

PSC HSS07 – Communication non verbale dans les jeux vidéo

Héloïse CRENN, Victoria DE RUL, Armen MINASSIAN, Benjamin MOREAU, Elias MOUSSA, Solène TSANG

Avec le développement continu de nouvelles technologies permettant de communiquer, que ce soit dans le domaine du travail, pour interagir avec des amis ou jouer en ligne avec d'autres, une part non négligeable de notre communication a lieu par écran interposé. Or, les recherches récentes dans le domaine de la communication font apparaître une modification des interactions liée à cette interposition. En particulier, l'aspect non verbal de la communication semble affecté par l'usage d'un intermédiaire informatique.

Par ailleurs, les jeux vidéo, qui sont de plus en plus utilisés par les chercheurs comme lieu d'expérimentation, apparaissent comme un outil privilégié pour les études liées à la communication, et en particulier à la communication via la technologie.

Nous avons tenté de quantifier ce phénomène d'altération de la communication non verbale par l'intervention des écrans dans l'interaction en mettant à profit le jeu vidéo. Pour ce faire, nous avons imaginé un jeu collaboratif à deux joueurs, dans lequel l'objectif ne peut être atteint qu'en communiquant non verbalement. Ce jeu a été implémenté dans trois versions différentes (en papier, en 2D et en 3D), qui intègrent de plus en plus les technologies du jeu vidéo. Pour chacune de ces implémentations, nous avons mesuré l'expressivité d'une quarantaine de binômes, sur trois canaux de communication non verbale : les expressions faciales, la gestuelle et les onomatopées.

Si la comparaison des résultats des tests sur les trois jeux différents ne permet pas de conclure à une profonde altération de la qualité de la communication non verbale, un écart-type plus important est observé dans le temps de jeu dans le cas d'une immersion plus importante dans le virtuel, ce qui montrerait une plus grande difficulté à interagir lorsqu'un écran intervient dans la communication entre les joueurs.