

ÉTUDIER LES PRATIQUES COLLECTIVES DE JEUX VIDEO: L'ALLO- AUTO-CONFRONTATION AUX TRACES DE L'ACTIVITÉ

Thibault Philippette
Université de Namur

Résumé : *Cet article méthodologique détaille la construction d'un dispositif dérivé de l'auto-confrontation croisée, appelé allo- auto-confrontation, combinant des techniques d'enregistrement d'activités et d'analyses de contenu avec différentes formes d'entretiens successifs. A partir de la récolte et du codage de données enregistrées, cette méthode conduit les informants à tout d'abord commenter l'activité de pairs (allo-confrontation), ensuite expliciter des extraits de leur propre activité (auto-confrontation) pour enfin réagir aux commentaires exprimés par d'autres sur leurs pratiques (allo- auto-confrontation). En appliquant cette méthode croisée à notre sujet d'étude, les activités de jeu coordonnées au sein de MMORPG (jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs), nous montrons que ce dispositif nous a permis de révéler un part du vécu subjectif des joueurs en les plaçant dans une posture analytique et réflexive par rapport à leurs activités de jeu collectives.*

Mots clés : *entretiens, allo-confrontation, auto-confrontation, analyse de contenu, jeux vidéo, MMORPG*

Abstract : *This article details the design of a research method, derived from the cross self-confrontation, that we called allo- self-confrontation. This method combines activity records and data analysis with different kinds of successive interviews. Based on a preliminary coding of video records in terms of activities, this method prompts informants to first review and comment on others' activities (allo-confrontation), then elicit excerpts from their own activities (self-confrontation) to finally react to comments made by peers on their practices (allo self-confrontation). Applying this method to our study cases of activities within MMORPG, we show how it allowed us to document the subjective experience of players by placing them in an analytical and reflexive posture regarding their collective play.*

Key words : *Interviews, allo-confrontation, self-confrontation, content analysis, video games, MMORG.*

Introduction

La compréhension et l'analyse des phénomènes sociaux sont au cœur des préoccupations des sciences dites « sociales ». Afin de pouvoir étudier ces phénomènes, plusieurs techniques de récolte des données ont émergé et se sont instituées plus ou moins disciplinairement. Les sciences de l'information et de la communication (SIC) ont à ce titre un statut tout à fait particulier, s'étant structurées autour d'objets aux contours flous, *les médias*, à partir d'influences variées : linguistique, ingénierie, psychologie sociale, etc. Cet ADN initial marque l'interdisciplinarité des SIC, qui est à la fois leur force et leur faiblesse. La faiblesse tient au fait que ce brassage paradigmatique peut donner lieu à une « in-discipline » plutôt qu'à une « inter-discipline », et conduire à un manque d'ancrage théorique fort ou à une absence de bases méthodologiques solides (Lits, 1999). Inversement, les SIC se trouvent particulièrement ouvertes aux apports de nouvelles recherches et au bricolage plus ou moins assumé de méthodes, ce qui leur permet de s'adapter aux variations rapides des objets médiatiques qu'elles étudient.

Cet article relate la construction originale d'une méthode, un *bricolage* au sens lévi-straussien¹ du terme, qui prétend cependant répondre aux impératifs de la démarche scientifique face à l'étude d'un objet médiatique particulier : *les jeux en ligne massivement multijoueurs*.

Préambule : une étude des MMORPG

L'intérêt des chercheurs en sciences sociales pour les jeux vidéo n'est pas nouveau (p. ex. Greenfield, 1984; Perriault, 1994). Dans les années 1980-1990, quelques recherches ont été menées sur le sujet, mais ce n'est véritablement qu'à partir des années 2000 que les jeux vidéo sont devenus, de manière visible, un objet d'étude à part entière. Il y a eu à ce moment un mouvement de légitimation initié par différents chercheurs, principalement anglo-saxons et du nord de l'Europe, revendiquant l'existence de ce qu'on appelle aujourd'hui les *game studies* (Aarseth, 2007 ; Frasca, 1999). Ce « courant », s'il en est un (il tient en effet davantage du « domaine de recherche »), s'est au départ essentiellement structuré autour de la nature jugée spécifique de ces objets vidéoludiques –

¹ Là où l'ingénieur utilise des formes prédéterminées, abstraction faite de la matière étudiée, le bricoleur redéfinit les usages pour produire des agencements nouveaux, ne distinguant pas la forme (méthode) de la matière (voir Keck 2004, pp. 48-52).

interactivité, virtualité, simulation – et fût appelé par certains la « ludologie² » (Juul, 2011). À partir de ce premier mouvement, on a pu observer ces dernières années une diversification croissante des thématiques de recherche au niveau des sciences sociales : violence, addiction, effets cognitifs, représentations sociales, appropriation, etc. (Rueff, 2008). Aujourd’hui, de nombreux chercheurs se revendiquant des SIC (par exemple Amato 2008 ; Genvo 2009) étudient les jeux vidéo selon des approches sémiotiques, culturelles, pragmatiques, et bien d’autres encore.

Notre intérêt personnel pour les jeux vidéo s’inscrit dans un courant qu’on pourrait qualifier de culturaliste (Zabban, 2012), celui des *play studies* (Triclot, 2011), cherchant à analyser la nature des usages des joueurs et la représentation qu’ils s’en font : « [l]e développement des instances collaboratives dans les dispositifs vidéoludiques favorise une prise en compte de l’expérience du joueur par l’interaction avec l’interface de jeu » (Koster, 2013, p. 84). En nous penchant sur un objet en particulier, les jeux de stratégie en ligne qu’on appelle MMORPG³, dans la perspective d’en étudier les pratiques de coordination des joueurs, nous avons été influencé spécifiquement par deux approches.

D’une part, la phénoménologie proposée par le philosophe Jacques Henriot (1969, 1989) qui considère le jeu davantage sur un plan métaphysique que matériel.

L’idée que l’on se fait du jeu consiste à se représenter un mode de conduite, en relation avec une forme de situation [...]. Pour qu’il y ait jeu, il faut que la situation s’y prête. Il faut aussi que le sujet qui se trouve dans cette situation dispose des moyens de la percevoir et de l’imaginer sous cet angle. Prises séparément, ni la situation, ni l’attitude mentale ne suffisent à faire qu’il puisse y avoir jeu. (Henriot, 1989, p. 216)

Dans cette perspective, l’ensemble des objets et règles formant le jeu est indissociable de l’activité et de la représentation *en tant que jeu*. Dès lors, il ne suffit pas d’observer une situation pour pouvoir décréter qu’il s’agit là d’un jeu, ce que Jacques Henriot reprochera par exemple au psychologue généticien Jean Piaget (Henriot, 1989, p. 133), mais bien de comprendre le *sens du jouer* que les individus donnent à la situation.

² En réaction aux approches narratologiques limitant, selon ces auteurs, les jeux vidéo à une mise en forme particulière de récits. Pour approfondir ce débat, nous renvoyons le lecteur au travail de Barnabé (2014).

³ Acronyme anglais de *Massively Multiplayers Online Role-Playing Games*.

D'autre part, nous nous appuyons également sur les théories de la *cognition distribuée* (Hollan, Hutchins et Kirsh, 2000 ; Hutchins, 2001), et principalement l'ethnographie cognitive (Hutchins, 1995), qui s'intéressent aux tâches collectives d'individus dans des environnements où la technologie médiatise leurs interactions.

A partir de ce cadrage théorique, il nous intéressait de comprendre en quoi ces activités collectives et à distance étaient effectivement des jeux, et plus spécifiquement comment les joueurs arrivaient à partager, dans cette configuration médiatique, une même *idée de jeu*. Il nous fallait pour cela concevoir une méthode rigoureuse permettant conjointement d'observer l'activité de jeu tout en confrontant celle-ci à la pensée des joueurs. Nous avons ainsi construit une méthode qualifiée d'*allo- auto-confrontation aux traces de l'activité*⁴.

Construction d'une méthode d'allo- auto-confrontation

L'originalité de cette approche tient à l'articulation entre l'analyse de contenu et différentes techniques d'entretien. À l'instar des méthodes dites « mixtes », articulant approches quantitatives et qualitatives, la rigueur de cette méthode tient aux objectifs clairement définis à chaque étape du processus de récolte des données et à la construction du dispositif, de sorte que les données d'une étape précédente viennent s'enrichir de celles de l'étape suivante. Il va de soi qu'une telle construction n'a de sens qu'en lien avec les objectifs de la recherche et son questionnement, et le cas échéant avec les hypothèses de travail dans le cas d'une approche hypothético-déductive.

Notre question centrale de recherche est la suivante : « comment les joueurs de MMORPG font-ils pour se coordonner au sein de leur jeu ? » Afin de répondre à cette question, il nous importait de comprendre et d'articuler différentes dimensions, à savoir les modes d'interaction et de communication, les éléments culturels partagés (ex. rôles, capacités, histoire) et les aspects plus techniques (ex. configurations matérielles, interfaces graphiques). Pour donner sens à ces différents éléments, nous nous sommes appuyé sur les discours et conceptions des joueurs. La méthode d'allo- auto-confrontation a en effet pour objectif de croiser les points de vue de joueurs sur les éléments du jeu qui participent à la façon de « jouer ensemble ».

⁴ Les premières bases de cette méthode ont été posées en 2010, lors d'une discussion avec Etienne Armand Amato, membre de notre comité d'encadrement de thèse. Suite à ces premières réflexions, nous nous sommes intéressé aux méthodes d'allo-confrontation et d'auto-confrontation issues de l'ergonomie de l'activité (cf. infra).

Cette construction méthodologique a été pensée en trois grandes étapes : des entretiens exploratoires permettant de contextualiser la recherche, la collecte et l'encodage d'enregistrements de séances de jeu et enfin des entretiens confrontant les points de vue des joueurs sur base des enregistrements.

Étape préalable : le choix du terrain et des informants

Si une pratique ludique personnelle est pour bon nombre de chercheurs en *game studies* la porte d'entrée vers le terrain (Chen, 2009 ; Taylor, 2006), nous avons pour notre part fait le choix d'une approche plus « détachée ». Comme le relève Jacques Henriot :

La pratique du jeu, qui se résume en général dans celle de quelques jeux, ne suffit pas toujours à rendre le joueur capable d'en construire la théorie. D'une certaine manière, le théoricien qui joue le moins est le mieux placé pour dire ce que c'est que jouer. (Henriot, 1989, p. 11)

Cependant, en voulant éviter les écueils associés à un choix prédéterminé de terrain ou à l'équilibre difficile à maintenir dans le statut de « joueur-chercheur », il fallait trouver en contrepartie un moyen opérationnel pour sélectionner ce terrain et surtout arriver à le comprendre. Pour ce faire, nous avons décidé de placer les joueurs au cœur de notre dispositif de recherche.

La première étape a consisté à sélectionner les jeux qui seraient étudiés. À partir de la figure 1 (voir annexe), nous avons recensé les MMORPG les plus joués au moment de débiter notre recherche en croisant différents classements accessibles.

Ensuite, nous avons interrogé indépendamment environ 60 joueurs via des forums de jeu spécialisés⁵ (questionnaire en ligne). Cette première étape nous a permis de sélectionner deux jeux : *Dark Age of Camelot* (GOA, 2001) et *EverQuest 2* (SOE, 2004). Le premier a été identifié par les joueurs comme le jeu le plus *Player vs Player* (PvP) du moment, tandis que le second était jugé le plus *Player versus Environment* (PvE). Observer des activités collectives de joueurs face à l'intelligence artificielle d'un jeu (PvE) ou des activités de groupes de joueurs contre d'autres groupes de joueurs (PvP) semblait être un critère important, qui correspond à notre objectif de recherche, à savoir comprendre les paramètres qui permettent de se coordonner et de *bien jouer ensemble*, sous-entendu « de manière efficace ».

⁵ *Jouonline.info*, *Gamekult.fr*, *jeuxvideo.com* et *Gamerz.be*.

La deuxième étape a été celle de la sélection des « informants ». Cette étape de recrutement, sur les mêmes forums spécialisés, nous a permis d'obtenir l'accord de quatre joueurs, deux sur chaque jeu, et par leur biais l'accord de leurs groupes respectifs pour être observés durant la période de recherche. Ces quatre joueurs ont été les clés d'entrée de notre terrain. Nous ne les avons donc pas sélectionnés au hasard. Tous ces joueurs avaient une expérience importante de leur jeu (minimum 5 ans) et étaient toujours actifs (plusieurs heures de pratique par semaine). Il nous fallait en effet le regard de joueurs qui, *supposément*, avaient une grande maîtrise et connaissance de leur jeu. Tous ces joueurs pratiquaient majoritairement des activités collectives, point essentiel par rapport à notre sujet du « jouer ensemble ». Ce choix limitait l'essentiel de nos observations aux activités collectives en groupe ou raid (c'est-à-dire un groupe constitué de plusieurs groupes). Dernier aspect d'ordre pratique et financier : les joueurs sélectionnés n'étaient pas géographiquement distants, sachant qu'un même groupe peut avoir des joueurs situés physiquement dans différents pays voire continents. Cela nous a permis de les rencontrer personnellement à plusieurs reprises sans trop de difficultés.

Étape 1 : les entretiens exploratoires et le corpus d'enregistrements

Les premiers entretiens menés avec les joueurs à leurs domiciles ont été conduits à la manière d'entretiens semi-directifs, c'est-à-dire que nous n'avions pas de questions prédéfinies mais plutôt un ensemble de thématiques à aborder avec eux (suivant une grille d'entretien⁶). L'objectif de cette étape était de récolter des premiers éléments relatifs à leurs expériences de jeu mais aussi d'établir un lien de confiance envers le chercheur et les objectifs de la recherche.

Parallèlement à ces entretiens, les joueurs consentaient également à ce qu'un dispositif d'enregistrement soit installé sur leur ordinateur⁷. Ce dispositif devait être enclenché par le joueur au moment voulu. Tel qu'illustré sur la figure 2, celui-ci capturait sous forme de vidéo l'écran du joueur, ainsi que différentes informations d'entrée, telles que les touches de clavier utilisées ou les déplacements du curseur de la souris⁸. La consigne donnée à chaque joueur était

⁶ Les grandes thématiques étaient les suivantes : parcours de joueur et expériences antérieures de jeu, pratiques actuelles (choix des jeux, critères recherchés, place des MMORPG, etc.), *Dark Age of Camelot* ou *EverQuest 2* (critères de choix, personnage(s) joué(s), pratique actuelle, vision sur le jeu et son expérience, etc.).

⁷ Morae Recorder® de TechSmith®. Un protocole d'accord et de confidentialité a été établi avec les joueurs pour pouvoir procéder à l'installation.

⁸ Malheureusement, le logiciel choisi s'est montré quelque peu erratique dans l'enregistrement de ces données face aux configurations différentes des joueurs, ce qui n'a pas permis de les exploiter complètement.

l'enregistrement de cinq parties représentatives de leur activité de jeu. Un corpus d'environ trente heures de jeu a ainsi été récolté. Le fait de laisser la possibilité au joueur de choisir les moments à enregistrer a une incidence potentielle sur le caractère effectivement représentatif des parties enregistrées. A contrario, ce libre choix laisse au joueur le soin de sélectionner les extraits qu'il juge les plus significatifs de son activité collective avec les autres joueurs.

Étape 2 : codage des enregistrements et sélection de séquences

Le traitement des trente heures d'enregistrements collectées s'est fait de manière systématique grâce à l'utilisation d'un logiciel *QDA*⁹. Il ne s'agit pas d'un traitement automatique mais bien d'un traitement manuel assisté par logiciel. Le codage a donc dû respecter les grands principes de l'analyse inductive catégorielle (Bardin, 2007). Le *découpage*, tout d'abord, s'est fait sur un principe temporel. Le logiciel permet d'attribuer un certain nombre de « labels » (appelés « *Code Name* ») à certaines « périodes de temps » (appelées « *Reference* »). Après une première phase de saturation et de nettoyage des codes redondants, nous sommes arrivés à 74 labels nécessaires au codage de l'ensemble des enregistrements.

Ensuite vient la phase de l'*énumération*. Il peut s'agir de différentes choses : la présence, la fréquence, l'intensité, la direction, l'ordre, la co-occurrence, etc. (Bardin, 2007, pp. 140–146). La mesure principale que propose directement le logiciel *HyperRESEARCH* est celle de la fréquence d'utilisation des labels appliqués au corpus d'enregistrements (voir figure 3). Cette information nous permet de relever les types d'actions les plus fréquemment attribués. Les différents filtres du logiciel (p. ex. : sur l'ensemble du corpus ou pour un joueur en particulier) permettent en outre de raffiner cette mesure.

Nous voulions cependant pouvoir mesurer certaines co-occurrences entre des contextes (p. ex. « dans » et « hors » combat) avec la présence de certains autres codes d'action. Le logiciel ne permettant pas de le faire directement, nous avons dû exporter les données vers un logiciel de type « tableur » pour pouvoir effectuer ces opérations à travers différentes fonctions et mesures (voir figure 4).

La phase de *classification et d'agrégation* permet enfin de condenser en un format résumé (ou *catégories*) les données brutes et variées, en liant ce travail au cadre et aux objectifs de la recherche (Blais et Martineau, 2006, p. 4). Une première étape de nettoyage nous a ainsi permis de réduire les 74 labels initiaux en 51 labels,

⁹ « Qualitative Data Analysis ». Le logiciel choisi pour sa compatibilité avec l'environnement Apple et sa rapidité de prise en main fût *HyperRESEARCH*® de *Researchware, Inc.*

certaines codes proches ayant été fusionnés, d'autres ayant été purement et simplement écartés suivant les objectifs de la recherche¹⁰. Sur les 51 codes restants, 45 ont été regroupés¹¹ en 8 « catégories d'action » (voir figure 5) : *action, combat, navigation, gestion, gestion de groupe, consultation, observation* et *progression*¹². Ces 8 catégories d'actions ont finalement été classées en deux types d'activités, *épistémiques* et *pragmatiques*, suivant la distinction proposée par David Kirsh et Paul Maglio (1994).

En reprenant la distinction que les auteurs proposent entre activités pragmatiques, visant l'avancée dans le jeu, et épistémiques, visant l'altération de la connaissance de l'état du jeu, nous cherchions à pointer des moments où le joueur passait régulièrement d'une activité à une autre, ce qui selon notre approche traduit une forme de travail cognitif ou *computationnel*. Ce travail de codage des enregistrements nous a permis de les représenter sous forme de graphiques temporels, de manière à identifier des extraits révélateurs d'une activité réflexive de la part du joueur (voir figure 6).

Étape 3 : les entretiens d'allo- et d'auto-confrontation

Si nous avons apporté beaucoup de soin aux étapes de découpage et de codage, le cœur de notre analyse se situait au niveau des verbalisations des joueurs sur leurs activités. Afin d'atteindre cette « idée de jeu » que nous recherchions et d'éviter les discours de justification trop construits, nous avons mis en place une technique d'entretien mêlant *auto-confrontation* et *allo-confrontation*¹³.

L'« auto-confrontation individuelle » est un moyen pour révéler les processus cognitifs à l'œuvre derrière la description d'une activité de travail (Mollo et

¹⁰ Il est important de garder une trace (annotations) des codes utilisés et de leurs définitions pour pouvoir ultérieurement justifier ces choix.

¹¹ Les 6 codes d'actions qui ont été mis de côté concernaient les échanges textuels et verbaux, afin de pouvoir effectuer sur ceux-ci une analyse sémio-pragmatique des actes de langage, avec le soutien d'une chercheuse en linguistique. Certains résultats de ces analyses ont été communiqués dans un autre article (Philippette, 2015b).

¹² Les « actions » concernent l'ensemble des commandes ayant un effet « diégétique » du personnage dans le jeu, hors commandes de combat et de navigation. Les « combats » sont l'ensemble des actions spécifiques au fait de combattre. La « navigation » recouvre l'ensemble des actions de déplacement. La « gestion » concerne toutes les actions de paramétrage. La « gestion de groupe » touche aux actions de nature « sociale » mais non-conversationnelles (ex. attendre ses co-équipiers à un endroit). La « consultation » concerne un ensemble d'actions de consultation en lien avec les activités d'action, de combat ou de navigation. L'« observation » concerne les actions de déplacement ou de fixation non contingente des vues de la situation. La « progression » enfin regroupe les actions de consultation en lien avec l'évolution du personnage du joueur.

¹³ Cette idée de créer une confrontation de points de vue entre joueurs est née d'une rencontre avec Etienne Armand Amato en 2010 à Paris, durant laquelle de nombreuses considérations méthodologiques ont été échangées.

Falzon, 2004, p. 536). L'auto-confrontation vise plusieurs choses : la prise de conscience des procédures mises en œuvre pour accomplir la tâche et la clarification des procédures afin que les processus cognitifs impliqués, qui ne sont pas nécessairement conscients, puissent le devenir par l'externalisation des connaissances (Mollo et Falzon, 2004, pp. 536–537). L'auto-confrontation doit être rapprochée de ce que Pierre Vermersch appelle *l'entretien d'explicitation* (Vermersch, 1994/2010). Ce dernier identifie trois composantes au travail d'explicitation : les *observables*, c'est-à-dire les comportements liés à l'activité matérielle ou mentale, comme par exemple les éléments consultés ou ignorés ; les *traces*, c'est-à-dire les indices matériels de l'activité, comme les écrits par exemple ; et enfin les *verbalisations*.

Les données de verbalisation, pour être validées, doivent être mises en relation avec d'autres qui pourront les corroborer ou non, mais de plus [...], elles peuvent être sollicitées et recueillies d'une manière qui accroisse leur validité a priori (qui augmente la probabilité qu'elles relatent bien la réalité de ce qui s'est passé). (Vermersch, 1994/2010, pp. 21–22)

Le recours à l'auto-confrontation donne autorité au sujet de s'exprimer sur sa propre expérience et ses actions. Elle vise l'exposition réflexive du sujet aux données de son activité (Cahour et Licoppe, 2010, pp. 243–245). Pourtant, l'auto-confrontation ne se contente pas de viser la remémoration et la description de l'activité vécue ; elle peut aussi viser la distanciation et l'adoption d'une posture analytique de la part du sujet. Dans ce cas de figure, les situations de contestation sont propices à ce travail (Cahour et Licoppe, 2010, p. 249). Cette posture plus analytique du sujet peut être atteinte grâce à l'allo-confrontation.

Le principe de l'« allo-confrontation » consiste à demander à un sujet de verbaliser une activité qu'il pratique mais qui n'est pas la sienne. Cette méthode offre l'avantage d'un changement de représentation du sujet qui est mis en position de distance par rapport à son activité, permet la découverte des connaissances d'autrui et conduit le sujet à prendre conscience de son activité au regard de celle-ci, mais aussi induit l'évaluation et la justification de ses propres procédures, ou encore construit de nouvelles connaissances (Mollo et Falzon, 2004, p. 537). Une méthode alternative appelée « auto-confrontation croisée » consiste en la confrontation d'une personne avec sa propre activité (auto-confrontation), en présence d'un chercheur-observateur mais aussi d'un pair s'étant lui-même confronté à ses données (Duboscq et Clot, 2010). Cette dernière cherche donc à créer un « dialogue » dans le dispositif, l'activité ne se décrivant plus depuis une vérité théorique mais bien depuis une authenticité dialogique entre pairs pratiquants (Duboscq et Clot, 2010, p. 263).

La méthode d'entretien que nous appelons « allo- auto-confrontation » est dérivée de l'auto-confrontation croisée, tout en substituant la confrontation « physique » directe par des moyens techniques d'enregistrement (notamment pour compenser la distance géographique entre pratiquants). Outre les analyses de contenus, l'étape de codage nous a ainsi permis de sélectionner des extraits significatifs de jeu pour chaque joueur (cinq extraits d'environ 2 à 5 minutes par joueur). Dans un premier temps, nous avons confronté les extraits vidéo sélectionnés aux verbalisations des autres joueurs (allo-confrontation classique, cf. supra). Dans notre cas, chaque extrait a fait l'objet de trois allo-confrontations, d'abord des deux joueurs ne jouant pas au même MMORPG, ensuite du joueur pratiquant le même jeu. Durant cette phase d'allo-confrontation, le chercheur a pris un rôle de facilitateur à travers des questions de relance du genre « qu'est-ce qu'il fait là selon toi ? », « pourquoi fait-il cela ? », etc. L'interviewé contrôlait quant à lui le flux de la vidéo (mise en pause, retour en arrière, etc.). Ces entretiens étaient directement enregistrés en « voix-off » supplémentaire sur une copie de l'extrait vidéo montré, pour pouvoir mettre en correspondance les commentaires avec la situation dans l'extrait. Ces entretiens devant nous servir lors des étapes suivantes, ils ont fait l'objet d'une retranscription complète avant de revoir les joueurs.

Dans un deuxième temps, chaque joueur était invité à verbaliser les extraits de ses propres enregistrements (auto-confrontation classique, cf. supra). Tout comme les entretiens d'allo-confrontation, ces entretiens ont été enregistrés en « voix-off » sur les vidéos.

Enfin, le troisième temps, celui de l'« allo- auto-confrontation », s'est déroulé juste après le moment d'auto-confrontation. À la suite de ses commentaires, le joueur était invité par le chercheur à réagir aux commentaires des autres joueurs sur ce même extrait. Si, en théorie, il est possible de remonter les extraits commentés par d'autres joueurs, cela devient compliqué en pratique¹⁴. De manière alternative, nous avons donc utilisé les commentaires des autres joueurs pour créer une grille d'entretien à laquelle nous confrontions le joueur pour recueillir ses réactions (cf. infra).

¹⁴ Dans notre cas, chaque extrait commenté voit sa durée multipliée par deux ou trois en moyenne. Suivant le dispositif, il y a cinq extraits par joueur et chaque extrait est commenté trois fois, en plus de l'auto-confrontation. Dès lors, faire visionner et commenter autant de données rendrait le dispositif bien trop fastidieux.

Illustrations des effets de cette forme d'entretiens

Cette forme particulière d'entretien place l'interviewé (ici le joueur) dans une position d'analyste de sa propre activité, l'invitant premièrement à compléter ou apporter des nuances au regard d'autrui.

- 1) Illustration : allo- auto-confrontation d'un joueur de EQ2 par rapport à un joueur de DAOC

Joueur de DAOC : « En jaune, ça doit être les dégâts, et en vert, je suis quasi sûr que c'est des "heals" (soins) mais ça me fait quand même bizarre de les voir lancés comme ça, même pendant qu'ils ne sont pas en combat... »

Joueur de EverQuest 2 : « C'est du heal préventif. En fait il y a plusieurs types de heals dans EverQuest. Il y a la « rune », la « ward », c'est-à-dire que ça va venir absorber la valeur de dégât du monstre. [...] Il va y avoir le « heal réactif », c'est-à-dire qui ne se déclenche que quand le joueur est frappé et qu'il a perdu de la vie, auquel cas automatiquement il va être soigné par un effet de réaction. Et tu vas avoir le « heal sur le temps », *heal over time*, qui va soigner en valeur globale mais plus lentement. »

Deuxièmement, à compléter ou nuancer ses propres propos face aux commentaires formulés.

- 2) Illustration : allo- auto-confrontation d'un joueur de EQ2 par rapport à l'autre joueur de EQ2

Joueur de EQ2 : « Là, plutôt que d'avoir une moitié de raid qui explose, le joueur en question s'écarte, va mourir tout seul dans son coin, et un soigneur va le ressusciter un petit peu après pour qu'il puisse réintégrer le raid ; C'est une des tactiques utilisées pour limiter les dégâts. »

Autre joueur de EQ2 : « C'est vraiment ça. Soit il a été touché, je n'y ai pas pensé tantôt mais la raison qu'il donne là, ça peut être exactement ça. Peut-être que dans le script, si quelqu'un meurt comme il disait, ça va faire une explosion, une AE [note : sort avec une aire d'effet], qui va faire des dégâts dans tout le raid. »

Troisièmement, à s'opposer aux propos d'autrui, mettant en avant des différences de conception souvent révélatrices d'éléments fondamentaux à la compréhension du phénomène observé.

3) Illustration : allo- auto-confrontation d'un joueur de EQ2 par rapport à un joueur de DAOC

Joueur de DAOC : « Ce qui est dommage, c'est qu'on ne voit pas les noms au-dessus du personnage. Dans *Dark Age*, on voit toujours le nom du personnage, le titre, etc. Généralement, ceux qui ont le titre, ils aiment bien faire les malins avec. »

Joueur de EQ2 : « Là je suis complètement à l'encontre de ça, justement par un souci de lisibilité. Si on est 24 dans un raid, qu'il y a les noms, les titres, et le nom de la guilde qui sont affichés, ça devient juste un espèce de gros brouillard vert avec des monstres qui sont cachés derrière. Non seulement on ne voit pas ce qu'on fait, et en plus la machine rame, parce que du coup tout doit être affiché au-dessus des personnages en permanence. »

Limites et perspectives de la méthode

L'allo- auto-confrontation permet, à partir d'un ensemble de *traces* et d'*observables*, de générer des *verbalisations* fondées sur un dialogue (re-)créé entre pratiquants d'une même activité. L'idée sous-jacente à ce type de dispositif d'entretiens successifs est de permettre, à partir de données « brutes », de révéler les facteurs motivationnels et les paramètres essentiels à la compréhension de l'activité. Les limites de cette méthode tiennent essentiellement à son caractère longitudinal. Premièrement, suite aux codages et aux entretiens d'allo-confrontations préalables, l'auto-confrontation n'a lieu qu'après un certain temps. Dès lors, l'informant est lui-même obligé de se fonder sur ses propres traces pour se remémorer l'activité au moment de la verbaliser. Les problèmes de mémoire peuvent être une source d'hésitations lors de la verbalisation d'aspects plus précis. Deuxièmement, le dispositif se fonde sur l'analyse d'activités à partir d'une succession d'entretiens croisés. Le nombre d'informants démultiplie donc le nombre d'activités et conséquemment le nombre d'entretiens nécessaires pour les analyser de façon croisée. Dans notre cas, le faible nombre d'informants doit être sujet à caution par rapport à la généralisation possible des résultats, même si le fait de sélectionner des individus ayant une grande connaissance des jeux étudiés et de confronter leurs points de vue donne accès à des propos riches et nuancés.

La grande force de ce dispositif d'allo- auto-confrontation tient au passage successif entre auto-confrontation et allo- auto-confrontations. Cela se traduit par l'adoption d'une posture plus analytique et réflexive de la part du joueur que

lors de l'auto-confrontation classique, apportant énormément d'éléments circonstanciels fondamentaux par rapport aux données brutes enregistrées. Cette attitude est particulièrement intéressante lorsqu'on cherche à comprendre des phénomènes sociaux où, à côté des observations possibles, l'expression du vécu subjectif des individus est essentielle, comme c'est le cas avec le jeu.

Conclusion

Une approche compréhensive cherche à appréhender la complexité des phénomènes sociaux observés. L'allo- auto-confrontation s'inscrit dans cette perspective. Ce dispositif d'entretiens successifs se construit sur l'idée de confronter la personne aux traces de son activité, mais également de confronter son point de vue à celui d'autres pairs pratiquants. Dès lors, l'interviewé est mis en dialogue avec ce qu'il fait, mais également avec ce que d'autres disent de ce qu'il fait. Il se retrouve ainsi placé au centre du dispositif d'analyse, et mis dans une position réflexive et critique par rapport à lui-même, aux autres et à cette activité dont il est à la fois l'acteur et le témoin.

La construction et l'application de cette méthode à l'étude des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG) répond à notre conception phénoménologique du jeu, visant à comprendre le sens donné par les joueurs à leurs pratiques, et à appréhender les aspects communs fondamentaux, tout comme les spécificités, permettant de rendre l'expérience collective jouable. Nos analyses nous ont ainsi permis d'identifier des façons partagées de communiquer, que nous avons qualifié d'*affordances épistémiques sociales* (Philippette, 2015b). Elles nous ont également permis d'identifier la façon dont les joueurs agencent leurs interfaces de jeu et réfléchissent leur activité de manière séquentielle en lien avec celle de leurs partenaires (Philippette, 2015a, p. 249 et suiv.). A l'inverse, certains désaccords entre joueurs ont permis d'identifier des spécificités dues au contexte de coordination. Le différend à propos de l'affichage des noms au-dessus de personnages en est un bel exemple (cf. supra). Dans le cas de combats contre d'autres joueurs (PvP), il est fondamental de pouvoir rapidement identifier les ennemis ainsi que leur niveau de force pour appréhender le combat (p. ex. s'engager ou fuir). L'affichage des noms, titres ou codes couleurs des ennemis est donc un aspect précieux pour aider à cette identification. A contrario, dans un combat en grand groupe contre un monstre contrôlé par l'IA du jeu (PvE), il importe de bien voir ce que font les co-équipiers pour agir au moment le plus opportun (p. ex. lorsqu'un sort d'amélioration a été lancé par un partenaire). Dans ce contexte, l'affichage des noms est davantage source de perturbation.

Le dispositif d'enregistrements et d'entretiens d'allo- auto-confrontation a permis de relever les éléments partagés et les différences dans les activités de jeu

coordonnées, tout en leur donnant sens à travers la confrontation de ces données avec les propos des joueurs qui les ont produites.

Annexe

Jeux MMO	Classement		
	MMOGChart.com maj 2008 (Top 10)	Jeuxonline.com maj continue (Top 10)*	MMOGData.voig.com maj 2008 (Top 10)
Age of Conan	-	8	-
Aion	-	4	-
Dark Age of Camelot	-	7	-
Dofus	6	1	5
Eve Online	7	9	-
Everquest	9	-	-
Everquest 2	8	-	-
Final Fantasy XI	5	-	-
Guild wars	-	6	3
Knight Online	-	-	4
Lineage 1	3	-	9
Lineage 2	4	-	10
MagiKnights	-	-	6
Runescape	2	-	8
Second Life	-	10	1
The Lord of the rings online	10	5	-
Tibia	-	-	7
Warhammer online	-	3	-
World of warcraft	1	2	2
Total = 19			

Figure 1 - Top 10 des MMORPG (parts de marché) selon différents classements en 2008

PHILIPPETTE – LES PRATIQUES COLLECTIVES DE JEUX VIDÉO

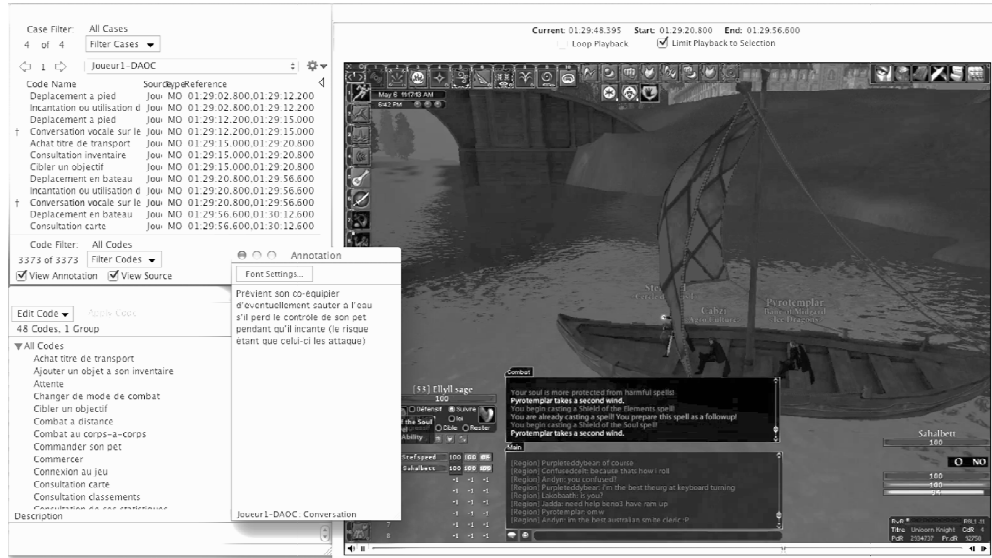


Figure 2 - Les fenêtres du logiciel HyperRESEARCH : la fenêtre de visualisation de l'enregistrement (à droite), la fenêtre des labels créés (en bas à gauche), la fenêtre de codage (en haut à gauche) et une fenêtre ouverte d'annotations/commentaires au centre.

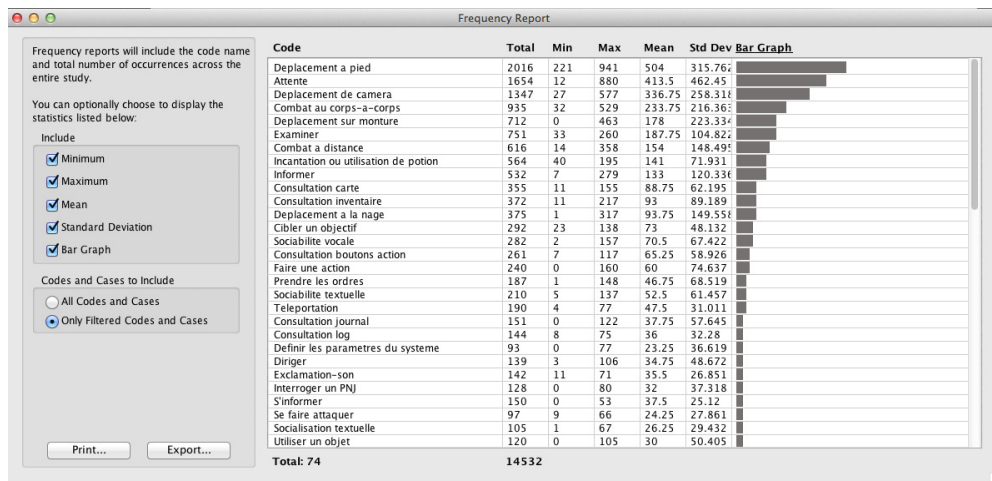


Figure 3 - Analyse de fréquence généré par HyperRESEARCH

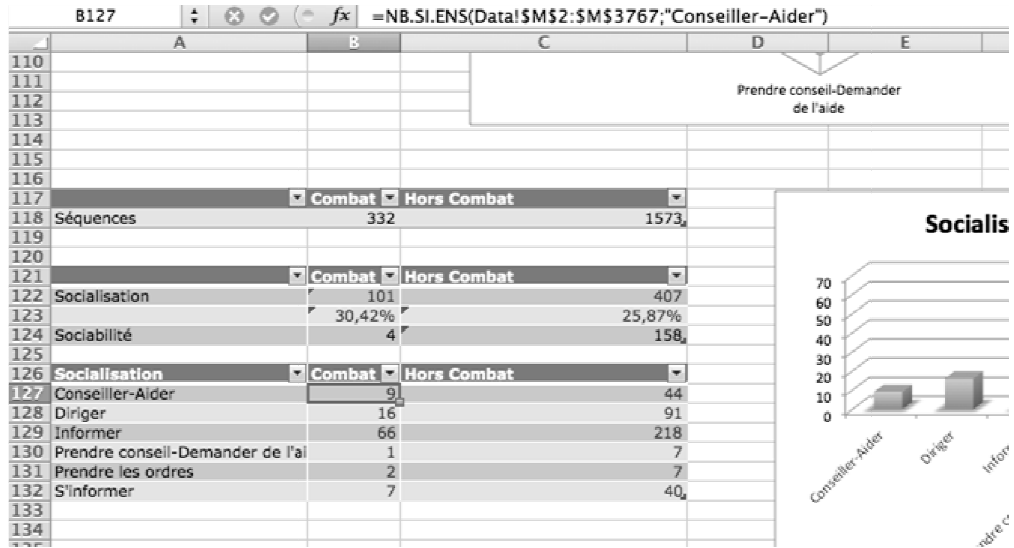


Figure 4 - Les mesures de co-occurrences et les représentations graphiques ont été réalisées dans un tableur

Type d'activité	Catégories d'action
Activités pragmatiques	Action
	Combat
	Navigation
	Gestion
	Gestion de groupe
Activités épistémiques	Consultation
	Observation
	Progression

Figure 5 – Tableau reprenant le regroupement des actions en types d'activités

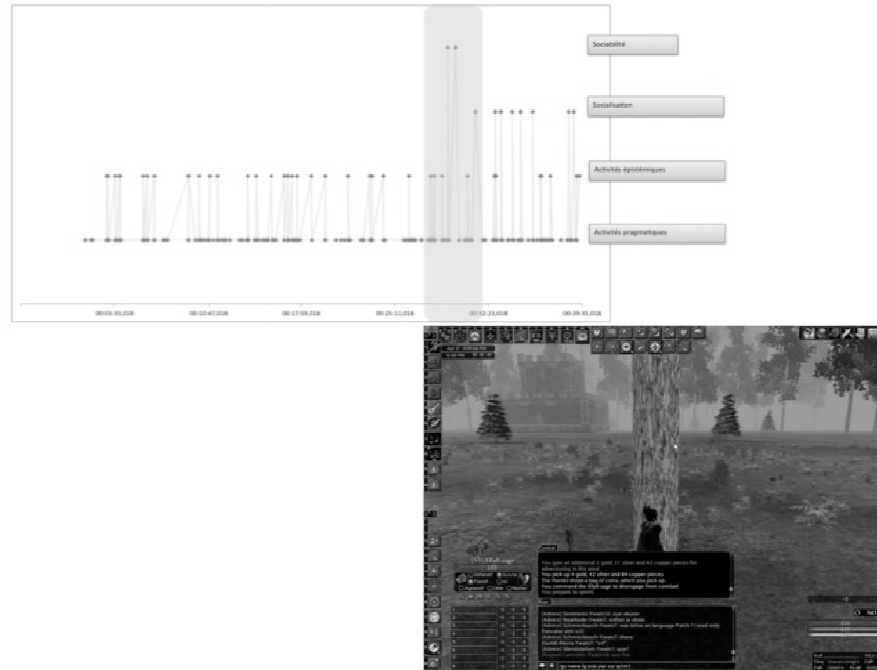


Figure 6 – La visualisation temporelle permet de relever les moments d'échanges et d'activités plus réflexives

Références

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Disponible à : <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- Amato, E. A. (2008). *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau* (Thèse de doctorat). Université Paris 8, Paris, France.
- Bardin, L. (2007). *L'analyse de contenu*. Paris : PUF.
- Barnabé, F. (2014). *Narration et jeux vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*. Liège : Bebooks.
- Blais, M., & Martineau, S. (2006). L'analyse inductive générale : description d'une démarche visant à donner un sens à des données brutes. *Recherches Qualitatives*, 26(2), 1–18.
- Cahour, B. et Licoppe, C. (2010). Confrontations aux traces de son activité : compréhension, développement et régulation de l'agir dans un monde de plus en plus réflexif. *Revue d'Anthropologie des Connaissances*, 4(2), 243–253.
- Chen, M. G. (2009). Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft. *Games and Culture*, 4(1), 47–73.
- Duboscq, J. et Clot, Y. (2010). L'autoconfrontation croisée comme instrument d'action au travers du dialogue : objets, adresses et gestes renouvelés. *Revue d'Anthropologie des Connaissances*, 4(2), 255–286.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Parnasso*, (3). Disponible à : <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris: L'Harmattan.
- Greenfield, P. M. (1984). *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers* (Third Printing). London: Harvard University Press.

- Henriot, J. (1969). *Le Jeu*. Paris : PUF.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer*. Paris : Jose Corti.
- Hollan, J. D., Hutchins, E. L. et Kirsh, D. (2000). Distributed cognition: Toward a new foundation for human-computer interaction research. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, (7), 174–196.
- Hutchins, E. L. (1995). *Cognition in the wild*. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Hutchins, E. L. (2001). Distributed Cognition. Dans N.J. Smelser & P.B. Baltes (Ed.), *International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences*. (pp. 2068–2072). Amsterdam: Elsevier Press.
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Keck, F. (2004). *Lévi-Strauss et la pensée sauvage*. Paris : PUF.
- Kirsh, D. et Maglio, P. (1994). On Distinguishing Epistemic from Pragmatic Actions. *Cognitive Science*, (18), 513–549.
- Koster, R. (2013). *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde. Socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique* (Thèse de doctorat). Université Paris 1, Paris, France.
- Lits, M. (1999). Cinquante années de recherches en communication. *Recherches en Communication*, 11, 9-19.
- Mollo, V. et Falzon, P. (2004). Auto- and Allo-confrontation as tools for reflective activities. *Applied Ergonomics*, 35(6), 531–540.
- Perriault, J. (1994). L'acquisition et la construction de connaissances par les jeux informatisés. *Réseaux*, 12(67), 57-70.
- Philippette, T. (2015a). Bien jouer ensemble. Une étude des activités de coordination des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG). Louvain-la-Neuve: Presses Universitaires de Louvain.
- Philippette, T. (2015b). La dimension sociocognitive de la jouabilité. Étude des MMORPG en tant qu'artéfacts cognitifs socialement distribués. *Interfaces Numériques*, 4(1), 23–41.

- Rueff, J. (2008). Où en sont les « game studies » ? *Réseaux*, 151(5), 139–166.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Zones.
- Vermersch, P. (2010). *L'entretien d'explicitation* (6e édition). Paris : ESF Editeur.
- Zabban, V. (2012). Retour sur les Game Studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du Jeu Vidéo. *Réseaux*, (173-174), 137–176.