

## **Annexe méthodologique :**

League of Legends est le MOBA (jeu d'arène multi-joueurs en ligne) le plus populaire au monde avec près de 115 millions de joueurs en 2020. Il s'agit d'un jeu compétitif, consistant de parties entre deux équipes, composées aléatoirement en 5 contre 5. Les joueurs peuvent choisir entre plus de 140 personnages à incarner dans la partie. La difficulté du jeu se trouve dans la nécessité de concilier les volets compétitif (classement, récompenses, prestige au sein du jeu) et coopératif (stratégies de jeu requérant un esprit d'équipe et des compromis entre coéquipiers qui ne se connaissent pas nécessairement).

Nous avons retenu pour cette recherche une approche ethnographique, avec cinq sessions d'observations et participations à des parties de jeu, pour saisir en temps réel la survenue du phénomène, en plus de huit entretiens avec des joueurs de niveaux d'expérience différents, sur une durée totale de 10 h 31 min 19 sec, pour mieux comprendre comment l'expérience est affectée positivement ou négativement par la survenue de la toxicité lors de la partie. Les données en émergeant ont ensuite été analysées à travers une grille d'analyse thématique, permettant d'obtenir les résultats ci-avant.

## **Annexe – glossaire :**

Casuals : Joueurs ne prenant le jeu en main ponctuellement, pour s'amuser.

Chat : canal de discussion écrit disponible pour communiquer avec les autres joueurs, généralement sur le serveur, dans son équipe ou sa guild.

E-sport : volet compétitif du jeu vidéo, où les joueurs sont considérés comme des athlètes et participent à des tournois localement ou en ligne.

Feeding : action intentionnelle ou non-intentionnelle d'aider l'équipe adverse à accumuler des points ou à atteindre les objectifs du jeu plus facilement.

Flaming : utilisation du chat écrit pour insulter, menacer ou se moquer d'autres joueurs de la partie.

Flow : concept développé par Csikszentmihalyi (1997), se dit d'un état d'immersion complet, physique et mentale, dans l'exercice d'une activité.

Ghosting : forme étendue du sniping, consistant à rester sur le stream d'un autre joueur et l'espionner pendant la partie.

Griefing : concept développé en game studies (Mulligan et Patrovski, 2003), il consiste en des comportements marginaux aux règles du jeu visant la détérioration de l'expérience des autres joueurs, de manière voulue ou non-voulue.

In-game : dans le jeu, pendant la partie.

MOBA : (Multiplayer Online Battle Arena) jeu d'arène multijoueur en ligne, où les participants doivent rivaliser, en équipe ou individuellement, pour l'atteinte d'objectifs.

Pinging : le ping est un outil utilisé sur League of Legends pour désigner une localisation en particulier, le ping est son utilisation excessive pouvant déranger certains joueurs.

Rage-quit : se dit du fait de quitter la partie par frustration ou colère, généralement parce qu'on est en train de perdre la partie.

Sniping : utilisation du streaming d'un autre joueur pour prédire sa position, ses stratégies et celles de ses coéquipiers, dans le but d'obtenir un avantage déloyal.

Streaming : projection en ligne de sa partie de jeu auprès d'un public d'autres joueurs et de fans.

Annexe – Figures :

| Type de comportement toxique | Définition                                   | Intention du joueur |              | Existence du comportement dans les taxonomies de Foo et Koivisto (2004) et Achterbosch et al (2017)   |
|------------------------------|--|---------------------|--------------|---|
|                              |  | Volontaire          | Involontaire |   |
| <b>Flaming</b>               | Usage de langage abusif.                     | X                   | X            | Comportement existant dans les deux taxonomies de Foo et Koivisto (2004) et Achterbosch et al (2017).   |
| <b>Feeding</b>               | Aide à l'équipe ennemie.                     | X                   | X            | <b>Comportement non pris en considération dans la taxonomie de Foo et Koivisto (2004), mais existant dans le cadre de celle d'Achterbosch et al (2017).</b> |
| <b>Pinging</b>               | Usage excessif du ping.                      | X                   | X            | <b>Comportement non pris en considération dans la taxonomie de Foo et Koivisto (2004) et Achterbosch et al (2017).</b>                                      |
| <b>Quitting</b>              | Abandon de la partie.                        | X                   |              | Comportement existant dans les deux taxonomies de Foo et Koivisto (2004) et Achterbosch et al (2017).   |
| <b>Trolling</b>              | Création délibérée de gêne.                  | X                   |              | Comportement existant dans les deux taxonomies de Foo et Koivisto (2004) et Achterbosch et al (2017).   |
| <b>Sniping / Ghosting</b>    | Usage de stream pour localiser l'adversaire. | X                   |              | <b>Comportement non pris en considération dans la taxonomie de Foo et Koivisto (2004) et Achterbosch et al (2017).</b>                                      |

Figure 1: Typologie de comportements toxiques sur League of Legends.

|                                      |  |   |   |
|--------------------------------------|--|---|---|
| <b>PROGRESSION DE LA PARTIE</b><br>↓ | <b>E</b><br><b>A</b><br><b>R</b><br><b>L</b><br><b>Y</b> | <b>Cas 1:</b><br>○ Flaming et trolling dans le lobby de choix des champions.<br>○ Intensification du flaming et du feeding intentionnel, plus on approche le mid.<br><b>Cas 2:</b><br>○ Débuts de flaming entre alliés et de feeding. | <b>Cas 1:</b><br>○ Flaming et trolling dans le lobby de choix de champions.<br>○ Flaming et trolling lors de la partie de jeu, surtout après les kills.<br><b>Cas 2:</b><br>○ Débuts de taunting et de flaming.         |
|                                      | <b>M</b><br><b>I</b><br><b>D</b>                         | ○ Plus de flaming, avec contagion possible entre les joueurs.<br>○ Si l'issue de la partie commence à se décider, plus d'intensité de feeding intentionnel et de probabilité de quitting.   | ○ Plus de flaming, si l'équipe du joueur toxique perd.<br>○ Plus de taunting, voire du hard trolling si son équipe a l'avantage.<br>○ Si l'adversaire est en train de streamer, possibilité de sniping et ghosting.     |
|                                      | <b>L</b><br><b>A</b><br><b>T</b><br><b>E</b>             | ○ Les comportements de feeding et de flaming s'intensifient, s'il y a perspective de défaite.<br>○ Certains joueurs peuvent décider quitter la partie.<br>○ Flaming après la fin de la partie.  | ○ Intensification du flaming, s'il y a perspective de défaite, du taunting et du trolling s'il y a perspective de victoire.<br>○ Sniping et ghosting, si l'adversaire streamer.<br>○ Flaming après la fin de la partie. |
|                                      |  | <b>COÉQUIPIER</b>   | <b>ADVERSAIRE</b>   |
|                                      | ← <b>CIBLE</b> →   |   |   |

Figure 2: Manifestations de la toxicité, en fonction des cibles et du déroulement de la partie