

Etude des marqueurs affectifs et axiologiques dans des sessions de coaching individuel streamées : le cas de *League of Legends*

Sophie Kraeber^{1,*}

¹Université de Poitiers, Laboratoire FoReLLIS (UR 15076)

Résumé. Cet article s'intéresse aux énoncés affectifs et axiologiques dans des sessions de coaching individuel sur le jeu vidéo *League of Legends* diffusées en ligne, en lien avec la notion d'ajustements intersubjectifs. Nous montrons que l'acte d'évaluation s'incarne dans de nombreux types de marqueurs, à la fois lexicaux, syntaxiques et prosodiques, axiologisés en langue ou en discours. À travers une étude quantitative de ces marqueurs en fonction du degré de leur charge méliorative ou péjorative déterminée à partir d'un test de perception, nous montrons que les locuteurs de notre corpus ont chacun leur style d'évaluation. Enfin, nous proposons une analyse qualitative d'un exemple long issu du discours d'un locuteur se démarquant par la densité des marqueurs axiologiques péjoratifs utilisés, et le haut degré de péjoration de ces marqueurs, afin d'observer comment ils fonctionnent en contexte.

Abstract. In this paper, we study the affective and axiological utterances in streamed individual coaching sessions on the video game *League of Legends*, in relation to the notion of intersubjective adjustments. We show that the act of evaluating takes the form of various types of markers, whether lexical, syntactic or prosodic, and naturally or contextually axiological. From a quantitative study of these markers according to the degree of their meliorative or pejorative value determined by a perception test, we show that the speakers in our corpus have different evaluating styles. Finally, we provide a qualitative study of a long extract of the discourse of a speaker standing out for the number of pejorative markers, and the high degree of pejoration of these markers, to see how they function in context.

* Corresponding author: sophie.kraeber@univ-poitiers.fr

Introduction

Le *streaming* est défini dans le dictionnaire *Le Robert en ligne* comme une « technique de diffusion et de lecture en ligne et en continu de données multimédias »¹. On pourrait représenter les interactions sur une chaîne de diffusion en ligne de jeu vidéo comme en figure 1.

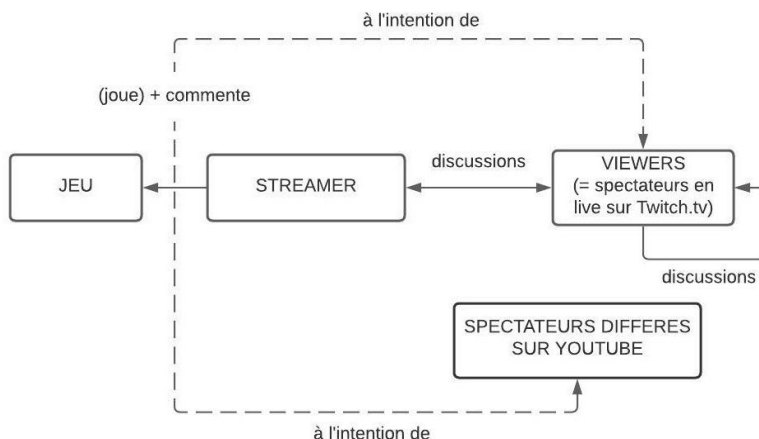


Fig. 1. Les interactions dans un *stream* de jeu vidéo.

Le *streamer*, défini dans le dictionnaire *Merriam-Webster* en ligne comme « la personne qui diffuse les données numériques »², joue (si c'est sa propre session de jeu qu'il commente) et commente en direct le jeu à l'intention des spectateurs connectés à la chaîne (autrement appelés *viewers*) mais également à l'intention de ceux qui regarderont la rediffusion du contenu sur *YouTube*, site web de partage de vidéos. Parallèlement aux commentaires portant sur le jeu, le *streamer* échange avec les spectateurs connectés au direct dans l'espace de discussion de la chaîne, répondant à l'oral aux questions posées à l'écrit par les spectateurs (Recktenwald, 2018), ces derniers pouvant également engager des discussions entre eux.

Les chaînes de diffusion en ligne de jeu vidéo sont typiquement hébergées sur la plateforme spécialisée *Twitch*. La figure 2 représente l'interface d'une chaîne de diffusion sur cette plateforme telle qu'elle est visible pour les spectateurs. À gauche, on trouve les images du jeu diffusées par le *streamer*, avec, en général, un encart qui montre la caméra de celui-ci³. À droite, on trouve l'espace de discussion (ou *chat*) de la chaîne de diffusion.

¹ Voir : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/streaming> (consulté le 01/09/22).

² Voir : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/streamer> (consulté le 01/09/22).

³ Pour une étude des affordances des chaînes de diffusion en ligne de jeux vidéo, voir Sjöblom *et al.* (2019).

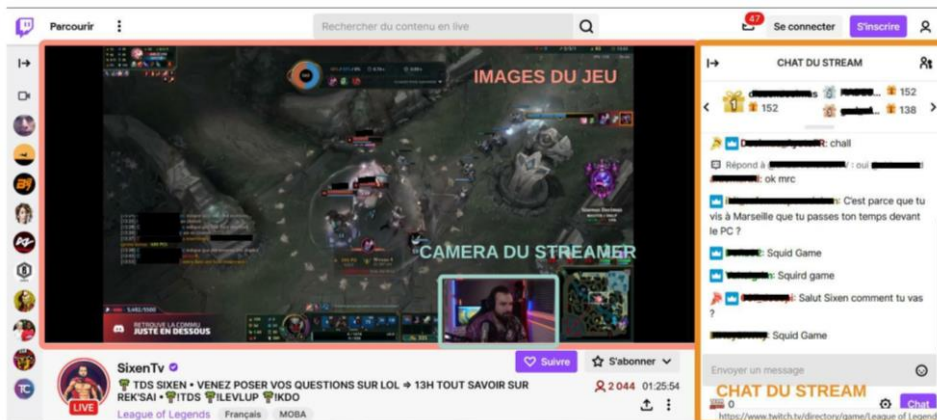


Fig. 2. Interface d’une chaîne de diffusion sur la plateforme Twitch.

Dans le cadre de cet article, nous proposons d’étudier les marqueurs affectifs, qui « énoncent, en même temps qu’une propriété de l’objet qu’ils déterminent, une réaction émotionnelle du sujet parlant en face de cet objet » (Kerbrat-Orecchioni, 2013 : 95) et les axiologiques, qui « portent sur l’objet [...] un jugement de valeur, positif ou négatif » (*ibid.* : 102) dans le discours du *streamer* lorsqu’il diffuse et commente la session de jeu d’un des membres de sa communauté⁴ à des fins de coaching.

Dans cette situation de communication, l’objectif du *streamer* est d’évaluer positivement ou négativement les actions effectuées par le joueur dans le jeu, lui proposant éventuellement une meilleure façon de faire. Par conséquent, nous imaginons que les marqueurs affectifs et axiologiques y seront en nombre important.

Nous nous intéresserons à ces marqueurs en lien avec la notion d’intersubjectivité. Dans la Théorie des Opérations Prédicatives et Énonciatives d’Antoine Culioli, les marqueurs de subjectivité sont repérés par rapport à l’énonciateur et au co-énonciateur, définis comme les représentations mentales que se font le locuteur et l’interlocuteur l’un de l’autre (Culioli, 2002 : 93). Loin de la figure de récepteur passif représentée dans le schéma de Jakobson (Jakobson, 1963), le co-énonciateur est impliqué dans l’acte d’énonciation dans la mesure où l’énonciateur « produit des formes pour qu’elles soient reconnues par un co-énonciateur comme étant produites pour être reconnues comme interprétables » (Culioli 1990 : 39), formant une « boucle interprétative ».

Appliquant ces notions aux marqueurs affectifs et axiologiques, nous nous posons la question suivante : le *streamer* emploie-t-il des stratégies intersubjectives d’atténuation des évaluations négatives, à travers des axiologiques de faible degré de péjoration, et d’accentuation des évaluations positives, à travers des axiologiques de fort degré de mélioration, afin de préserver sa relation avec le joueur coaché, membre d’une communauté

⁴ Un des enjeux principaux pour le *streamer* relève de la construction et de l’entretien d’une communauté de spectateurs fidèles fédérée autour de la personne du *streamer*, « micro-célébrité » (Taylor, 2018 : 49), et de sa chaîne de diffusion. Les *streamers* ont plusieurs raisons de vouloir créer et entretenir ce qu’ils appellent régulièrement « leur » communauté : des raisons sociales, les *streamers* pouvant chercher à se faire des amis (Hamilton *et al.*, 2014 : 5), mais aussi commerciales, les *streamers* pouvant générer des revenus sous forme de dons et d’abonnements souscrits par les spectateurs (voir, par exemple, le chapitre 6 de Recktenwald, 2018), ou au moyen de partenariats avec des marques, dans le cas d’une moyenne de spectateurs suffisamment importante pour intéresser ces dernières.

dont il est dépendant pour la pérennité de sa chaîne de diffusion ainsi que pour ses revenus ?

Par ailleurs, la session de coaching étant diffusée, la situation de communication partage les mêmes contraintes médiatiques que les productions télévisuelles, parmi lesquelles une contrainte de captation de l'attention des spectateurs (Mathon *et al.*, 2015). Cette contrainte de captation, générant potentiellement une contrainte de divertissement des spectateurs, a-t-elle une influence sur les marqueurs affectifs et axiologiques utilisés par le *streamer* ? En d'autres termes, fonctionnant à contre-courant de l'enjeu de préservation de la relation entre le *streamer*/coach et le membre de la communauté du *streamer*/joueur coaché, se pourrait-il que le *streamer* utilise des axiologiques à un fort degré de péjoration afin d'amuser les spectateurs ?

Il conviendra de garder à l'esprit, pour l'analyse, que les participants à la situation de communication font partie de plusieurs communautés de pratique⁵ imbriquées : la communauté de la chaîne de diffusion, la communauté des *gamers* (voir, par exemple, De Grove *et al.*, 2015 et Peyron, 2019), et la communauté de joueurs du jeu vidéo dont il est question. Dans quelle mesure, par exemple, la « culture locale » fondée sur « des rituels, un vocabulaire propre, mais également sur des blagues d'initiés, reprises et diffusées par les spectateurs fidélisés » (Coavoux et Roques, 2020 : 15) partagée par les membres de la communauté de la chaîne de diffusion, a-t-elle une influence sur les marqueurs affectifs et axiologiques utilisés ? De la même manière, dans quelle mesure la familiarité des joueurs de *League of Legends* avec des comportements dits « toxiques » (Shores *et al.*, 2014, Kwak et Blackburn, 2015, Neto *et al.*, 2017) a-t-elle une influence sur les marqueurs affectifs et axiologiques utilisés par les *streamers*/coachs sur ce jeu ? En effet, un axiologique identifié dans les dictionnaires comme étant fortement péjoratif peut ne pas l'être du tout au sein d'une communauté donnée ou dans une situation de communication particulière.

Pour répondre à ces problématiques d'étude, nous proposons dans la section 2 une étude quantitative des marqueurs affectifs et axiologiques en fonction de leur degré de péjoration/mélioration, calculé à partir d'un test de perception, dans le discours des trois *streamers* de notre corpus. Dans la section 3, nous proposons une étude qualitative sur un exemple long pour, d'une part, illustrer les différents marqueurs (lexicaux, syntaxiques et prosodiques) à l'œuvre dans l'acte d'évaluation et, d'autre part, analyser en contexte le discours d'un *streamer* aux axiologiques péjoratifs particulièrement nombreux et à un haut degré de péjoration.

1 Corpus et méthodologie

1.1 Constitution du corpus

Pour cet article, nous avons choisi d'étudier le discours de trois *streamers* de *League of Legends*, un jeu d'affrontement qui met en scène deux équipes de cinq joueurs qui s'affrontent sur un champ de bataille et qui doivent, pour emporter la partie, creuser collaborativement les défenses ennemies pour atteindre le bâtiment principal de leurs opposants et le détruire. Les *streamers* dont nous avons choisi d'étudier le discours font partie des *streamers* français les plus populaires sur ce jeu : Narkuss, Rhobalas et Crocodile.

⁵ Introduit dans Lave et Wenger (1991) et développé dans Wenger (1998), le concept de « communauté de pratique » est défini ainsi dans Wenger-Trayner et Wenger-Trayner (2015) : « Communities of practice are groups of people who share a concern or a passion for something they do and learn how to do it better as they interact regularly. ».

Les vidéos constitutives de notre corpus sont des vidéos *YouTube* issues de *streams* sur *Twitch*. Elles correspondent à des extraits ayant été plus ou moins « bricolés » par l'équipe technique de chaque *streamer* (coupures, réarrangements chronologiques, zooms, inserts) avant d'être mis en ligne sur *YouTube*.

Pour cette étude exploratoire, nous avons étudié trois vidéos, une par *streamer*, pour un corpus de 26 500 mots et 2h de vidéo. N'ayant qu'une vidéo par *streamer*, les résultats de cette étude ne prétendent pas être représentatifs des caractéristiques linguistiques du style de parole de chaque *streamer*. Les éléments de réflexion que nous proposons constituent plutôt le début d'une analyse à poursuivre sur un corpus plus conséquent.

Les vidéos n'ont pas fait l'objet d'une sélection selon des critères précis.

Nous avons produit une transcription orthographique et un alignement texte-son sous le logiciel d'analyses acoustiques et prosodiques Praat (Boersma et Weenink, 2022) de chaque vidéo YouTube suivant les conventions de transcription du corpus Parole⁶, développé au sein de l'équipe de linguistique du laboratoire FoReLLIS de l'Université de Poitiers⁷. À l'aide du logiciel ELAN, nous avons annoté les actions effectuées par le joueur coaché dans le jeu ainsi que différents types de manipulation effectués par le *streamer* (pause, avance rapide, utilisation d'outils de dessin, changement de perspective de la caméra dans le jeu...) pour des analyses multimodales.

1.2 Méthodologie d'extraction des éléments affectifs et axiologiques et de la mise en place du test de perception

Pour l'étude quantitative, les marqueurs affectifs et axiologiques lexicaux ont fait l'objet d'un premier repérage manuel à partir de leur valeur en contexte. En effet, la seule définition d'un mot dans le dictionnaire ne saurait suffire à déterminer sa valeur axiologique : on peut, par exemple, utiliser ironiquement un terme axiologique mélioratif en langue de manière péjorative en discours. De plus, un terme a priori neutre peut se retrouver axiologisé en contexte :

C'est ainsi que l'on peut voir s'axiologiser un terme généralement neutre [...]. À la limite, comme n'importe quel mot, s'il se trouve inséré dans un cotexte ou contexte approprié, ou accompagné de certains signifiants intonatifs ou graphiques spécifiques, peut se trouver investi d'une connotation (dé)valorisante inédite, c'est la totalité de la classe des substantifs qui vient alors s'engouffrer dans la classe des axiologiques. (Kerbrat-Orecchioni, 2013 : 85)

Pour contrebalancer avec la subjectivité que présuppose une identification manuelle à partir de critères co(n)textuels des marqueurs affectifs et axiologiques ainsi que la détermination du degré de mélioration ou de péjoration de ces marqueurs, nous avons soumis les marqueurs affectifs et axiologiques que nous avons relevés manuellement à un test de perception que nous avons construit en deux étapes : dans un premier temps, les participants étaient invités à évaluer le degré de mélioration ou de péjoration d'énoncés mettant en scène un marqueur affectif ou axiologique non-modifié par un autre marqueur affectif ou axiologique (par exemple, l'adjectif axiologique mélioratif *bien* dans *c'est bien*) en cochant l'étiquette qualitative correspondante, ayant le choix entre *très très négatif*, *très*

⁶ Voir : <https://forellis.labo.univ-poitiers.fr/corpus-parole/> (consulté le 09/06/22).

⁷ Parmi les conventions de transcription, on peut citer l'absence de ponctuation, une notation des pauses à partir de 150ms, ainsi que le critère temporel pour l'alignement texte-son, avec des segments d'environ quinze secondes. Les phénomènes de montée et de chute intonative, de saillance perceptuelle et d'allongement ne sont pas transcrits.

*négalif, négatif, neutre*⁸, *positif, très positif* ou *très très positif*. Dans un deuxième temps, les participants étaient invités à évaluer le degré de mélioration ou de péjoration d'énoncés où les mêmes marqueurs affectifs ou axiologiques étaient accompagnés de modifieurs ou d'éléments satellites potentiellement affectifs ou axiologiques (par exemple : *c'est assez bien* ; *malheureusement, c'est pas terrible* ; *c'est bien, en vrai* ; *allez, pourquoi pas* ; *c'est entre guillemets pas ouf*). Cette fois-ci, les participants devaient utiliser une échelle numérique allant de 0, correspondant à un énoncé pas positif/négatif du tout, à 10, correspondant à un énoncé très négatif/positif⁹.

Afin de déterminer le degré de mélioration ou de péjoration moyen pour chaque « noyau » affectif ou axiologique (ceux de la première étape du test de perception), les étiquettes qualitatives ont été converties en étiquettes quantitatives, les étiquettes quantitatives -100 et +100 correspondant aux étiquettes qualitatives *très très négatif* et *très très positif* et l'étiquette quantitative 0 correspondant à l'étiquette qualitative *neutre*. À partir de ces données quantitatives, six étiquettes intermédiaires ont été ajoutées pour une granularité plus fine : plutôt positif/négatif, plutôt très positif/négatif, et plutôt très très positif/négatif.

La deuxième partie du test de perception a permis de déterminer l'influence de divers types de modifieurs et éléments satellites dans la perception du degré de mélioration ou de péjoration de chaque énoncé évaluatif, et par là de déterminer si les modifieurs ou éléments satellites ajoutés étaient atténuatifs ou intensifiants, et s'ils l'étaient légèrement (moyenne de modification de la valeur entre 0,25 et 0,5 point sur une échelle allant de 0 à 10), plutôt (entre 0,5 et 1 point), s'ils l'étaient (entre 1 et 1,5 point), ou l'étaient fortement (plus de 1,5 point).

Enfin, nous avons rapporté les deux échelles quantitatives (sur 100 pour la première partie du test et sur 10 pour la deuxième partie) afin de pouvoir déterminer le degré de mélioration ou de péjoration des différentes collocations, en trop grand nombre pour pouvoir toutes les soumettre au jugement de perception des participants.

Nous avons pris la décision d'inclure le moins de contexte possible afin que les participants apprécient uniquement la valeur axiologique des marqueurs et pas celle de l'action sur laquelle ils portent. Ainsi, les marqueurs figuraient dans des énoncés élémentaires associés à un présentatif, comme dans *c'est dommage*, ou à des prédications d'existence, comme dans *y'a une petite erreur*.

Le test de perception présente le biais de ne pas inclure de contexte prosodique, un point soulevé par plusieurs participants pour certains marqueurs, saisissant dans le champ de réponse « autre » le fait que la valeur axiologique de l'énoncé dépendait du contexte.

Les données récoltées n'étant pas sensibles, nous avons pu utiliser la plateforme *Google Forms* pour le test de perception. Nous l'avons fait en deux versions : une version à

⁸ Lors de notre repérage manuel, nous avons sélectionné des marqueurs tels que « pourquoi pas » et « ne pas avoir de souci avec » que nous classons comme axiologiques neutres. En effet, en exprimant une acceptation / tolérance du *streamer* vis-à-vis de l'action effectuée par le joueur dans le jeu, le premier exprime un jugement axiologique sur l'action, disant d'elle qu'elle n'est ni bonne, ni mauvaise. Les résultats du sondage pour ces marqueurs vont dans ce sens, les participants leur ayant majoritairement attribué une valeur axiologique neutre.

⁹ Nous avons choisi des étiquettes qualitatives pour la détermination du degré de mélioration ou de péjoration du marqueur afin d'éviter les phénomènes d'« écrasement » des données (*compression scale*) liés à l'utilisation d'une échelle numérique (Schütze et Sproue, 2013 : 33). De plus, les étiquettes qualitatives nous semblaient plus intuitives pour les participants. Toutefois, ce type d'étiquettes nous semblait difficile à mettre en place dans le jugement du degré de mélioration ou de péjoration de modifieurs tels que *en soi*, dans *c'est pas dramatique en soi*, par exemple, dont nous nous sommes dit que l'impact sur la perception du degré de mélioration ou de péjoration de l'énoncé pouvait être de l'ordre de la nuance.

destination de *gamers* incluant des éléments lexicaux appartenant à une langue de spécialité (celle des *gamers*, de manière générale, ou celle des joueurs de *League of Legends*, plus spécifique¹⁰) et une autre incluant uniquement des éléments affectifs et axiologiques communs (dans le sens où ils n'appartiennent pas à une langue de spécialité), plus largement diffusable. Nous avons diffusé les deux sondages sur les réseaux sociaux afin de collecter un maximum de réponses¹¹. 76 réponses ont pu être collectées.

2 Résultats de l'étude quantitative

2.1 Quelques remarques préalables sur la nature des marqueurs affectifs et axiologiques

Concernant la spécificité des marqueurs, nous remarquons qu'un certain nombre de marqueurs affectifs et axiologiques dans notre corpus relève d'une langue de spécialité, soit celle des *gamers* de manière générale, soit celle des joueurs de *League of Legends* de manière plus spécifique. En voici quelques exemples, caractérisés à partir de la typologie de Pruvost et Sablayrolles (2016) :

- le néologisme morphologique *opti*, forme tronquée à partir de l'adjectif non-spécialisé *optimal*, ayant le même sens qu'en français commun (évaluatif axiologique mélioratif) ;
- les emprunts adjectivaux *nice* (évaluatif axiologique mélioratif), *ballsy* (évaluatif axiologique péjoratif dans le contexte de son occurrence dans notre corpus) et *useless* (évaluatif axiologique péjoratif), ayant le même sens qu'en anglais commun ;
- le groupe adjectival *saison trois*, un hapax utilisé par le *streamer* pour désigner un fait de jeu daté, vieilli, le jeu en étant à sa saison dix au moment de la vidéo (évaluatif axiologique péjoratif) ;
- l'emprunt *overstay*, sous sa forme nominale dans notre corpus, ayant le même sens qu'en anglais commun, où le préfixe *over-* exprime une évaluation axiologique péjorative ;
- l'emprunt adjectival *god tier*, absent du Merriam-Webster en ligne et du Cambridge Dictionary en ligne, mais comptant 14 occurrences dans le COCA dans des sous-corpus de pop culture et de jeux vidéo et comptant plusieurs entrées dans l'*Urban Dictionary*, non-restreintes au domaine vidéoludique, désignant quelque chose de très bon, voire le meilleur (évaluatif axiologique mélioratif) ;
- l'emprunt nominal *clown fiesta*, absent du Merriam-Webster, du Cambridge Dictionary et du COCA mais disposant de plusieurs entrées dans l'*Urban Dictionary* selon lesquelles le mot composé serait originaire de la communauté de joueurs de *LoL* (évaluatif axiologique péjoratif).

Concernant la nature grammaticale des axiologiques dans notre corpus, nous remarquons qu'elle peut être variée, faisant écho à Kerbrat-Orecchioni (2013 : 92) : « Toutes les parties du discours comportent des axiologiques ». Il peut s'agir d'adjectifs

¹⁰ Voir Ensslin (2011 : 68).

¹¹ Nous n'avons pas, pour cet article, comparé les réponses des participants *gamers* et non-*gamers*. Il serait intéressant de le faire par la suite afin de déterminer la mesure dans laquelle les codes linguistiques et sociaux de la communauté des *gamers* a une influence sur la perception du degré de mélioration ou de péjoration des marqueurs affectifs et axiologiques.

mélioratifs (*bien*) ou péjoratifs (*mauvais*), dont la valeur peut être inversée par l'ajout d'une particule de négation (*pas mal, pas ouf*), d'adverbes monorhématiques (*mouais*), d'adverbes quantificateurs (*trop, super, assez, juste*), de noms (*erreur, problème*), de verbes et groupes verbaux (*déconner, avoir (aucune) raison de faire X, manquer de X, ne pas avoir de sens, ne pas avoir de souci avec X*), de groupes prépositionnels compléments circonstanciels de cause (*pour pas grand-chose, pour rien*), ou encore de propositions (*ça va, on sait pas pourquoi*).

2.2 Polarité et degré de mélioration ou péjoration des marqueurs affectifs et axiologiques chez chaque *streamer*

La figure 3 représente le nombre total d'énoncés identifiés par les participants au test de perception comme étant mélioratifs, péjoratifs et neutres pour chaque *streamer*.

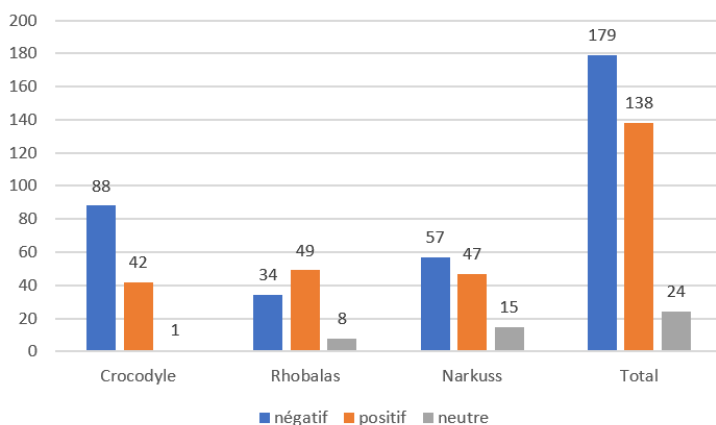


Fig. 3. Nombre d'énoncés négatifs, positifs et neutres pour chaque *streamer* et au total.

Premièrement, on observe que malgré une majorité générale d'énoncés péjoratifs dans notre corpus (52% d'énoncés péjoratifs contre 40% d'énoncés mélioratifs et 7% d'énoncés neutres), les *streamers* parlent à la fois de ce qui va et de ce qui ne va pas dans la manière de jouer du joueur coaché.

On observe ensuite assez facilement que pour chaque polarité d'énoncé, les proportions varient selon le *streamer* : on trouve plus de deux fois plus d'énoncés péjoratifs que d'énoncés mélioratifs chez Crocodile, plus d'énoncés péjoratifs que d'énoncés mélioratifs chez Narkuss, bien que l'écart soit moins marqué que pour Crocodile (48% d'énoncés négatifs contre 39% d'énoncés positifs) et plus d'énoncés mélioratifs que d'énoncés péjoratifs chez Rhobalas (54% d'énoncés positifs contre 37% d'énoncés négatifs). Les énoncés neutres sont minoritaires chez les trois *streamers*, mais s'ils sont négligeables chez Crocodile, ils représentent 9% des énoncés formulés par Rhobalas et 13% des énoncés formulés par Narkuss.

On retrouve ces différences si on observe cette fois les différents degrés de mélioration ou péjoration des énoncés évaluatifs indiqués dans le tableau 1.

Tableau 1. Fréquences cumulées des différents degrés de mélioration ou péjoration des énoncés évaluatifs par *streamer*.

	Crocodyle	FC	Rhobalas	FC	Narkuss	FC
	nb.	%	nb.	%	nb.	%
très très négatif	4	3,05	1	1,10	1	0,84
plutôt très très négatif	3	5,34	0	1,10	0	0,84
très négatif	20	20,61	6	7,69	3	3,36
plutôt très négatif	5	24,43	2	9,89	5	7,56
négatif	49	61,83	18	29,67	38	39,50
plutôt négatif	7	67,18	7	37,36	10	47,90
neutre	1	67,94	8	46,15	15	60,50
plutôt positif	9	74,81	11	58,24	17	74,79
positif	19	89,31	24	84,62	13	85,71
plutôt très positif	7	94,66	4	89,01	12	95,80
très positif	7	100,00	10	100,00	3	98,32
plutôt très très positif	0	100,00	0	100,00	2	100,00
très très positif	0	100,00	0	100,00	0	100,00
	131		91		119	

En effet, les fréquences cumulées du tableau 1 montrent que les énoncés allant de *très très négatif* à *très négatif* représentent environ 21% des énoncés de Crocodyle contre environ 8% des énoncés de Rhobalas et 3% des énoncés de Narkuss. Ceux allant de *très très négatif* à *négatif* représentent environ 62% des énoncés de Crocodyle contre environ 30% des énoncés de Rhobalas et 39,5% des énoncés de Narkuss. La courbe de fréquences des différents degrés de mélioration ou péjoration des énoncés évaluatifs en figure 4 montre que la courbe de Narkuss se démarque par un unique pic d'énoncés négatifs, là où celle de Crocodyle se démarque par trois pics, ceux de polarité négative étant plus élevés que celui des deux autres *streamers*, notamment au degré *très négatif*, et celle de Rhobalas se démarque par quatre pics, avec une négativité dans l'ensemble inférieure et une positivité supérieure à celles des deux autres *streamers*.

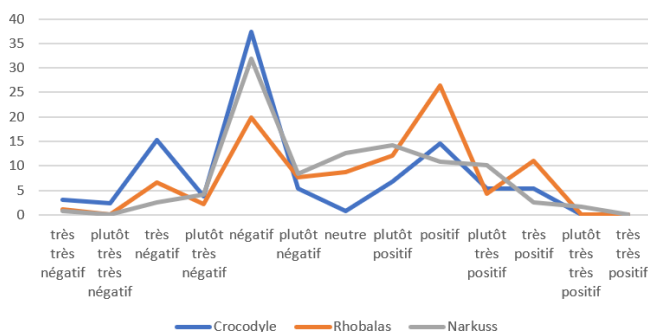


Fig. 4. Courbe des fréquences des différents degrés de mélioration ou péjoration des énoncés évaluatifs par *streamer*.

Ainsi, l'étude quantitative des marqueurs affectifs et axiologiques semble montrer que, dans notre corpus, les trois *streamers* n'ont pas le même style d'évaluation des actions des joueurs qu'ils coachent, Rhobalas produisant davantage d'énoncés mélioratifs (54%) que d'énoncés péjoratifs (37%), Narkuss produisant davantage d'énoncés péjoratifs (48%) que d'énoncés mélioratifs (39%), et Crocodyle également, dans des proportions bien plus marquées (67% d'énoncés péjoratifs face à 32% d'énoncés mélioratifs), Crocodyle se

démarquant également des deux autres *streamers* dans l'emploi de marqueurs à un degré élevé de péjoration.

Les contraintes de place ne nous permettant pas de fournir un exemple long pour chaque locuteur. Nous proposons d'analyser un exemple long de Crocodile, dont le lexique parfois très péjoratif nous semble le plus pertinent à étudier en lien avec la notion d'intersubjectivité développée en introduction.

3 Étude d'un exemple long : le cas de Crocodile

La tendance de Crocodile à être majoritairement péjoratif dans ses évaluations se révèle très tôt dans notre corpus, comme le montre l'exemple suivant, extrait des toutes premières minutes de la séance de coaching. Dans l'exemple, les actions dans le jeu sont décrites en italiques. Les manipulations par le *streamer* de la vidéo de la session de jeu du joueur coaché sont signalées par des parenthèses et développées en notes de bas de page.

Exemple 1 :

Le joueur utilise un sort puissant au délai de récupération élevé sans ennemi à proximité.

- 1 <zoom sur la caméra du *streamer*> [**nan mais** il se fout de ma gueule + **nan mais** c'est
- 2 bon j'avais pas le coacher l'autre il est en train de dire qu'il qu'il 1v9 toutes les games
- 3 genre] + **attends mais** tu te fous de ma gueule ou quoi dans [rires] le mec il vient me
- 4 voir en DM en mode euh oh j'suis 1v9 toutes mes games il a il a flash level un quand
- 5 même hein euh bon + il m'a dit seul toi peux me faire remettre en question + <zoom sur
- 6 la caméra du *streamer*> [ah bah là regarde par toi-même là parce que
- 7 personnellement moi je] + j'me remettrais directement en question en regardant mon
- 8 replay là + comment t'as flash level un mec + c'est déjà un problème en vrai + regarde
- 9 **mais** + j'ai ff à cause du Volibear + **attends quoi** + ⁽¹²⁾ **attends mais** ⁽¹³⁾ t'as pété un
- 10 **mais** regarde au début + ⁽¹⁴⁾ **nan mais** attends mec le problème c'est ton ⁽¹⁵⁾ cerveau là
- 11 + <zoom sur la caméra du *streamer*> [**mais** t'es ravagé attends quoi] + **mais** qu'est-ce
- 12 qu'il a fait Volibear + **mais** dans tous les cas c'est pas une raison hein donc de déjà t'es
- 13 t'es t'es t'es t'es dans un + dans un giga tort que j'ai jamais vu dans toute ma vie **mais** +
- Volibear voit un ennemi en fin d'incantation d'un sort de téléportation et ne réagit pas suffisamment vite pour interrompre l'incantation.*
- 14 **mais** il l'a raté il l'a raté mec + **nan mais** t'es + ⁽¹⁶⁾ t'es possédé mec + **mais** qu'est-ce
- 15 que tu racontes + **mais** c'est même pas une giga erreur de Volibear **mais** + tu tu es tu es
- 16 malade là ⁽¹⁷⁾ là il faut là il faut arrêter le jeu là + **nan mais** en vrai ça c'est une honte no
- 17 troll

Les lignes 1 à 8 (jusqu'à *c'est déjà un problème en vrai*) ainsi que *t'es dans un + dans un giga tort que j'ai jamais vu dans toute ma vie* à la ligne 13 font suite à l'action effectuée par le joueur coaché décrite dans les premières italiques. L'action effectuée par le joueur étant invraisemblable, il est très probable que ce dernier ait lancé le sort sans le faire exprès. Plutôt que de passer rapidement sur cette action sans grand intérêt, le *streamer* produit un certain nombre d'énoncés évaluatifs péjoratifs portant sur l'action. Dans les lignes 8 (à partir de *regarde*) à 13, le *streamer* revient sur des propos que lui a tenus le joueur coaché

¹² Pendant la pause discursive, le *streamer* fait un retour en arrière de 15s.

¹³ Le *streamer* met la vidéo en pause.

¹⁴ Pendant la pause discursive, le *streamer* remet la vidéo en début, ne lançant pas la vidéo.

¹⁵ Le *streamer* relance la vidéo en avance rapide.

¹⁶ Le *streamer* met la vidéo en pause.

¹⁷ Le *streamer* relance la vidéo.

(cf. le discours rapporté à la ligne 9 : *j'ai ff¹⁸ à cause du Volibear*). Il manipule la vidéo à la recherche d'une action effectuée par Volibear qui pourrait justifier ces propos. Cette action est décrite dans les deuxièmes italiques. Les lignes 14 et 17 font suite à l'action effectuée par Volibear.

Dans l'extrait, le *streamer* évalue les propos que lui a tenus le joueur coaché au regard des actions effectuées dans le jeu par ce même joueur ainsi que par Volibear. Ces propos sont rapportés par le *streamer* de plusieurs manières, soulignées dans le texte : on trouve du discours indirect aux lignes 2-3, du discours direct aux lignes 3-4 et 5, et du discours direct libre à la ligne 8, l'énoncé rapportant étant omis. L'énoncé rapporté aux lignes 3-4 se distingue des autres dans la mesure où le *streamer* adopte un nouveau profil prosodique et de qualité de voix, celui d'une représentation mentale du joueur coaché. D'après Günthner (1999 : 691), la prosodie et la qualité de la voix dans le discours rapporté permettent au locuteur d'évaluer l'énoncé rapporté. En effet, en affichant une certaine *attitude prosodique* (voir, par exemple, Shochi *et al.*, 2006), le locuteur suggère, par exemple, son adhésion ou son désaccord vis-à-vis de l'énoncé rapporté :

In restaging past utterances and interactions, speakers not only signal whose voice is being quoted and what kind of activity the quoted character is aiming at, but, at the same time, reporters comment on the reported utterances and provide 'speech about speech, utterance about utterance', i.e. in restaging past reproaches from my neighbors, I evaluate these reproaches as appropriate, hysterical, unjustified, too aggressive, etc.

L'autrice analyse ce phénomène en faisant appel aux notions de polyphonie et de « layering of voices », citant Bakhtin (1981), Günthner (1997) et Schwitalla (1997). En effet, pour Günthner (1999 : 693), quand le locuteur, en situation de discours rapporté, met en scène la voix du personnage dont il rapporte les propos, deux voix se superposent, celle du locuteur, et celle du personnage :

On the one hand, we 'hear' the voice of the interviewer; on the other hand we 'hear' Inge's evaluation of this utterance as totally exaggerated, inappropriate, and arrogant. Thus, several voices can be superimposed on one utterance: The reported speech of the character blends with the narrator's evaluation. Here 'the speaker's expressivity penetrates through the boundaries' (Bakhtin, 1986 : 92) of the speaking subjects and spreads to the other's speech, by transmitting it in a caricatured way.

Il est difficile d'identifier avec précision les variables prosodiques et celles relatives à la qualité de la voix qui génèrent une perception d'attitude prosodique particulière. Ce qu'on peut dire, en revanche, c'est que l'énoncé rapporté aux lignes 3-4 se distingue de son environnement discursif à droite et à gauche par une réduction du débit de parole (le segment précédent l'énoncé rapporté est produit avec un débit de parole de 6,9 syllabes par seconde, celui qui suit l'énoncé rapporté avec un débit de parole de 8,7 syllabes par seconde, et l'énoncé rapporté est produit avec un débit de parole de 5 syllabes par seconde) ainsi que par une hauteur de voix plus basse et plus uniforme. Le ton pris par le locuteur est maniéré, et génère chez nous un sentiment d'arrogance qui mériterait d'être étayé par des analyses prosodiques plus fines et éventuellement par un test de perception.

Plusieurs marqueurs marquent la réfutation des propos tenus par le joueur coaché par le *streamer*. C'est le cas, par exemple, de *attends quoi*, *attends mais*, *mais* et *nan mais*. L'impératif *attends* « marque une rupture dans l'enchaînement énonciatif : l'autre est ainsi écarté, la coénonciation étant mise en suspens, en stand-by » (Vladimirska, 2017). Étant donné le caractère monologal du discours étudié, *attends* revêt ici une fonction rhétorique :

¹⁸ Le verbe *ff*, issu de *forfeit* en anglais, signifie « se rendre ».

en appelant à marquer un temps d'arrêt, le locuteur focalise un événement verbal ou non-verbal précédent. Aux lignes 9 et 11, *attends* est suivi du pronom interrogatif *quoi*, produit avec une intonation montante. La première occurrence de *attends quoi* suit immédiatement une occurrence de discours rapporté. Bien que ce ne soit pas le cas de la deuxième, nous l'analysons comme une forme de ressassement qui porte également sur l'occurrence de discours rapporté de la ligne 9. Le pronom se comporte ici comme une interjection, marquant la surprise du locuteur : « *quoi* ne possède plus de valeur prédicative lui permettant de composer une phrase ni même une sous-phrase. Il constitue une réaction d'étonnement à ce qui précède. » (Lefevre, 2006 : 3). Cette valeur de surprise est également liée à la contestation / l'indignation (Grinshpun, 2003 ; Ngamountsika, 2019 : 92), le *streamer* s'opposant aux propos tenus par le joueur coaché.

Aux lignes 3 et 9, *attends* est suivi par le connecteur d'opposition *mais*. Dans l'extrait, les occurrences de *mais* nous semblent s'inscrire dans la catégorie II) A) c) dans la classification de Bruxelles *et al.* (1976) : « *mais* est en tête de réplique et introduit un Q explicite¹⁹ », il « enchaine avec une réplique P et marque l'opposition [du locuteur] à la vérité de P ». L'analyse des occurrences de *nan mais* n'est pas évidente. Englebert (1985) distingue pour ce marqueur deux emplois possibles : un emploi logique, où non marquerait la non-validation de la relation prédicative et *mais* introduirait un contre-argument, et un emploi affectif, où *nan* et *mais* formerait une expression lexicalisée dans laquelle ils auraient des valeurs quasiment similaires et seraient redondants. Hormis à la ligne 12, nous ne caractériserions pas ce qui suit *mais* et *nan mais* de contre-arguments. Les occurrences de *nan mais* nous apparaissent plutôt comme marquant une réaction d'opposition du locuteur vis-à-vis des propos tenus par le joueur coaché, nous évoquant l'exemple « Et c'est des Parisiens, encore. *Non mais*, regarde-moi cette bille de têtard en train de sucer à la limonade ! Et tout ça, à la mode d'il y a deux ans. » d'Englebert (*ibid.* : 578) commenté par l'autrice en ces termes : « Le cumul des idées de dénégation et de réfutation sert ici à exprimer tout ce que peut inspirer de mépris l'arrivée d'un Parisien dans un bistrot de province. *Non mais* explicite clairement ici une réaction à un comportement. ».

La réfutation des propos du joueur coaché est également marquée lexicalement par les énoncés *il se fout de ma gueule* (ligne 1), *tu te fous de ma gueule ou quoi* (ligne 3) et *qu'est-ce que tu racontes* (lignes 14-15). Dans l'énoncé *il a il a flash level un quand même hein euh bon* (lignes 4-5), l'opposition du *streamer* par rapport aux propos tenus par le joueur coaché est marquée par *quand même* qui a ici un emploi réfutatif (Moeschler et de Spengler, 1981) et suggère le raisonnement logique suivant : le joueur ayant *flash level un*, le joueur ne peut pas *être lv9 toutes ses games*. Dans le même temps, il nous semble que *quand même* agit comme un intensifieur venant axiologiser péjorativement le procès *flash level un*. *Quand même* est suivi du marqueur discursif *hein*, désigné par Kerbrat-Orecchioni (1990 : 18) comme « capteur » cherchant à attirer l'attention de l'interlocuteur, qui vient accentuer le caractère péjoratif de l'action en mettant en relief l'énoncé qui la décrit.

Sur le plan des pronoms, la réfutation des propos du joueur coaché est marquée par le contraste entre les marqueurs de 1^{ère} personne et de 2^{ème} / 3^{ème} personne. L'énoncé allant de la ligne 6 à la ligne 8 (jusqu'à *en regardant mon replay là*) est particulièrement révélateur de ce phénomène. En effet, à travers cet énoncé, le *streamer* met en opposition ce qui le fait se remettre en question et ce qui fait se remettre en question le joueur coaché (énoncé rapporté à la ligne 5). Pour ce faire, le locuteur a recours à une double dislocation à gauche, le pronom disjoint *je* et l'adverbe *personnellement* entrant en contraste avec le pronom de troisième personne de la ligne 5, et l'adverbe *personnellement* « renfor[çant] l'effet d'insistance » du pronom disjoint (Blasco-Dulbecco, 2004 : 133).

¹⁹ Dans la relation « P mais Q ».

Il nous semble que la réfutation des propos du joueur coaché pourrait également être en lien avec l'alternance entre les marqueurs de 2^{ème} et de 3^{ème} personne pour faire référence au joueur coaché (par exemple, *il se fout de ma gueule* (ligne 1) vs. *tu te fous de ma gueule ou quoi* (ligne 3)), dénotant une instabilité dans cette référenciation. En effet, le joueur coaché est tantôt différencié de l'énonciateur, tantôt en rupture par rapport à lui (*l'autre* et *le mec*, aux lignes 2 et 3, marquent, par exemple, une altérité très forte). Nous n'avons pas la place pour creuser davantage cette piste ici, mais il serait intéressant, pour une prochaine étude, d'observer les contextes qui favorisent l'emploi des marqueurs de 2^{ème} et de 3^{ème} personne pour faire référence au joueur coaché. Le recours aux marqueurs de rupture, indices de distanciation maximale, correspond-il à des moments où le *streamer* s'oppose le plus fortement aux actions effectuées par le joueur coaché ?

Enfin, la réfutation des propos du joueur coaché est également marquée par un nombre important d'axiologiques à un haut degré de péjoration. Le *streamer* se demande si le joueur coaché ne se *fout pas de [sa] gueule* (ligne 1). Il lui dit qu'il est *dans un giga tort [qu'il] a jamais vu dans toute [sa] vie* (ligne 13), et que c'est *une honte* (ligne 16), qu'*il faut arrêter le jeu* (ligne 16). Les axiologiques péjoratifs ne portent pas uniquement sur les propos du joueur coaché, mais également sur sa personne, avec des énoncés comme *le problème, c'est ton cerveau* (ligne 10), mettant en scène une structure focalisante qui marque un contraste entre l'évaluation du *streamer* vis-à-vis de la situation et celle du joueur coaché (sous-entendu *le problème, c'est les autres*) ainsi réfutée. On trouve également les adjectifs *ravagé* (ligne 11), *possédé* (ligne 14) et *malade* (ligne 16) pour qualifier le joueur, relevant du champ lexical de la maladie et, pour les deux derniers, de la psychopathologie. Ces adjectifs évoquent d'autres axiologiques péjoratifs rencontrés plus loin dans la vidéo qu'on n'attendrait *a priori* pas dans un tel contexte, tels que les collocations *clairement dégueulasse* et *vraiment dramatique* pour qualifier des actions effectuées par le joueur coaché.

Le paragraphe de clôture de la vidéo YouTube reproduit ci-dessous suggère que l'absence d'atténuation des évaluations négatives de Crocodile constitue le style de coaching du *streamer*, le complément circonstanciel de temps *comme d'habitude* marquant l'itération.

Exemple 2 :

bon YouTube j'espère que ça vous a plu n'hésitez pas à mettre + un petit commentaire pour dire que j'ai été méchant avec le viewer comme d'habitude et puis je vous fais des gros bisous + ciao et à bientôt

Conclusion

Les résultats de l'étude quantitative que nous avons menée ont suggéré que les trois *streamers* de notre corpus ont des styles d'évaluation différents, Crocodile, par exemple, se démarquant de Narkuss et de Rhobalas dans le nombre important d'énoncés péjoratifs et d'énoncés à un haut degré de péjoration. L'étude qualitative d'un extrait du coaching de Crocodile nous a permis de montrer la richesse des incarnations linguistiques de l'acte d'évaluation dans notre corpus, opérant aussi bien sur le plan lexical que sur le plan syntaxique et prosodique. Elle a également permis de montrer que la situation de *coaching* et la relation particulière, hiérarchisée, qu'entretiennent un *streamer* et sa communauté n'impliquent pas forcément une atténuation des évaluations négatives des actions effectuées par le joueur coaché ou de son discours par le *streamer*, Crocodile adoptant, au contraire, un lexique perçu comme hautement péjoratif.

Bien que le marqueur d'itération *comme d'habitude* dans l'exemple 2 suggère que l'absence d'atténuation dans les évaluations négatives de Crocodile est un trait

caractéristique du style de coaching du *streamer*, notre corpus ne contenant qu'une vidéo par *streamer* et n'incluant pas les échanges dans l'espace de discussion de la chaîne de diffusion, nous ne pouvons dire si l'emploi d'axiologiques à un degré élevé de péjoration fait partie de la « culture locale » (Coavoux et Roques, 2020) de la chaîne de diffusion. De même, n'ayant pas comparé les résultats du test de perception des participants *gamers* et *non-gamers* ou joueurs de *League of Legends* et non-joueurs de *League of Legends*, et le test de perception n'incluant pas de contexte expliquant aux participants *gamers* que les énoncés évaluatifs sont issus d'une session de coaching, ce qui pourrait avoir une influence sur la perception des marqueurs axiologiques chez ces participants, nous ne pouvons pas savoir si, de manière générale, les marqueurs axiologiques à un degré élevé de péjoration font partie des codes de la communauté de *gamers* ou de celles des joueurs de *League of Legends*.

Afin de déterminer si les marqueurs à un degré élevé de péjoration trouvés chez Crocodyle ont un lien avec le fait que la session de coaching soit streamée, notamment dans l'idée d'une contrainte de divertissement générée par une contrainte plus large de captation, il faudrait comparer les marqueurs axiologiques utilisés par des *streamers* en session de coaching streamée et en session de coaching privée. Nous n'avons pas parlé, dans l'analyse de l'exemple long issu du *stream* de Crocodyle, des zooms sur la caméra du *streamer*. Ils arrivent aux lignes 1 à 3, 6-7 et 11 sur des énoncés qui contiennent des axiologiques à un haut degré de péjoration ainsi que des marqueurs d'opposition forte entre le *streamer* et le joueur coaché. Nous pouvons nous demander si ces manipulations qui focalisent sur le *streamer* et son discours à ces moments particuliers n'ont pas pour objectif de créer un effet comique qui pourrait aller dans le sens d'un impact de la contrainte de divertissement sur les axiologiques employés.

Les éléments de réflexion que nous avons avancés dans cette étude exploratoire constituent des pistes à poursuivre sur un corpus plus volumineux.

Nous tenons à remercier le comité d'organisation du colloque international de jeunes chercheurs ICODOC 2021 qui a permis de riches échanges autour des questions de l'acquisition, de la transmission et des manifestations du savoir.

Nous tenons également à remercier nos relecteurs pour leurs nombreuses suggestions précieuses, toutes pertinentes.

Bibliographie

- Bakhtin, M. M. (1981). Discourse in the novel. Dans : M. Holquist (Ed.), *The dialogic imagination*, 259-422. Austin, Texas : University of Texas Press.
- Bakhtin, M. M. (1986). The problem of speech genres. Dans : M. M. Bakhtin (Ed.), *Speech Genres and other late essays*, 60-102. Austin, Texas : University of Texas Press.
- Blasco-Dulbecco, M. (2004). Quelques éclairages sur le sujet de type moi je à l'oral. *Recherches sur le français parlé*, **18**, 127-144. URL : https://repository.ortolang.fr/api/content/recherches-francais-parle/v1/pdf/volume_18/127_18_RSFP.pdf
- Boersma, P. et Weenink, D. (2022). Praat: doing phonetics by computer [logiciel informatique]. Version 6.2.07, téléchargé à partir de <http://www.praat.org/>
- Bruxelles, S., Dos Reis Nunes, G., Gouazé, J., Fouquier, E., Ducrot, O. et Rémis, A. (1976). Mais occupe-toi d'Amélie. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 47-62. DOI : <https://doi.org/10.3406/arss.1976.3483>
- Choquet, E. et Osorio Ruiz, N. (2020). Proximité discursive et co-construction de communauté sur Twitch. *Congrès Mondial de Linguistique Française*, **78**. DOI : <https://doi.org/10.1051/shsconf/20207801012>

- Coavoux, S. et Roques, N. (2020). Une profession de l'authenticité. Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube. *Réseaux*, **6** (224), 169-196. DOI : <https://doi.org/10.3917/res.224.0169>
- Culioli, A. (1990). *Pour une linguistique de l'énonciation. Tome 1, Opérations et représentations*, Paris : Ophrys.
- Culioli, A. (2002). *Variations sur la linguistique, Entretiens avec Frédéric Fau*, préface et notes de Michel Viel, Paris : Klincksieck.
- De Grove, F., Courtois, C. et Van Looy, J. (2015) How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity. *Journal of Computer-Mediated Communication*, **20** (3), 346-361. DOI : <https://doi.org/10.1111/jcc4.12114>
- ELAN-CorpA, (2021). [logiciel]. Villejuif: CNRS-LLACAN (Langage, langues et cultures d'Afrique). Version 6.0, téléchargé à partir de <https://llacan.cnrs.fr/ELAN-CorpA/download/60/install.html>
- Englebert, A. (1985). De la langue au discours : l'exemple de non mais. *Revue belge de Philologie et d'Histoire*, **63** (3), 564-581. DOI : <https://doi.org/10.3406/rbph.1985.3514>
- Ensslin, A. (2011). *The language of gaming*, Red Globe Press.
- Grinshpun, Y. (2003). Interjections, genres de discours et régime rhétorique. L'exemple de quoi !. *L'Information grammaticale*, **97**, 31-36.
- Günthner, S. (1997) Stilisierungsverfahren in der Redewiedergabe – Die 'Überlagerung von Stimmen' als Mittel der moralischen Verurteilung in Vorwurfsrekonstruktionen. Dans : B. Sandig et M. Selting (Ed.), *Sprech- und Gesprächsstile*, Berlin : De Gruyter.
- Günthner, S. (1999). Polyphony and the 'layering of voices' in reported dialogues: An analysis of the use of prosodic devices in everyday reported speech. *Journal of Pragmatics*, **31** (5), 685-708. DOI : [https://doi.org/10.1016/S0378-2166\(98\)00093-9](https://doi.org/10.1016/S0378-2166(98)00093-9)
- Hamilton, W., Garretson, O. et Kerne, A. (2014). Streaming on twitch: Fostering participatory communities of play within live mixed media. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1315–1324. DOI : <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>
- Jakobson, R. (1963). *Essais de linguistique générale*, tome 1. Paris : Editions de Minuit.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1990). *Les interactions verbales, tome 1*. Paris : Armand Colin.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (2013). *L'énonciation. De la subjectivité dans le langage*. Quatrième édition. Paris : Armand Colin.
- Kwak, H. et Blackburn, J. (2015). Linguistic Analysis of Toxic Behavior in an Online Video Game. *Social Informatics*, **8852**, 209-217. URL : https://www.researchgate.net/publication/267157088_Linguistic_Analysis_of_Toxic_Behavior_in_an_Online_Video_Game
- Lave, J. et Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Lefevre, F. (2006). Les emplois prédicatifs du pronom interrogatif quoi. Dans : F. Corblin, S. Ferrando et L. Kupferman (Ed.), *Indéfini et prédication*, 477-491. Paris : Presses de l'Université de Paris Sorbonne. URL : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00142185>
- Mathon, C., Boyé, G., Augendre, S. et Kupść, A. (2015) Contraintes sur le discours et genre de discours contraint : le commentaire sportif télévisé en direct. *Discours*, **17**. DOI : <https://doi.org/10.4000/discours.9082>
- Moeschler, J. et De Spengler, N. (1981) Quand même : de la concession à la réfutation. *Cahiers de linguistique française*, **2**, 93-112. URL : https://clf.unige.ch/files/8014/4111/1925/07-Moeschler_nclf2.pdf

- Neto, J. A. M., Yokoyama, K. M. et Becker, K. (2017). Studying toxic behavior influence and player chat in an online video game. *Proceedings of the International Conference on Web Intelligence*, 26-33. DOI : <https://doi.org/10.1145/3106426.3106452>
- Ngamountsika, E. (2019). Quoi ? Valeurs sémantiques en emplois isolés et variations syntaxiques en tant que marqueur périphérique. *Kanian-Téré*, **3**, 86-102. URL : https://www.insaac.edu.ci/revue_sankofa/KANIAN_TERE_N_3_JUIN_2019.pdf#page=86
- Peyron, D. (2019) Qu'est-ce que l'identité gamer ?. *Emulations*, **30**, 17-31. DOI : <https://doi.org/10.14428/emulations.030.02>
- Pruvost, J. et Sablayrolles, J.-F. (2019) *Les néologismes*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Recktenwald, D. (2018). *The discourse of online live streaming of Twitch: communication between conversation and commentary*, Thèse de doctorat, Université polytechnique de Hong Kong. URL : <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/9795>
- Schütze, C. T. et Sprouse, J. (2013) Judgment Data. Dans : R. G. Podesva et D. Sharma (Ed.), *Research methods in linguistics*, 27-50. Cambridge : Cambridge University Press. URL : <http://web.mit.edu/hackl/www/lab/turkshop/readings/schutze-sprouse2011.pdf>
- Schwitalla, J. (1997). *Gesprochenes Deutsch: Eine Einführung*. Berlin : Schmidt.
- Shochi, T., Aubergé, V. et Rilliard, A. (2006) Comment les attitudes prosodiques sont parfois de « faux-amis » : les affects sociaux du japonais vs. français. *Journées d'études sur la parole 2006*. URL : http://www.afcp-parole.org/doc/Archives_JEP/2006_XXVIe_JEP_Dinard/PAPIERS/87.PDF
- Shores, K. B., He, Y., Swanenburg, K. L., Kraut, R. et Riedl, J. (2014). The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game. *Proceedings of the 17th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing*, 1356-1365. DOI : <https://doi.org/10.1145/2531602.2531724>
- Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J. et Macey, J. (2019). The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams. *Computers in Human Behavior*, **92**, 20-28. DOI : <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.012>
- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play. Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press.
- Tournier, J. (1991). *Structures lexicales de l'anglais : guide alphabétique*. Paris : Nathan Université.
- Vladimirska, E. (2017). L'exclamation et l'altérité intersubjective dans le dialogue oral en français et en russe. Dans : F. Baider et G. Cislaru (Ed.), *Cartographie des émotions*, 199-210. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle. URL : <https://books.openedition.org/psn/2487>
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice : learning, meaning, and identity*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Wenger-Trayner, E. et Wenger-Trayner, B. (2015) Introduction to communities of practice. A brief overview of the concept and its uses. Wenger-Trayner. URL : <https://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/>