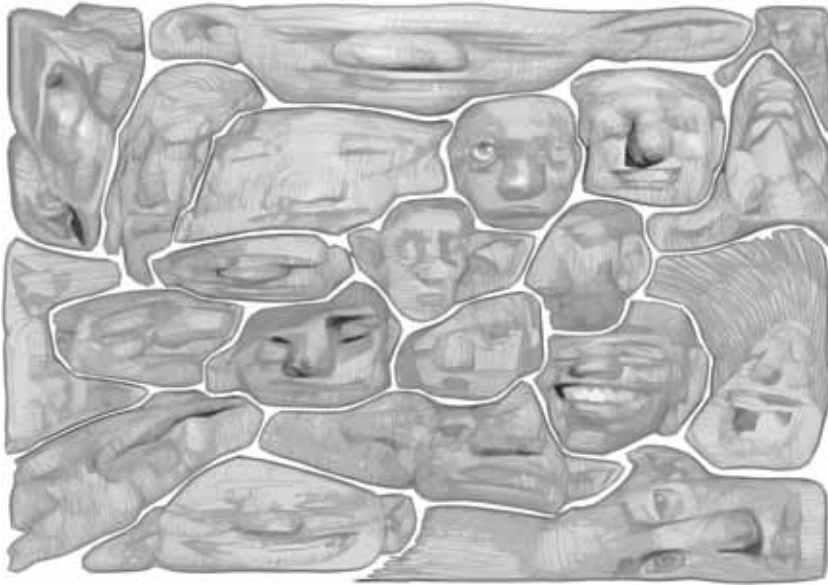


Isabel Colón De Carvajal

Maître de conférences en Sciences du Langage
École Nationale Supérieure de Lyon

Entretien avec Isabel Colón de Carvajal, linguiste



Isabel Colón de Carvajal est spécialiste de l'analyse des interactions orales. Ses dernières recherches portent sur l'usage des jeux vidéo, notamment dans le cadre d'un projet ANR¹ où ils sont étudiés avec des approches différentes.

Rhizome : *Que peut dire la linguistique sur la reproblématisation entre le monde réel et virtuel, notamment à partir de vos recherches sur les jeux vidéo ?*

« Nous observons une superposition des cadres, et non pas deux cadres distincts, qui évoluent constamment au fur et à mesure des échanges ou des activités. »

Isabel Colón De Carvajal : La frontière est très floue entre le monde virtuel et le monde réel, et diffère selon le type de jeux. Dans les jeux vidéo collectifs, quand un joueur meurt il doit attendre que les autres aient fini de jouer pour pouvoir rejouer. Néanmoins, pendant ce temps d'attente, le joueur joue à autre chose. Nous observons que dans certains jeux vidéo, le réel ne se différencie pas du jeu virtuel. Même le joueur qui a terminé sa partie peut être coach de son copain et ainsi jouer d'une autre manière. Les cadres primaires et secondaires, selon la conceptualisation d'Erving Goffman, sont toujours distingués. La frontière « écran » ne délimite pas l'espace virtuel de l'espace réel. Nous observons une superposition des cadres, et non pas deux cadres distincts, qui évoluent constamment au fur et à mesure des échanges ou des activités. Lors d'une précédente recherche avec

visiophone, ou en centres d'appels avec les clients et les opérateurs, cette superposition des cadres était déjà présente². Par exemple, l'opérateur est dans un espace professionnel avec des gens autour de lui, il s'agit ici du cadre principal de l'activité avec le client. Ce cadre se superpose avec des conversations parallèles, notamment avec un collègue présent.

Rhizome : *Existe-t-il une compétence particulière relative à la maîtrise de la superposition des cadres ?*

Isabel Colón De Carvajal : L'analyse des conversations dévoile que ces compétences sont implicites chez les participants, ils connaissent tous les règles de conversation, notamment le fait d'éviter de chevaucher la parole de l'autre trop longtemps, ou de limiter la compétition des tours de parole dans des conversations ordinaires.

Dans des situations de jeux vidéo, les joueurs ont des connaissances intégrées, ils n'ont pas de compétences spécifiques ou besoin de réapprendre des règles. La pratique des jeux vidéo fait que la superposition des cadres devient une expérience. La mise en place de l'activité est induite, elle se fait par la pratique. Les joueurs n'ont pas besoin d'apprendre que ces doubles cadres se superposent potentiellement entre moi, joueur dans l'appartement en train de jouer, et l'espace du jeu avec mon avatar. Ils en jouent.

Rhizome : *Existe-t-il des spécificités d'interaction liées à l'écran ?*

Isabel Colón De Carvajal : Pas spécifiquement. Par exemple, les personnes qui jouent aux jeux de foot peuvent être comparées aux spectateurs qui assistent à un match dans un stade. Leur animation, l'énergie dans le jeu, leur interaction et les échanges oraux sont comparables à ceux qui regardent du sport à la télévision ou sur des gradins. L'écran n'apporte pas de spécificité d'interaction.

Rhizome : *Avez-vous remarqué des formes d'addiction ou de dépendance chez les usagers, novices ou personnes plus expérimentées ?*

Isabel Colón De Carvajal : Certains ont un profil très addictif. Les jeux vidéo n'ont pas systématiquement des conséquences nocives sur la vie sociale et quotidienne des joueurs. D'après l'enquête menée dans le cadre du projet ANR LUDESAPACE, plus de 60% des 11-13 ans déclarent jouer à des jeux vidéo plusieurs fois par semaine, 60% pour les 14-17 ans et 40% pour les 18-24 ans. Toutefois, jouer représente chez certains un coût. Certains joueurs dépensent des sommes importantes dans le jeu.

Rhizome : *Est-ce que vous constatez des identifications à l'avatar chez des personnes qui ne différencient plus le monde réel du jeu ?*

Isabel Colón De Carvajal : Dans le cadre de mes recherches, l'identification se définit comme « qui est où, qui fait quoi et

¹ Agence Nationale de la Recherche (ANR) jeunes chercheurs « LUDESAPACE : les espaces du jeu vidéo en France ».

² Colón de Carvajal, I. (2010). *La mobilisation des artefacts technologiques dans l'interaction : analyse linguistique et multimodale des pratiques professionnelles en centres d'appels* (Thèse de doctorat en Sciences du langage, Université Lumière Lyon 2).

qui est qui ». L'identification ne se définit donc pas uniquement par rapport à l'avatar.

La présence d'un joueur tiers dans le jeu entraîne une nécessité d'identification entre le joueur et l'avatar. L'analyse interactionnelle de ces situations relie également ces questions d'identification aux actions dans le jeu. La question peut être aussi bien liée ou adressée à l'avatar qu'au joueur, ou alors, seulement adressée au joueur seul et non à l'avatar. D'un point de vue linguistique, la différence du verbe employé nous permet de mieux définir si la question est adressée à l'avatar, au joueur ou aux deux en même temps. Selon le verbe employé par le joueur, l'adressage diffère. Par exemple, un verbe d'action comme « qui tape les murs ? » sera adressé à l'avatar et au joueur. Avec une autre expression comme « à qui tu parles ? », le propos est clairement adressé au joueur seul en présence.

3 Saussure, F. de. (1972). *Cours de linguistique générale*. Édition critique établie par T. de Mauro, Payot.

Lexique

Langage : On peut définir le langage comme un ensemble de faits observables qui font système. Leur interdépendance est régie par des règles. Il est la somme totale de quatre sous-systèmes qui se combinent : le lexique, la phonétique/phonologie, la morphologie et la syntaxe. Le langage en tant que système est un phénomène général.

Parole : La parole est une notion introduite par Saussure³ pour délimiter le champ de la linguistique. Pour lui, la parole est le produit de l'activité langagière des sujets parlants. C'est également l'exploitation individuelle et concrète de la langue par ses utilisateurs. D'après Saussure, le linguiste peut s'appuyer sur l'observation de faits de parole pour construire l'objet abstrait qu'il appelle la langue, mais non s'intéresser à la parole pour elle-même qui, individuelle, ne permettrait pas de généralisations.

Interaction : Le terme interaction est un terme générique. Il suppose une situation de communication en général en face à face ou au moins simultanée avec deux ou plusieurs participants. Certaines interactions peuvent être non verbales, par exemple, l'agent qui fait la circulation. La plupart sont mixtes et comprennent une partie verbale et une partie non verbale : par exemple les transactions commerciales dans les magasins, les visites chez le médecin, les situations de service. Certaines enfin peuvent être entièrement verbales comme l'interview radiophonique.

Énonciation : L'énonciation est l'acte individuel de production, d'utilisation de la langue dans un contexte déterminé, ayant pour résultat l'énoncé. La linguistique de l'énonciation approfondit les concepts mis en place dans les années 50 et 60 par le linguiste Emile Benveniste. Ce courant s'efforce de tenir compte de la position de l'énonciateur, du locuteur dans la production d'un énoncé donné. La langue n'est plus considérée comme un objet inerte. Le linguiste a une conception dynamique de la langue qui n'est plus un simple puzzle mais une stratégie, un agencement conscient, réfléchi des diverses pièces de la langue. L'énonciation, c'est tout ce qui est en plus de l'énoncé, du message brut, tout ce qui en fait un acte de communication. Il y a le message d'une part, l'énoncé, et il y a d'autre part dans l'énoncé et en plus de lui la présence de celui qui envoie le message, l'énonciateur. Comme le dit Maingueneau (1998 : 40), « toute énonciation, même produite sans la présence d'un destinataire, est en fait prise dans une interactivité constitutive, elle est en fait un échange, explicite ou implicite, avec d'autres énonciateurs, virtuels ou réels, elle suppose toujours la présence d'une autre instance d'énonciation à laquelle s'adresse l'énonciateur et par rapport à laquelle il construit son propre discours ».

Si Mars est le nom d'un avatar, la question « Mars t'es où ? » est adressée au joueur (qui manipule son avatar), mais elle interpelle aussi l'avatar, puisque le prénom du joueur n'est ici pas énoncé. Dans l'énonciation de la demande d'identification ou de référence, la frontière entre l'identification du joueur et de son avatar est assez floue ou à l'inverse très explicite.

« L'interaction via les médias, dans le cadre privé ou professionnel, révisé les modalités d'échange. Le fait d'être derrière un écran nous donne l'illusion de pouvoir se permettre plus de choses. »

Rhizome : *Les nouveaux moyen de communication redéfinissent-ils les liens entre les personnes ?*

Isabel Colón De Carvajal : L'interaction via les médias, dans le cadre privé ou professionnel, révisé les modalités d'échange. Le fait d'être derrière un écran nous donne l'illusion de pouvoir se permettre plus de choses. Certaines recherches étudient spécifiquement l'évolution de la communication via les écrans, les réseaux et médias sociaux qui modifient les interactions. Au-delà de l'avatar, des problématiques identitaires existent à travers la liberté de pouvoir créer son profil. Des études en sciences humaines et sociales portent sur les enjeux du choix de sa propre image ou de celle d'un avatar, et des enjeux autour du fait de garder ou de changer son nom.

Rhizome : *Pour vous, que représentent le réel et le virtuel ?*

Isabel Colón De Carvajal : Selon moi, le virtuel se définit par ce qu'on a envie de dire de soi, que cela soit vrai ou non. Le virtuel, c'est aussi quand il n'y a pas d'écran ni d'espace numérique interposé. Le réel, c'est ce que l'on sait soi-même, ce que l'on projette de soi envers l'autre, ce que l'autre perçoit de nous de manière juste. C'est également le fait de ne pas avoir besoin de m'exprimer sur qui je suis, ce que je fais et qu'est-ce que je vau. Que ce soit dans la relation privée ou professionnelle, nos actions montrent qui nous sommes au quotidien. Les personnes apprennent à nous connaître à travers nos actions ou nos paroles. Le réel c'est donc l'image que l'autre va avoir de moi. C'est lui qui va construire sa propre perception de ce que je suis ou de ce que la personne est par rapport à ce qu'elle a dit ou fait.