mode spectateur, où il prenait les buffs et n'aidait pas son équipe. Il m'explique qu'un de ses équipiers (avec qui j'ai déjà joué) l'avait énervé car il se prenait pour « un dieu » et considérait les autres comme des personnes inférieures : « *Je faisais mon truc dans mon coin, je ne voulais pas être AFK, mais ça m'a saoulé donc je faisais mes trucs dans mon coin* ». Il me donne des exemples de l'attitude du joueur en question, où lui jouait *jungler* et que l'autre lui demandait de venir après avoir fait le top et a murmuré qu'il ne savait pas jouer. Il l'a entendu, ce qui l'a vexé. Voilà pourquoi il n'avait pas envie de jouer.

Il lui arrive de se relever en pleine nuit pour faire une victoire car perdre une partie peut l'empêcher de dormir. Il est hypersensible (précision : « *c'est vraiment une maladie chez moi* »). Il est très émotif, du coup les défaites l'énervent et le maintiennent éveillé : « *Au final le mieux ça serait que je ne joue pas du tout* », « *mais c'est le seul moyen que j'ai pour arriver à me détendre quand je rentre du boulot* ». Il applique cela à *Final Fantasy* et à la lecture. Il n'est pas patient, sauf vis-à-vis de sa copine et du maquettisme.

Quand il connaît des joueurs, il va sur *Skype*. Il n'aime pas *TS*, car il est prévu pour les discussions de groupe. Il mentionne le fait que le micro se coupe lorsque l'interlocuteur arrête de parler, ce qui fait un petit bruit particulier sur ces enceintes. Il a un micro mais ne met pas de casque, car il ne peut pas mettre le son en mono. Il ne l'a qu'en stéréo. Il explique qu'il peut faire plusieurs choses en même temps, qu'il se concentre sur plusieurs choses, sauf lorsqu'il s'agit de jeu, où là toute sa concentration va vers son écran. La stéréo lui demande trop de concentration au niveau de l'écoute, ce qui le déconcentre de ce qui se passe vraiment à l'écran. Quand il rencontre sur *Skype* des gens nouveaux « *officiellement y a pas du tout de gêne, les personnes que je connais pas ça me gêne pas du tout du tout, après officieusement, ils peuvent interpréter ma manière d'agir comme étant pas quelqu'un de coincé, mais qui reste un petit peu en retrait. Quand il y a des personnes que je ne connais pas, j'ai tendance à analyser les gens, je ne parle pas, juste j'écoute, pour analyser un peu les personnes. Mais ça je le fais inconsciemment* ». Il fait la comparaison avec ce qu'il fait au quotidien, lorsqu'il rencontre des nouvelles personnes. Cela ne le gêne pas qu'on pense cela de lui : « *je suis quelqu'un qui n'en a rien à faire de son image, je sais ce que je suis, je sais ce que je vau, donc je m'en fous de ce que pensent les gens* ». Il explique qu'il ne fait pas attention à sa tenue quand il va au restaurant. Si les circonstances lui laissent du temps il fera attention, sinon non. Sur Internet, il essaie de s'adapter pour ne pas paraître étrange. « *Je m'adapte à la manière de parler des gens, la manière de se comporter, je m'adapte très facilement et c'est instinctif,* » [il raconte une expérience personnelle liée à son enfance qui aurait conditionné cela]. Il se compare à un personnage qui porte un masque « *en gros je suis un Shaco, je veux volontairement montrer*

aux gens que je suis ça alors que je ne suis pas ça pour pas qu'on sache vraiment ce que je suis ».

On évoque son impulsivité. Pour se calmer, il fumait pendant les temps où il était mort. Il mentionne d'autres techniques qui comportent des risques qui pourrait le déconcentrer du jeu (ex : penser à sa copine), ou bien carrément couper le jeu pour faire autre chose. Quand je lui demande si il lui arrive de couper le micro, il répond « *oui, oui, oui souvent* ». Parfois, il coupe le micro et hurle des injures, puis remet le micro. Il lui est arrivé une fois de jeter son ordinateur portable par la fenêtre (14^{ème} étage), ce qui lui a servi de leçon. Il ne s'en prend plus à tout ce qui est matériel : « *Ou parfois ça m'arrive de taper dans le mur, ça fait pas de trou car c'est pas du placo, c'est du béton armé* ». Il explique qu'il s'est déjà cassé le doigt, mais jamais à cause du jeu : « *League of Legends ça m'a valu de racheter une armoire, car une fois j'ai tapé dedans très fort, ça a fait un trou, et j'avais le poignet bloqué dedans, et quand j'ai voulu retirer mon poignet en m'aidant de ma jambe, l'armoire s'est cassée en deux* ».

Il joue avec des amis qu'il a connus dans la vie quotidienne. Il y a des gens de sa famille, et des amis qu'il a en commun avec sa famille. Ils se rencontrent toutes les semaines. Ils ne parlent pas de *LoL* quand ils sont en dehors sauf quand ils sont en présence de *geeks* où ils n'ont pas le choix « *en fait on n'essaye de pas parler de League, car comme ça engendre quand même beaucoup de conflits, c'est-à-dire que W a tendance à se croire le plus fort, et quand on lui rappelle la partie merdique qu'il a faites, ça va engendrer des histoires, ça exclut les autres qui sont gênés, ça plombe la soirée. Donc on préfère laisser le jeu de côté. Autant ça peut être des fous rires autant ça peut être des engueulades.* » Il prévoit d'essayer de voir un autre joueur, mais c'est rare car généralement les gens habitent à l'autre bout de la France.

Donner son numéro de téléphone est une preuve de confiance, mais cela demande de créer un certain lien. Cela ne lui pose pas vraiment de problème car il en a 4. Il change souvent de numéro par an.

Je lui demande pourquoi il continue à jouer avec des joueurs qu'il trouve « *lourds* ». Il explique qu'en règle générale, ils sont sympas, mais que parfois ils ont des « *vies de **** pendant 5 jours* » ce qui explique qu'ils sont ensuite énervés. Il me cite un exemple de joueur que l'on connaît très calme, mais qui s'énerve parfois : « *A partir du moment où il balance deux trois insultes, tu peux être sure qu'il est énervé, qu'il va couper Skype et commencer à faire n'importe quoi* ».

Il a peu de personnes dans sa liste d'amis, car il fait « *des tris radicaux* ». Des personnes font de nombreuses parties avec lui, puis soudain ne viennent plus avec lui, donnant à chaque fois des excuses. « *En gros moi je prends ça pour un je veux pas jouer avec toi* ». Il explique qu'il y a des excuses flagrantes, parfois des choses incohérentes. Pour lui c'est un signe. [C'est ce qui lui est arrivé juste avant l'entretien]. Il n'utilise pas les sous-groupes dans la liste car il « *une liste d'amis longue comme le bras* » (42 amis).

Sur *LoL*, il ne parle que très rarement d'autres choses : « *pour moi si tu es sur le jeu c'est pour parler du jeu. Si tu veux parler d'autres choses c'est autre part* ». [Pause de quelques secondes, j'entends qu'il répond à un message *via* le jeu]. Il considère que toutes les conversations sont enregistrées, si bien qu'il ne veut pas confier des choses qui pourraient s'ébruiter *via* le

dispositif du jeu. Il me donne un exemple sur Facebook avec l'enregistrement des données qui seraient exploitées par la suite par des personnes malveillantes. Il ne veut pas que ça arrive dans le cadre du jeu. Il me donne le cas de sa copine à qui c'est arrivé (« *le vol de données* »). C'est pourquoi il ne parle pas d'autres choses que le jeu. Il me précise que dans le tchat, ils disent de « *ne jamais communiquer de données personnelles* ».

Il ne joue pas avec beaucoup de filles sur LoL « *tu es la seule. Ce n'est pas parce que je veux pas, mais c'est parce que je n'ai pas eu l'occasion* ». Il se souvient d'une fille avec qui nous avons joué, qui avait eu un comportement exécrationnel et qui réprimandait ses coéquipiers (il la nomme « *l'autre conne* »). « *En général, les filles, sur les jeux en réseau ont tendance à être toujours très très méfiantes, car souvent c'est l'occasion pour pouvoir draguer et blabla et blabla. Donc c'est aussi très rare qu'une fille accepte de te rajouter dans tes amis. Parce qu'après ça risque de bousiller le jeu, car si tu te connectes et qu'il y a un mec à chaque fois qui te dit salut comment ça va, qui te drague et qui veut plus te lâcher... bon maintenant tu as la possibilité de le supprimer de tes amis... mais ce que je veux dire c'est que la personne n'a pas envie de se connecter et à chaque fois de se faire harceler. Donc après y a aussi le risque qu'elle soit obligée de supprimer son compte et d'en refaire un autre. Enfin ça peut bousiller le jeu, donc ça explique pourquoi les filles en général sont toujours très méfiantes dans les jeux vidéo. Et je cautionne totalement hein* ». Il explique que s'il avait une autre fille dans ses amis, il ne lui enverrait pas de message comme « *salut comment ça va* », dès qu'elle se connecte, mais lui laisserait un petit temps pour la contacter : « *puis j'essayerais de faire en sorte que le message soit, pas froid pas distant, mais un petit peu quand même, que ça soit vraiment neutre* ». Je lui demande si c'est la même chose avec les hommes. Il préfère effectivement rester distant quel que soit le genre de la personne s'il ne la connaît pas : « *en ce qui concerne les nanas, c'est croire que tu vas te faire draguer, que ceci, que cela, c'est pas le moment, j'ai pas envie, et puis au niveau des hommes, ça va être oh **** celui-là j'ai pas envie, il me gonfle, et heu... il va te zapper. Donc ça sert à rien de perdre ta liste d'amis, juste parce que tu as dit bonjour* ».

Lorsqu'il rencontre des gens au cours d'une partie qui trollent : « *je les report et je note leur nom sur un bout de papier. Parce que j'ai un petit cahier. Comme ça si je revois la personne une deuxième fois, je regarde si c'est la même chose, si c'est encore un trolleur ou un AFK, et si je vois que c'est deux fois de suite, enfin deux fois quand j'ai joué avec eux, si je les vois dans la file, et ben je quitte la file* ». Il a commencé à faire cela depuis le mois de novembre (soit 4 mois). Il compte les nombres de noms : « *34, et je note troll, AFK ou instalock noob, c'est-à-dire le mec qui a pris son perso et qui a dit qu'il sait jouer que lui, enfin qui a instalock et noob car en plus il a fait que de la ***** ». Il ne contrôle pas dans son cahier, car lorsqu'il écrit le nom, il s'en souvient. La recherche du pseudo est plus facile car c'est un répertoire. Je lui demande d'où est venue cette idée : « *c'est pourtant rare de faire plusieurs parties avec les mêmes personnes, mais c'est déjà arrivé, et ça m'a saoulé surtout que pendant un moment y a eu pendant toute une petite semaine y avait toujours un AFK ou un trolleur, donc ça m'a tellement gavé que je me suis dit, je vais faire ce petit calepin. Parce que j'en ai marre de perdre mon temps. Le seul moment de détente après le boulot est pourri. Donc déjà que ma journée est pourrie, ma détente est pourrie* ». Ce carnet lui évite de s'énerver. Il a déjà parlé de cette

pratique à d'autres, qui se sont mis à tenir un calepin eux aussi : « *Il y en a pas beaucoup qui y ont pensé. Mais à chaque fois que j'en ai parlé, ils se sont mis à le faire* ».

Le pire troll qu'il ait rencontré : « *alors le mec il a pris un perso, un perso qui correspondait bien à la team c'est-à-dire qu'on avait une très bonne compo. Le mec en début de game, il a... on a fait une invade, il a tué deux gars, donc ça se passait super bien, le mec il gérait, enfin c'est pas le mec qui gérait, c'est la team qui gérait car on avait une très bonne compo. Du coup le mec, une fois qu'on avait tué les deux mecs, il a fait un flash, tu sais pour contourner les towers, il est resté près du nexus sans rien faire, il se faisait dépop, il revenant vers le nexus, et quand on lui disait de revenir car on était en 4 vs 5 vu qu'il était en haut, il disait pas besoin, je suis un boss j'ai fait les deux premiers kills je suis invisible, personne peut me tuer. Et il restait vers le nexus. Et quand les adversaires rentraient au nexus, car on arrivait quand même à s'en sortir et donc ils mourraient et revenait au nexus, il leur sautait dessus et disait gg enemy team, now you can beat our team, enfin maintenant vous pouvez dégommer notre team. En gros le mec il faisait n'importe quoi, ensuite il feedait et en plus il les aidait en disant maintenant vous m'avez tué je sais plus combien de fois donc **** ma team. Et en fait ce gars je l'ai revu dans une autre partie, ça devait être un petit mois après j'ai revu cette personne car son nom m'a fait tilt. En fait son pseudo, je t'explique son pseudo car en plus j'ai la photo : son pseudo c'est ReportMaitreYi* ». Il m'explique qu'il a fait la photo car il avait senti que cette personne allait avoir un mauvais comportement lorsqu'il avait choisi le personnage Yi et validé directement : « *J'ai fait la photo car je voulais monter à X en disant regarde ma journée commence mal, regarde un mec qui instalock Maitre Yi et son pseudo c'est ReportMaitreYi, donc je savais que ça allait être un **** de troller, et c'est pour ça que j'avais pris en photo, pour montrer à quel point les gens peut être con* ». Il lui arrive de prendre des pseudonymes en photo : « *c'est surtout quand je vois des noms qui me font rire, par exemple il y en a un j'ai pris la photo car ça m'a fait rire et je voulais la montrer à mes potes. Il y en a un c'était Barbiekenki tu vois le jeu de mots ? Donc y a des noms tu les vois, tu as envie de les prendre en photo pour avoir un délire dessus. Après les mecs ils reçoivent un MMS et ils voient ça, ça les fait rire quoi* ». Il explique qu'il a revu cette personne qu'il pense française, car c'était écrit « Maitre Yi » et pas « Master Yi ». Il raconte ce qui s'est passé dans la deuxième partie : le joueur troll faisait le tour de la jungle adverse, en passant entre les deux tours, en devenant visible, ce qui ne retardait pas du tout le joueur ennemi. Des discussions s'engagent sur le tchat, car le joueur explique que sa stratégie va marcher. Ce dernier a été à 0/0/0 et niveau 12 alors que tous les autres étaient au niveau 18.

Il a lu en partie le Code de l'invocateur, car il participe au Tribunal : « *vu que je participe au Tribunal, j'ai été obligé de lire une partie du code* ». Il n'a pas commencé à participer depuis le début, mais a découvert son fonctionnement trois semaines avant l'entretien, par le biais d'un ami. Ce qui le motive, ce sont les joueurs qui font n'importe quoi et qui l'énervent. Il lit tout attentivement avant de prendre des décisions. Il ne peut pas me donner un temps moyen sur chaque cas, car il y a trop de variantes (nombre de parties, nombre d'interventions dans le tchat, raisons du signalement plus ou moins développées). Il étudie même les cas en anglais. Pour cela il doit aller sur *Reverso* (site de traduction) pour traduire car il ne comprend pas toujours tout : « *Depuis 3 semaines j'ai fait 158 dossiers étudiés plus 23 en attentes. Sur 158 j'en ai 131 de corrects. En fait y en a certains faux, car au tout début je ne savais pas qu'on pouvait*

regarder les 5 parties, donc je ne regardais que la première ». Maintenant il a compris qu'il faut tout regarder et il fait moins d'erreurs : *« Par exemple ma série la plus longue de verdict est de 39. »* Le nombre de dossiers étudiés par jour est limité à 20. Il me détaille les informations sur la Carte de juré. Il a participé au bannissement de certains joueurs. Il trouve que *« c'est super »* comme fonctionnement. Il y a un classement des meilleurs jurés, une côte de justice et un pourcentage de précision. Avant il était possible de gagner des PI, mais les gens faisaient n'importe quoi pour en gagner aléatoirement, donc ils ont supprimé ce type de gratification : *« ils ont fait ça pour que la communauté de League soit beaucoup plus collaborative, enfin beaucoup plus sociale ».*

Il trouve que la communauté de LoL : *« est plutôt bien ».* *« En règle générale les gens sont bons joueurs, enfin bon perdants, sinon ça fait longtemps que j'aurais quitté le jeu ».* Il ne pense pas que le code de l'invocateur apporte quelque chose car : *« si tu veux faire de la ****, tu peux ».* Je lui demande son avis sur ce qu'ont apporté les récompenses de comportement : *« rien du tout car tu as énormément de personnes qui ont tendance à être, pas un peu faux cul, mais à déconner, t'a tellement été une **** que les gens vont te marquer adversaire honorable juste pour t'emmerder ».* Il n'a jamais eu de bandeau *« je suis déçu mais j'assume les conséquences. Je suis tellement rageux que j'ai plus de reports que d'adversaires honorables vu que maintenant y a un ratio ».* Il ne se base pas sur les rubans car cela n'a plus vraiment de sens.

Je lui demande si LoL lui apporte des choses à réinvestir dans d'autres situations. Il trouve que non : *« dans la vie en règle générale, faut savoir faire la part des choses. Il faut jamais mélanger plusieurs choses comme travail vie privée par exemple. Y a certaine chose qu'il faut jamais mélanger. Pour moi le virtuel ça reste du virtuel. »* Je lui demande d'expliquer le virtuel *« c'est-à-dire que là c'est un jeu et tout ce qui est à l'intérieur ça restera à l'intérieur. Ça n'influera jamais sur la vraie vie car par exemple tu sais jamais si sur internet c'est vrai ou pas ».* *« Tu ne sais pas vraiment ce qu'est la personne. Mais c'est pas une perte de temps car même si le jeu reste du virtuel, c'est pas du réel, tu restes plongé dans le jeu, mais tu es totalement dedans, donc faut bien que tu aies des liaisons. Pour moi c'est deux mondes différents, un monde ne peut pas empiéter sur l'autre, si bien que si tu te retrouves dans le monde virtuel, ben tu peux pas rester tout seul car dans ce cas-là ça sert à rien d'être dans un monde virtuel. Autant rester dans la réalité, et idem pour l'inverse ».* Je lui demande s'il voit un lien avec la porosité des émotions. Il explique que si l'un peut impacter l'autre, il faut savoir faire la part des choses. Il donne un exemple fictif où il se serait énervé à cause du jeu. Il aurait alors fait autre chose, qui lui aurait donné un autre centre d'occupation, ce qui aurait fait disparaître son énervement.

Il trouve que c'est une bonne idée d'interroger des joueurs, mais a des réserves sur le type de personnes à interroger : *« si tu interrogés un geek, non seulement tu vas en avoir pour des heures, mais en plus tu auras pas une vraie vision des choses, car le jeu vidéo ça sera sa vie, tout sera positif, y aura rien de mieux dans le monde ! ».* Pour lui il faut interroger des gens qui savent faire la part des choses. Il estime qu'il y a beaucoup de geek sur LoL. Il donne un exemple en associant le geek au no life, joueur qui évoluera dans d'autres jeux aussi. Je le remercie car je n'ai plus de questions précises dans mon guide d'entretien.

Il me suggère de questionner les joueurs sur l'évolution du jeu, car celui-ci a beaucoup évolué *« dans la manière de jouer de la part du joueur, et de se comporter et autant y en a eu beaucoup ».*

dans les évolutions qui ont été apportées au jeu, ça peut peut-être t'aider ». Il a senti une vraie évolution dans le jeu et dans les comportements des joueurs en un an. Ceux-ci avaient plus d'esprit d'équipe, ils acceptaient de recevoir des conseils. Depuis l'insertion du classement, *« les joueurs ne pensent qu'à leur gueule. Les évolutions du jeu sont bien meilleures, mais pas les comportements ».* *« Il faudrait que le challenge soit un peu plus neutre ».* Il entend par neutre le fait que l'on ne puisse pas comparer avec tout le monde, car cela peut énerver de voir la progression de ses amis, ce qui peut favoriser les comportements égoïstes. Cela ne favorise pas le jeu d'équipe *« les gens se laissent beaucoup plus emporter par le challenge. Les gens le font pour gagner ».* N'ayant plus de questions, je le remercie.

Un mois plus tard, je l'interroge sur son changement de pseudonyme. La conversation dure 16 minutes, mais n'a pas été enregistrée.

27.2.5 Entretien Skype J5

Le joueur a 23 ans. Il est étudiant en licence de commerce (international) et vit chez ses parents. Il n'a plus de petite amie depuis quelques mois. Il jouait à la base à *Dota* avec des amis « *À la base j'étais un joueur de Dota, des amis m'avaient montré le jeu et j'avais bien accroché. Je ne me rappelle plus quand le jeu LoL est sorti, mais j'avais vu le jeu et pour des raisons qui m'échappent j'ai pas trop accroché, mais d'autres amis à moi quelques mois plus tard m'ont montré le jeu, m'ont détaillé ce qu'ils faisaient, et j'ai décidé de tester* ».

Il se concentre uniquement à la pratique de *LoL*, et ne joue plus à *Dota* « *Pour ma part je pense que League of Legends est mieux* ». En période scolaire, il joue entre 4 et 5 heures par jour, et le weekend ou durant les vacances, il lui arrive de jouer plus de 5 heures. Plusieurs choses dans le jeu lui plaisent : « *les graphismes sont jolis c'est sûr, mais ce n'est pas ce qui me plaît le plus. J'aime beaucoup la diversité des héros, la créativité qui a été injectée, car il y a énormément de héros, de combinaisons, car bon, chaque héro a quand même quatre pouvoirs et au final y a énormément de choses, et c'est ça que j'aime bien. C'est cette diversité.* ». Il aime aussi pouvoir jouer avec des amis.

Malgré le fait qu'il habite chez ses parents, ceux-ci ne contrôlent pas son temps de jeu. Il joue depuis un PC portable, alors que l'ordinateur familial est dans une autre pièce. Tous ses amis jouent à *LoL*, donc ils cautionnent la pratique.

Lorsqu'il se connecte, il va faire des parties normales en priorité. Au début, il ne faisait que de des parties dans ce mode, puis a commencé à faire de la classée pour le *challenge*. Depuis la saison 3, il s'est mis à perdre toutes ses classées, ce qui l'a « *saoulé* » et depuis, il refait des parties normales. Il attendait avec impatience la saison 3 pour avoir un meilleur *elo* car il avait mal commencé la saison 2 « *la saison 3 ça sera ma saison... mais ça a pas trop bien marché !* ». Alors que je lui rappelle qu'il a encore du temps avant la fin de la saison, il m'explique que malgré tout, il continue de perdre ses parties. Cela lui a coupé l'envie de refaire de la classée. Il n'est plus motivé et n'a pas confiance en ses coéquipiers : « *La plupart du temps j'avais quelqu'un qui me saoulait, un AFK, ce genre de truc, du coup ça m'a découragé, j'ai fait bon ben tant pis* ». Il attend d'avoir à nouveau « *la volonté de jouer, d'être remotivé à faire de la classée* ». Cela ne l'a pas démotivé pour la normale, car « *il faut bien jouer au jeu* ». « *L'idée de la classée, c'est que ça a une conséquence, tu perds un élo, du élo, et c'est cette conséquence que j'aime pas. Vu que j'ai perdu tout le temps, je me retrouve avec un élo tout pourri* ». Ca le démoralise « *tu perds pas forcément par ta faute, c'est une erreur des autres qui vont avoir une conséquence sur toi, ça influe sur ton élo* ». Il ne demande pas à gagner chaque partie, mais souhaiterait avoir moins de joueurs absents ou ne sachant pas jouer, ou cherchant volontairement à nuire à leurs équipiers. Il a conscience que l'équipe adverse peut être meilleure « *mais perdre parce que tu as un AFK ou un déco, c'est dommage* ».

Quand il se connecte, c'est qu'il a l'intention de faire une partie. Il est possible que des choses l'en empêchent mais l'intention est là.

Il s'est au début beaucoup intéressé aux histoires des personnages : « *À chaque fois que j'achetais un héros ou qu'un me plaisait vraiment, à chaque fois je lisais, je voyais les sorts*

qu'il pouvait faire, son histoire, les items conseillés ». Il lit moins les histoires des champions, car il s'est habitué au jeu. *« Au début je montais mon compte, donc je voulais explorer toutes les facettes du jeu, les héros, les pouvoirs, les runes et les maîtrises et bien entendu les histoires. C'était ce phénomène de découverte »*. Il ne lit plus les histoires, mais quand un personnage nouveau est introduit, il regarde les items recommandés et les conseils donnés par le dispositif.

Il n'a jamais utilisé les salons de discussion.

Lorsqu'il s'engage seul dans une partie (en solo) : *« j'attends de voir ce que les gens choisissent et ensuite je m'adapte. À part si vraiment je suis en test de champion et dans ce cas-là j'aimerai bien jouer mon champion »*. Il n'a jamais « instalock » (validé directement son personnage après l'avoir choisi), mais dans les cas où il veut jouer un rôle, il essaie de l'imposer : *« si y a déjà un jungler et que je veux vraiment jouer jungler, je le fais. Je lui laisse une chance de stabiliser, mais sinon on fait avec deux junglers. Ça m'est déjà arrivé et on a gagné »*.

Je lui demande s'il pense qu'il y a une *méta*. *« C'est vraiment une bonne question. Je pense qu'il y a quand même des compo qui fonctionnent mieux que d'autres »*. Il n'exclut pas des compositions plus originales, comme celles entièrement basées sur les dégâts physiques, mais pense que certaines sont meilleures que d'autres. Les groupes qui ne respectent pas la *méta* ne l'effraient pas. Pour lui, ce n'est pas exclusivement la composition de l'équipe qui compte, mais plutôt les compétences personnelles : *« Ce qui prend la plus grande partie de la victoire, c'est plus ta maîtrise du héros que la composition de la team »*, *« si tu as une meilleure maîtrise de ton héros que les gars en face, tu pourras faire face à toute les situations et tu prendras l'avantage »*. Il se demande s'il n'a pas une vision un peu naïve.

Il communique durant la partie *« pour marquer les SS, pour indiquer le dragon, les choses habituelles quoi »*. Généralement, il ne prend pas partie quand des gens se disputent : *« Si je vois qu'on a vraiment l'avantage et que deux personnes s'engueulent, alors j'essaie de temporiser, car ça serait vraiment dommage de la perdre pour des raisons aussi stupides »*. Sinon il n'y prête pas attention. Si on lui fait une remarque, il se défend, sauf s'il est vraiment en faute, dans ce cas-là il s'excuse.

Il utilise parfois les signaux facilités *« je passe plus par le tchat que par les pings »*. Je lui demande s'il y a une raison : *« Oui, je ne sais même pas quel bouton on utilise déjà pour pinger et j'ai peur de faire miss click et d'utiliser un sort pour rien, donc je dis vas-y, SS, ou fait gaffe, ils arrivent »*. Je lui indique que l'on peut aussi activer les boutons à l'aide du curseur de la souris plutôt que les raccourcis claviers *« oui mais c'est utiliser la souris, et c'est perdre du temps »*. Il trouve aussi que c'est plus explicite : *« je trouve que c'est plus explicite de marquer, ça met peut-être plus de temps, mais c'est plus explicite, car au final le gars va entendre du ping et se dire ok, il va se douter, supposer que quelqu'un arrive, mais si tu lui dis attention ils arrivent par la rivière tu lui donnes un peu plus de chances d'escape »*.

Dans son équipe, il se met de manière générale au service de son équipe, surtout qu'il joue souvent au poste de *jungler*, donc il aide ceux qui ont le plus de mal : *« Après ça dépend quel poste je joue. Si je suis ad carry, j'essayerai de faire des creeps en priorité »*. Je lui mentionne un joueur que nous connaissons tous les deux, qui aime tuer tous les sbires rencontrés. Il m'explique que ce joueur le rendait *« dingue »*, et qu'il faisait exprès de faire ça à chaque fois,

pour être le meilleur, alors il lui a fait la réflexion plusieurs fois. La situation le fait rire, surtout qu'il s'imagine que le joueur en question fait la même chose avec moi. « *Mais bon, quand c'est avec moi et que la partie est en train d'être perdue, ça me fait moins marrer et j'ai envie de lui dire bon tu commences à respecter ma lane steuplait* ».

Je lui demande si une personne seule peut remporter la partie. Il m'explique que c'est une des différences avec *Dota*, sur lequel il était possible qu'une personne ayant tué de nombreux ennemis (elle est *feed*) puisse remporter la partie sans l'aide de ses équipiers. « *Sur Lol impossible, un mec feed ne fera pas la game tout seul. Même si il est hyper feed, si tous ces coéquipiers sont des bouts de bois, il la perdra. Par contre une personne peut faire une game si y a un minimum d'accompagnement de ses coéquipiers derrière, il peut changer la partie, il peut la faire gagner, par exemple car il a de grandes résistances à tout, car il a une très bonne vision de jeu et arrive bien à placer ses ultis par exemple, à bien attaquer à un moment, oui c'est possible* ». Il lui est arrivé de faire lui-même la partie, mais pas souvent.

Il ne regarde pas trop les statistiques : « *aussi incroyable qui paraît, je ne regarde pas trop les stats. C'est pas parce qu'un mec a de bonnes stats qu'il a bien joué c'est plutôt le déroulement du jeu que je regarde. Lui est bien venu, ou j'ai bien gank* ». Il ressent une fierté quand cela réussit. Pour lui un *gank* n'est jamais vraiment raté, donc il n'est pas trop déçu. « *Généralement mes ganks se finissent avec un flash de perdu et donc ensuite je reviens derrière* ».

Je lui rappelle la période où il s'entraînait avec un personnage et refusait de se joindre à notre groupe. « *Oui parce que je commençais à jouer Lee Sin et je voyais vraiment que je faisais n'importe quoi, et j'avoue que perdre alors que c'est de ma faute, et en le sachant, je n'ai pas trop envie d'imposer ça à mes coéquipiers, donc j'ai envie de l'entraîner bien pour ensuite pouvoir être efficace, pouvoir être utile* ». Je lui demande des précisions, car même une partie en *matchmaking* fait que l'on a des équipiers... « *Au moins ce n'était pas des potes, des amis, c'était des mecs lambda. Comme ça, quand je joue avec des amis, au moins...* ». Pour lui, les parties avec ses amis sont importantes à gagner, « *tu n'as pas envie de faire de la ***** ». « *Ça me fait du mal de voir que je ne sers à rien que je n'étais pas utile, je n'ai pas envie de leur imposer des défaites, je préfère m'entraîner un peu de mon côté un peu et ensuite revenir. En plus tu as vu, il est pas si mal mon Lee Sin. En plus je me suis acheté un skin, ça veut tout dire !* ». Il estime que le skin donne une « *pression psychologique* » : « *les autres en face disent ah il a un skin, lui il sait jouer son héros* ». Il précise que c'est une blague car lui n'a pas peur. Il émet un doute sur cette possible pression.

Il n'a jamais eu une expérience de team (avec entraînement régulier), car l'occasion ne s'est jamais présentée. « *J'ai appartenu à des teams, mais c'était des teams faits à la va vite, sans objectif derrière, faits par des potes tu vois. Lui c'est mon pote, faut qu'on l'invite. Mais il n'y avait aucun accompagnement derrière, aucun entraînement programmé, c'était juste pour appartenir à une team parce qu'on se connaissait* ».

Nous jouons ensemble avec des amis qu'il connaît dans sa vie quotidienne. Je lui demande si cela a une incidence sur ses rapports. « *Ça jette un petit froid, mais une fois la game finit, c'est du passé* ». Les gens avec qui il joue, et qu'il a eu l'occasion de me présenter sont des joueurs qui ont joué avant lui, qui l'ont incité à jouer. Il ne joue pas avec tous « *j'ai des préférés entre*

guillemets, car tout simplement on ne se connecte pas au même moment ». Ses contacts réguliers lui téléphonent pour établir une connexion au même moment. S'il n'est pas trop occupé, il se connecte pour jouer. Il parle souvent de *LoL* avec ses amis, et ramène au moins une fois le jeu dans les conversations. Ils parlent des compositions spécifiques qu'ils ont vues, comme des « *teams full tank* », mais n'arrivent pas à reproduire la même chose ensuite car cela implique d'« *être connecté à 5 en même temps, ce qui est difficile* ».

Je lui demande des explications à propos d'un cahier dont il m'avait parlé, où il notait des choses dans la perspective de progresser. « *C'est pas vraiment un cahier, c'est plutôt une feuille, et je l'ai devant les yeux là. C'était à mes débuts de LOL, et bon, je découvrais le jeu, et c'était à chaque héros que je flashais, je mettais son nom, je mettais les maîtrises qui lui correspondaient, car à l'époque, enfin je ne sais pas si tu sais comment c'était à l'époque. En fait avant chaque game, tu devais distribuer tes trente points pendant ta sélection de champions. Donc j'avais marqué pour chaque héros, ses maîtrises correspondantes et heu mon stuff type, parce que je jouais, je faisais un mix entre le stuff conseillé, et je regardais sur le net des forums, des forums qui conseillaient quel type de stuff correspondait. Je faisais un mix de tout ça, je les testais et dès que je trouvais un stuff qui me plaisait, je les mettais et il était évolutif, car dès fois je testais ceci cela et je me disais ah d'accord ça marche mieux car je fais plus de dégâts rapidement, voilà et là je barrais, sur ma feuille hein, et je remettais une nouvelle séquence d'items* ». Il ne fait plus ça car « *maintenant les pages de maîtrises sont sauvegardées, et puis aussi, j'ai acquis de l'expérience, donc je sais que pour telle catégorie de héros, le meilleur stuff sera ceci, enfin pour moi, ça sera ceci, et puis enfin c'est l'expérience, même l'habitude, voilà c'est ça c'est l'habitude* ». Maintenant, même si de nouveaux objets sont intégrés, il utilise maintenant les conseils donnés par l'institution, et fait moins de tests. Il n'a pas la curiosité de tester toutes les nouveautés introduites avec la saison 3 : « *J'attends de voir que ça change vraiment. Si tout à coup, tel héros se joue maintenant avec tel item et que je le vois vraiment en game, je vais me poser des questions, je vais dire, j'essaie de voir, comment dire, de tester, et si vraiment ça va être cool, je changerai* ». Il continue de regarder des forums ou plutôt un site, *LoLpro*. « *C'est un peu comme Millenium, où tu vois y a des guides et des choses qui te disent comment jouer. Sauf que je préfère LoLpro car ceux qui font les guides, ce sont des joueurs qui ont au minimum 2000 de élo et internationales. Alors que Millenium c'est une team française alors que là c'est des gens qui sont de par le monde* ». Il est allé sur ce site pour l'aider à comprendre les changements de la nouvelle saison « *c'est mon site de référence quand je teste un nouvel héros ou quand je me souviens plus d'un build d'un héros, quand je veux m'actualiser après un patch car y a souvent des actualisations, car y a des nerfs, des up etc. et du coup je vois si y a eu du changement et voilà* ».

Je lui demande s'il existe pour lui une adéquation entre l'elo et la connaissance du jeu. Il pense que oui car ce n'est pas évident de dépasser la barre des 2000, et c'est relativement long. « *Car c'est ça au final, ce qui peut faire qu'une personne soit meilleure qu'une autre, c'est le skill dans le sens où il se positionne mieux, il sait que dans telle situation il faut qu'il se positionne comme ça pour avoir des dégâts ou pour avoir un avantage optimal et ça, ça s'acquiert avec de l'expérience, et les gens qui ont 2000 elo, ils ont ça* ». [Petite discussion / plaisanterie sur ce qu'il souhaite obtenir comme elo pour la saison à venir, et sur ma propre progression. La

conversation dévie sur ma pratique de jeu avec le champion Teemo, et sur la manière particulière que j'ai de le jouer].

Il ne regarde pas de matchs d'autres personnes « *ça passe plutôt par l'expérience pratique* ». Il joue ses champions et suit ses idées d'équipements. Selon les situations, il essaie de s'ajuster en fonction des performances qu'il effectue, afin de progresser dans les parties suivantes.

Il utilise *Skype* pour échanger dans les groupes préformés en amont, et parfois *Mumble*. « *C'est très rare que je joue avec des gens que je ne connais pas, c'est souvent des connaissances* ». Il n'est pas timide lorsque d'autres personnes qu'il ne connaît pas viennent dans le groupe, surtout que ce sera probablement un ami d'un ami : « *je me dis qu'étant un ami d'un ami, ça ne peut être qu'une bonne personne je pense* ».

Le joueur me parle de personnes que nous connaissons en commun et me demande si je m'entends bien avec eux. Il me parle de mon conjoint avec qui nous avons fait une partie la soirée avant l'entretien. Il me dit qu'il avait vu qu'il était « *rageux* » car « *il ne parlait plus et il s'est déconnecté* ». Il a constaté qu'il est reparti en jeu immédiatement en solitaire. [Discussion à propos de cette attitude, et des raisons qui l'ont conduit à faire cela]. Je lui demande si cela lui arrive aussi. Il me dit que oui, ce qui fait qu'il peut comprendre. Je lui demande comment il appréhende cette gestion des émotions lorsqu'il utilise un logiciel de communication vocale : « *Sur Skype bizarrement, je m'énerve plus quand je suis pas sur Skype que lorsque je suis sur Skype. Peut-être pas parce que j'ai envie de cacher, mais tout simplement car j'ai moins de raison de m'énerver tu vois, parce que je suis avec des amis, que on jouait bien ou que la team en face jouait vraiment bien. Tu vois c'est plus ça que parce que j'ai fait n'importe quoi ou qu'eux ont fait n'importe quoi, tu vois ? Je suis plutôt compréhensif, dans un sens où, si un pote fait n'importe quoi, je vais plutôt essayer de les motiver. Par contre, là où je m'énerve, facilement, c'est lorsque moi je fail, et ça, ça arrive souvent quand je suis seul, et là je m'énerve* ». Il tape du poing sur la table et jure lorsque cela lui arrive. Lorsqu'il fait vraiment n'importe quoi, il s'énerve. Il lui est déjà arrivé de quitter la partie avant qu'elle ne finisse car elle était perdue : « *mais ce nombre de fois où j'ai rage quit tient sur une main* ».

Cela fait minimum trois ans qu'il joue, mais il ne se souvient pas vraiment de la date exacte à laquelle il a commencé. Je le questionne sur sa liste de contacts. Il ne fait pas de groupe, et se contente du tri par défaut connecté/pas connecté. Il utilise souvent le tchat interne au jeu pour parler à ses amis connectés, même quand il ne veut pas forcément jouer. Il lui arrive même d'échanger des expériences de parties qu'il vient d'effectuer ou a eu récemment. Il ne fait pas le ménage dans sa liste d'amis, mais pense le faire. Il ajoute rarement des gens dans sa liste après une partie car « *c'est eux qui m'ajoutent. Au départ je ne faisais rien et c'était plus des notifications que je subissais et je mettais oui parce que j'adore avoir ma liste d'amis bien remplie !* ». « *Non je plaisante, mais je mettais oui car ça se fait pas de mettre non, imagine il se dit ah lui il a bien joué, il était hyper sympa. Tu veux devenir mon ami ? Non !!!* ». Les personnes qui l'ont ajouté de cette manière sont toujours dans sa liste, mais il ne leur parle pas/plus. Les personnes qu'il a ajoutées sur le jeu n'ont jamais été rencontrées et ne sont pas des amis. Il explique que ce qui arrive le plus souvent c'est que des amis de ses amis rencontrés lors de fêtes s'avèrent parfois des joueurs de *LoL*. Ils s'ajoutent alors respectivement et jouent ensemble.

Il a déjà joué avec des amies filles (hormis moi), mais plus à présent. Ses copines ne s'intéressent pas trop à *LoL* : « *c'est pas leur truc* », ou certaines ne se connectent pas en même temps que lui. Il lui arrive de jouer avec des filles quand il joue avec des amis de ses amis. Ça lui est égal que ses équipiers soient des filles ou non.

Je lui demande de me raconter des exemples de *trolls*. Il me parle des joueurs qui sont AFK, c'est-à-dire qu'« *ils ne jouent plus* ». Si aucune situation ne l'a marqué, il précise qu'il signale les mauvais comportements quand même en fin de game : « *pour avoir meilleure conscience, pour me sentir bien mieux (rires)* ». Il ne va pas sur le Tribunal, mais a déjà reçu une notification lui indiquant qu'un des joueurs qu'il avait signalé avait été sanctionné et on le remerciait d'avoir effectué ce signalement. Le Tribunal l'intéresse, mais il a été déstabilisé car il faut aller sur le site officiel et a eu l'impression qu'il fallait créer un compte, ce qui représente trop de travail. Je lui explique que ce sont les mêmes identifiants que pour le jeu. Il me dit avoir pourtant essayé mais que ça n'a pas marché, mais qu'il recommencerait.

Il n'a jamais lu le Code de l'invocateur. Il imagine cependant les règles : « *j'imagine que attention ayez une bonne attitude, ne flamez pas, respectez les consignes, c'est toute la base quoi* ». « *Tu acquiers ça dans le jeu, après c'est du bon sens. Ce que le Code de l'invocateur permet, tu le vois dans le jeu* ». Il lui semble normal que les joueurs ne se mettent pas à insulter ou à mourir intentionnellement. Il pense qu'il y a peut-être d'autres règles implicites, mais qu'il ne les connaît pas. Il me demande si je l'ai lu et de lui expliquer de quoi ça parle.

L'entretien ayant lieu après l'introduction de la fonctionnalité de récompenses des comportements, je lui demande son avis : « *je pense que c'est une bonne tentative de Riot, mais bon, un peu useless. J'ai lu un peu, ils ont posté une news disant ouais grâce à cette démarche, les agressions en game ont diminué de genre 20% et tout, mais au final c'est surtout à cause de la nouveauté, du phénomène de nouveauté où les gens disent ouais super je vais bien me comporter, mais au final l'instinct humain revient tout de suite au galop : **** t'es Noob ! C'est fini ! Pour te dire, moi je ne reçois des points par personne, je ne sais pas pour toi, mais moi je n'en attribue même pas. Une fois le phénomène est passé...* ». Il est fier d'avoir reçu en récompense un ruban (rouge), mais aurait souhaité en avoir un d'une autre couleur, pour se démarquer des autres. Il ne sait pas comment faire pour obtenir les autres, et se demande si on peut en avoir deux en même temps. Il fait des suppositions sur comment faire. [Plaisanterie sur l'animation du ruban rouge qui reviendrait de temps à autre et qui donne des fausses joies]. Il pense que les bons comportements reviendraient si d'autres récompenses étaient proposées : « *Riot fonctionne beaucoup à l'appât du gain, au final c'est comme ça qu'ils gardent les gens, qu'ils fidélisent les gens, qu'ils gagnent des fonds* ». Je lui demande de développer l'appât du gain. Il me parle des skins, des skins légendaires, des récompenses de fin de saison que l'on peut gagner en fonction de l'élo en fin de saison 2, etc.

« *J'utilise des choses de la vie pour m'aider à League of Legends, notamment j'ai lu un livre, c'est l'Art de la guerre de Sun Tzu et j'applique les tactiques dans le jeu* ». Il explique un peu le contenu du livre et fait l'analogie entre ce qui est dit et ce qui est dans le jeu. Cela ne fonctionne pas toujours selon lui. « *Sinon bien sûr, on apprend des trucs. Acquérir de la patience face aux Noobs, donc ça j'ai bien appris ça, entre autre !* ». [La discussion revient sur le commentaire du livre].

Je lui demande ce qu'il pense de l'idée d'interroger des joueurs : Pour lui c'est une bonne idée. « *L'entretien c'est la base de la sociologie, on va dire la sociologie de l'école de Chicago, ok je sors mes connaissances juste pour t'impressionner !* ». « *Au final ça permet de mettre en lumière certains points qui resteraient cachés, que des forums ne mettraient pas en lumière* ». Il pense que chaque joueur a quelque chose à dire : « *Chacun a sa conception du jeu et qu'il peut partager, qui peut mettre en lumière un problème à régler...* ». N'ayant plus de questions, je le remercie.

La discussion se poursuit tout de même. Les thèmes abordés sont notamment les entretiens (il se demande comment je choisis mes entretiens, et si sa contribution m'a aidée ou non). Il s'intéresse aux premiers résultats de mon travail de thèse.

La réflexivité communicationnelle induite par les échanges en ligne : pratique, médiation, médiatisation, vers une posture d'ethnologue-amateur

Résumé

Cette recherche interroge la production d'un savoir sur la communication qui résulte de la réflexivité communicationnelle induite par les échanges en ligne établis au sein d'un média informatisé. L'objectif est de comprendre comment se construit ce savoir en analysant le triptyque sujet/dispositif/autres usagers. Par la pratique de dispositifs comme l'arène de bataille en ligne multijoueur *League of Legends* ou du site de discussion féminin en ligne *Confidentielles.com*, les sujets s'engagent dans un « régime d'ajustement » visant à comprendre et à juger les situations de communication qui se présentent à eux. Le régime d'ajustement apparaît comme dynamique, inconscient, évolutif et se déroule simultanément à la pratique, par le biais d'opérations réflexives. Deux niveaux de réflexivité sont étudiés qui équivalent à des périodes de l'ajustement : le premier débute à la confrontation avec le dispositif, où les sujets apprennent à décrypter ce qui se joue dans la situation, définissent le comportement à adopter, et appréhendent l'importance du rapport aux autres. Le second s'effectue tout au long de la pratique pour gérer efficacement les différentes interactions et vivre au mieux l'expérience. Ces processus réflexifs induisent la production de savoirs ordinaires et s'accompagnent de l'adoption d'une « posture d'ethnologue-amateur » : les sujets développent une certaine sensibilité à décrypter les processus et à comprendre les situations de communication grâce aux « voyages » effectués entre le monde de la communication médiatisée et celui de la communication en face à face.

Mots-clés : médiation ; médiatisation ; pratique ; communication médiatisée ; ethnologue-amateur ; jeu vidéo en ligne multijoueur ; site de discussion ; réflexivité ; ajustement ; ethnosémiotique ; médias informatisés ; éthos médiatisé.

Reflective communication inferred by online interchanges : practice, mediation, media coverage, towards an amateur-ethnologist position

Summary

The research studies the process of making of a knowledge on the communication resulting from reflective communication in online interchanges within a computerized media. It aims at understanding how this knowledge is acquired by analyzing the following triptych : users/device/other users. When using device like a multiplayer online battle arena *League of Legends* or female online discussion website *Confidentielles.com*, the users get involved in a psychosocial « adjustment system » to understand and assess the situations of communication they are facing. Thus, since it is developed during the practice, the « adjustment system » appears to be dynamic, mechanical and progressive thanks to reflective process. Two levels of reflexivity corresponding to the stages of this adjustment will be studied. The first level starts when the user facing the device has to work out and estimate the situation, decide on the strategy to adopt and grasp the importance of relations with others. The second level takes place all through the practice to manage efficiently the various interactivities and be as happy as possible in the given situation. On the one hand, these reflective process infer the production of ordinary knowledge; in the other hand the user has to adopt the « amateur-ethnologist position » when developing skills to understand the process and the situations of communication thanks to the « trips » between mediated communication and face to face communication.

Keywords : mediation ; practice ; mediated communication ; amateur-ethnologist ; multiplayer online game ; discussion website ; reflexivity ; adjustment ; ethnosemiotics ; computerized media ; mediated ethos.

UNIVERSITÉ PARIS-SORBONNE

ÉCOLE DOCTORALE :

ED 5 – Concepts et langages

Maison de la Recherche, 28 rue Serpente, 75006 Paris, FRANCE

DISCIPLINE : Sciences de l'Information et de la Communication