



HAL
open science

Les pratiques juvéniles dans une salle de jeux en réseau à Saint-Denis de La Réunion

Véronique Mattio

► **To cite this version:**

Véronique Mattio. Les pratiques juvéniles dans une salle de jeux en réseau à Saint-Denis de La Réunion. Travaux & documents, 2007, Usages et pratiques des TIC : Méthodes et terrains en questions, 31, pp.93–108. hal-02184455

HAL Id: hal-02184455

<https://hal.univ-reunion.fr/hal-02184455v1>

Submitted on 17 Feb 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les pratiques juvéniles dans une salle de jeux en réseau à Saint-Denis de La Réunion

VERONIQUE MATTIO
LCF UMR 8143 DU CNRS

Les pratiques observées dans une salle de jeux en réseau à Saint-Denis de La Réunion et leur compte-rendu descriptif amènent à s'interroger plus généralement sur la construction du sens de nos communications quotidiennes. En situation, les pratiques individuelles et collectives des joueurs s'inscrivent dans un cadre singulier, celui du lieu de l'action, et ce dernier en est transformé en retour, comme le montrera la première partie de cette présentation. La seconde partie, axée sur deux types de joueurs, les « newbies » (novices) et les « hardcore gamers » (experts), évoquera les représentations que ces deux figures emblématiques suscitent.

Sous-tendue par un travail de thèse, cet article prend à revers la recherche initiale dont pourtant il découle : c'est ainsi que je partirai du terrain pour évoquer la théorie, de l'exemple pour mettre à jour le processus de contextualisation signifiante qu'il illustre. S'appuyant sur des méthodes empiriques, des données qualitatives et quantitatives, cette recherche doctorale¹ vise à comprendre les processus en jeu dans l'appropriation différenciée d'institutions à finalité semblable : cinq lieux d'accès public à internet, à Saint-Denis de La Réunion, parmi lesquels un espace multimédia d'une médiathèque, une cybercase du Centre Régional d'Information Jeunesse, une salle informatique de l'Université, un cybercafé et une salle de jeu en réseau. Il s'agit d'observer les pratiques d'internet et les interactions dans des lieux dont la finalité commune, mais pas unique, est de mettre à disposition du public des accès au réseau. Que fait-on dans ces lieux ? Comment le fait-on ? Dans quelle mesure peut-on dégager des manières de faire et des manières d'être en public (ensemble ou séparé) propres à chaque lieu et comment sont-elles organisées sont quelques questions de départ qui orientent ce travail.

¹ Sous la direction du Pr J. Simonin, avec un co-financement de l'Europe et la Région Réunion.

En intégrant la théorie des processus de la communication (Mucchielli, Corbalan et Ferrandez, 2001) et l'approche Goffmanienne de la microsociologie interactionniste, je m'interroge donc sur les manières dont se construisent et se déterminent les interactions et les pratiques dans ces lieux.

L'enjeu, à un autre niveau, est de comprendre la construction du sens des communications en contextes et la modification des différents contextes dans ces mêmes échanges. Les divers éléments auxquels je ferai référence renvoient, dans le modèle situationnel, aux processus de contextualisation spatiale, physique, temporelle ; aux processus de structuration des relations, de construction des normes, de la qualité de la relation et de l'expression de l'identitaire (Mucchielli, Corbalan et Ferrandez, 2001 : 81-82). Ces différents processus fonctionnent entre eux par une relation systémique et participent à l'émergence du sens des communications dans le contexte global et pour les acteurs en situation. Le sens est donc perçu comme le résultat de processus systémiques complexes. Si dans la plupart des situations de la vie quotidienne un sens univoque est implicitement et consensuellement adopté par l'ensemble des acteurs, c'est que ces contextes fonctionnent en synergie et qu'un contexte prépondérant peut s'imposer à tous pour laisser émerger un sens cohérent et partagé (*idem* : 79). Je poserai ici les processus de contextualisation (spatiale, physique et temporelle) comme prioritaires. J'axe donc mon propos sur le lieu, mais bien sûr ces processus sont à envisager dans leurs interdépendances avec les processus sociaux qu'ils mettent à jour.

Je vais m'appuyer sur les interactions dans une salle de jeux en réseau à Saint-Denis et tenter de présenter quelques aspects des processus de contextualisation qui contribuent à faire de cet espace un lieu singulier, particulièrement approprié par les individus qui le fréquentent. Il s'agit donc de renoncer à généraliser les pratiques décrites, même si elles sont souvent corroborées par d'autres études portant sur les jeux en réseaux. Les résultats de l'étude consistant à « pointer » sur une période d'une semaine, à chaque heure, les usagers et leurs pratiques des ordinateurs, serviront de fond de carte descriptif. Ces chiffres nous donnent des pistes de réflexion, mais ne résultent pas, méthodologiquement parlant, d'une démarche visant à établir une représentativité des pratiques. Dans le cas de la salle de jeux en réseaux, les observations ont été réalisées pendant la période des vacances scolaires d'août 2003, ce qui n'est pas sans influence sur les pratiques.

LE LIEU DE L'ACTION

Le lieu de l'action, pour reprendre l'expression d'Erving Goffman (1974), se situe en Centre Ville de Saint-Denis, dans le chef-lieu du département de La Réunion. Il est implanté en zone urbaine, face à un collège (collège Bourbon).



L'emploi de l'expression « salle de jeux en réseau », utilisée de façon générique dans le titre de cet article s'avère, de fait, relativement abusive car, comme le montre la devanture du lieu, il n'est fait référence qu'à une enseigne et à une dénomination d'activité, salle informatique. Qualifier ce lieu de salle de jeux en réseau est donc une manière de le positionner par les usages qui y ont cours (plus de 96 % des pointages horaires concernent l'activité ludique). Or, ce positionnement pourrait être tout autre en fonction des situations vécues par chacun des acteurs, comme le montrent les observations et comme le dévoilent les usagers en entretien. Ainsi, en cas d'embouteillages, le lieu s'avère un point de chute commode pour récupérer les enfants à la sortie de l'école. C'est un peu une garderie également, quand les parents vont faire des courses le samedi après-midi par exemple ou

quand ils sortent le soir. Pour la seule femme rencontrée dans ce lieu, c'est un espace de consultation de sa messagerie (usage rare ici, bien que prédominant dans les autres lieux, mais potentiellement légitimé par l'inscription sur la devanture). Par le temps que certains joueurs y passent, l'observateur pourrait également considérer que ce lieu est un second chez eux pour les jeunes (on note que 2/3 des pointages concernent des jeunes déclarant vivre dans une famille monoparentale. Soit que ces usagers passent plus de temps dans la salle, soit qu'ils soient plus nombreux, ils semblent trouver ici le cadre physique permettant de se constituer une famille élective). Par ailleurs, pour l'encadrant, il s'agit du lieu d'exercice de son activité professionnelle, pour laquelle il est responsable tant de la structure, de son organisation que des usagers, qui sont en majorité des mineurs. L'on pose ainsi par cette illustration que « toute communication est une expression d'un acteur social qui peut être « lue » dans le contexte pertinent qui s'impose à lui et à d'autres pour la comprendre » (Mucchielli, Corbalan et Ferrandez, 2001 : 83). Ne voir dans ce lieu qu'une salle de jeux en réseau serait de ce point de vue relativement réducteur.



Les indices d'appropriation extérieure sont également très signifiants : les parpaings en guise de sièges, dont on peut présumer qu'ils ont momentanément transformé le trottoir en un lieu d'attente ; la boîte de soda déposée au pied du rideau de fer et bien sûr les tags qui ornent ce dernier. Ce lieu, dans son aspect extérieur, semble déjà marqué, dans son appropriation, du sceau de la culture juvénile.

Évoquons à présent quelques éléments du décor, d'abord sensoriels : l'environnement sonore et lumineux. On le sait, notre tolérance au bruit est dépendante de notre capacité à l'identifier, à l'interpréter et à pouvoir y réagir. C'est ainsi que l'on différencie les sons, du bruit. L'activité sonore des joueurs est perceptible depuis l'extérieur du local, porte fermée. De la rue, le niveau sonore s'apparente donc à du bruit, celui des joueurs en action ; de l'intérieur, le bruit est un fond sonore, une ambiance liée aux actions du jeu. La perception sonore dépend donc du niveau d'engagement de l'individu dans la situation, de sa capacité d'action sur cette dernière (de la contrainte à la participation). Actions plus ou moins bruyantes selon l'activité ludique. Car les manières de jouer (*ludus* ou *païdia* pour Caillois) diffèrent selon le type de jeu. Le support vidéo ou informatique ne fait pas exception à la règle : les jeux de combat type *Counter Strike* (prédominant durant les périodes scolaires selon l'encadrant) génèrent davantage de compétition et une attitude plus agressive et expansive. Les jeux de rôle massivement multijoueurs, (*Dark Age Of Camelot* par exemple qui représente 65 % des pointages réalisés en période de vacances) s'inscrivent dans une durée de jeu plus grande et favorise l'entraide, les marques d'affection ou d'attention ; bref, une attitude plus posée.

Autre élément de contextualisation sensorielle : l'éclairage.

De l'extérieur, le rideau de fer, constamment baissé, prête à confusion quant à l'ouverture effective ou non du lieu. De l'intérieur, cet élément de décor participe au sentiment d'enfermement, d'autant plus sensible que les murs sont uniformément peints en noir.



Il faut interpréter cet élément sémiologique à la lumière des usages mais aussi de leur historicité. Dès l'ouverture de la salle en 2002, les joueurs eux-mêmes ont réclamé la fermeture du rideau. En effet, la lumière du jour et les rayons du soleil créent des reflets dans les écrans et perturbent les actions de jeu. Ce qui a deux conséquences : d'abord, le renforcement du sentiment d'immersion dans un autre monde (*a fortiori* pour les jeux de rôles que l'on qualifie de mondes ou d'univers persistants, de mondes imaginaires, parallèles, d'espaces mentaux partagés, d'espaces immersifs... pour ne citer que quelques dénominations de chercheurs s'intéressant à la question²). Ce sentiment d'être hors-temps, par le temps continu que produit ce type de jeu mais également par l'environnement lumineux (les néons) est ainsi accentué. Autre conséquence, sur la contextualisation des relations cette fois, l'encadrant rappelle parfois à l'ordre les joueurs qui auraient occulté inconsidérément l'espace-temps réel : il envoie les enfants manger, il dit à l'un d'aller se reposer, à l'autre qu'il va être en retard, que ses parents doivent l'attendre... Attitude qui peut sembler peu bénéfique pour lui, financièrement parlant, à court terme mais qui s'avère payante à long terme. Car un autre jeu social se joue ici, celui

² Journées d'études du GET 2002.

des relations avec l'autorité parentale. Je vais l'illustrer avec un autre élément de décor, un accessoire de l'activité humaine selon Goffman, qui participe à la contextualisation spatiale mais également relationnelle : le téléphone.

En cas de besoin et après en avoir demandé l'autorisation, les jeunes peuvent utiliser le poste fixe de la structure pour prévenir leur famille de leur présence ou demander qu'on vienne les chercher. Il arrive que le joueur sur l'ordinateur le plus proche du combiné décroche en cas d'appel, et interpelle ensuite l'encadrant. À l'inverse, les parents appellent pour vérifier que l'enfant mineur est bien présent à l'endroit où il est supposé être. En cas de conflit, ils appellent également pour prévenir que l'enfant n'est plus autorisé à fréquenter le lieu et demander que cette interdiction soit appliquée. L'encadrant note que c'est peu fréquent et qu'en métropole où il dirigeait antérieurement une salle analogue dans la banlieue lyonnaise, ce type d'avertissement parvenait par voie de courrier recommandé avec accusé de réception.

Cela nous conduit à d'autres constats : cette salle de jeux en réseau est un lieu de sociabilité, les joueurs s'offrent mutuellement le couvert mais aussi le gîte, les usagers se connaissent par leurs pseudos mais fréquemment par leur prénom, on y parle jeu mais pas seulement. Ces marques de sociabilité sont fondées sur l'interconnaissance entre joueurs. Interconnaissance prépondérante dans les sociétés traditionnelles et qui apparaît dans les relations parents-encadrant : aux moyens procéduriers modernes des lettres RAR, se substitue une forme plus traditionnelle de proscription par voie orale.

Deux derniers éléments du décor marqueurs de l'appropriation doivent être évoqués pour conclure temporairement sur l'agencement formel du lieu : la décoration et le mobilier.

Les murs sont uniformément peints en noir mais des affiches sont présentes, que les joueurs consultent ponctuellement. Il s'agit des cartes des univers de jeu (ici *Dark Age Of Camelot*). Plus utiles que décoratives, elles permettent de se retrouver et de se localiser spatialement dans l'univers ludique. Par ailleurs, un fanion, celui de *Force-Réseau*, réalisé par un joueur, trône en bonne place à l'intérieur. Une reproduction à la craie de cet emblème est visible sur la porte extérieure.

L'agencement des 12 postes PC en service dans la salle place les joueurs face aux murs. Pouts-Lajus et Tiévant nomment cette configuration « disposition intérieure » et estiment que ce type de disposition est l'une des plus conviviales au regard des nombreuses possibilités de circulation qu'elles permettent entre les postes (1999 : 32). De fait, les

va et vient entre les différents ordinateurs sont fréquents. D'autant que les sièges mis à disposition sont munis de roulettes qui permettent de se traîner d'un poste à l'autre sans se lever et constituent même parfois un repli sur l'activité pour les jeunes en position d'observateurs (on joue à la toupie, à tourner sur soi-même). L'usure de ces sièges, leur détérioration est assez notable : certains sont dépourvus de dossiers, le tissu qui les recouvre est souvent déchiré... Les joueurs ne s'en plaignent pas et ne semblent généralement pas même s'en apercevoir. L'encadrant, au moment de l'observation, envisageait de remplacer l'ensemble de ces sièges à roulettes par des chaises fixe, en grande partie pour limiter les déplacements et calmer les joueurs. Quand on sait qu'à l'origine ces sièges mobiles ont été rachetés en lot par l'encadrant à la cour d'appel, on se dit que ce mobilier, ailleurs qu'en ce lieu, avec d'autres usagers pour l'approprier, aurait été manifestement plus rapidement mis au rebut. Les processus de contextualisation spatiale participent ainsi à la mise en scène et interviennent ensuite sur le sens des communications faites par tel ou tel acteur dans la scène (Mucchielli, Corbalan et Ferrandez, 2001 : 33).

L'ORGANISATION DU LIEU

L'organisation du lieu sera évoquée sur la base illustrative d'un tract publicitaire :

FORCE - RÉSEAU

148 Rue Jean-Chatel Saint-Denis Tél : 02 87 94 29 86

CONFIGURATION
 Proximité 100 Mbit
 G. Forge H Pro-Ad 16s
 216 Mo de Ram
 Connexion 1000.2

Ouvert 7/7 de
 14 h à 22 h
 et non night jusqu'au matin !!!
POUR SEULEMENT 15 €
12 PC POUR S'ÉCLATER !!!

Jeux en réseau
 et ON LINE !!!

- Counter Strike
- Warcraft III
- Unreal Tournament 2003
- Diablo II
- Everquest
- Age of Mythology
- ... et bien d'autres encore !!!

TARIF

4 Euros / h *
 3 Euros / h **
 2 Euros / h ***

* 12 de semaine (**) Dimanche et jours fériés (***) Pour l'achat d'une carte de 150 à 30 Euros

Bicolore peut-être pour des raisons budgétaires, ce tract représente en son centre, un personnage tout en musculature et puissamment armé, qui s'avère être un personnage du jeu *Warcraft*. C'est le seul élément suggestif présent dans cette affiche (au sens de la typologie des communications publicitaires de Michèle Jouve). Son positionnement est essentiellement informatif. On notera le nom de l'enseigne, ainsi qu'un encadré rappelant adresse et téléphone de la structure, dont on a vu précédemment qu'ils ne sont pas qu'indicatifs mais porteur de sens quant à l'appropriation spécifique du lieu.

Au vu des plages horaires d'ouverture (7/7j de 14 à 22h plus les nights jusqu'au matin) et sachant que le gérant travaille seul, on mesure l'investissement en temps que représente son travail d'encadrant. Âgé d'une trentaine d'années, il s'avère être un passionné de jeu vidéo, ce qui lui confère un rôle de conseil et d'expert auprès des autres joueurs constituant sa clientèle. Le temps passé sur son lieu de travail s'il est important, repose sur une activité ludique, et en conséquence, ses relations au travail sont spécifiques. Il lui arrive de demander à un joueur d'attendre quand ce dernier lui demande un service alors que lui-même est en pleine partie et s'il a une panne d'oreiller, les joueurs sont susceptibles de le héler à son domicile situé à proximité. Les relations de service sont ainsi déclinées sur un mode familier : tutoiement, et adresse par le prénom.

Malgré le positionnement commercial du lieu, les tarifs sont dégressifs au moment où les joueurs sont les plus disponibles : dimanches et jour fériés. L'achat d'une carte, si elle permet de réaliser des économies pour les joueurs assidus, confère également un statut différencié aux usagers (certains payent à l'heure, les habitués non). Par ailleurs, l'exploitation de la carte d'abonnement 15h de jeu pour 30 euros peut être très variable. Pour un jeu de rôle, cette durée de jeu ne permet pas de développer les potentialités de son avatar à son maximum. En revanche, pour les jeux de combat type *Counter Strike* ou les jeux de sports aux séquences ludiques plus courtes, cette durée d'usage peut être étalée plus facilement dans le temps. On constatera d'ailleurs que la liste des jeux mentionnés sur l'affiche est non exhaustive. C'est que, d'une part, les modes changent et les dernières versions de jeu sont prisées par les nouveaux joueurs (les anciens tendant à être plus fidèles aux univers qu'ils connaissent déjà) ; d'autre part, que les pratiques des jeux dépendent de leur type, et les différences entre jeux de stratégie, jeux de combat et jeux de rôle (qui souvent cumulent d'ailleurs les types de jeu possibles : bataille collective, quête, combats individuels, découverte, chat...) sont mul-

tiples. La distinction sur l'affiche, jeux en réseau et on line, est également signifiante. Jouer entre-soi dans une salle, et/ou jouer avec et/ou contre d'autres individus sur le net ne génère pas les mêmes plaisirs ni les mêmes attitudes.

Quant à la mention technique de la configuration des ordinateurs, elle nous confirme ce que les études tendent à montrer par ailleurs : ces jeunes utilisateurs informatiques sont pour certains des experts, à tout le moins des « amateurs qui s'éclairent » : G Forge II pro 64 MO est une donnée informative susceptible de les attirer.

Dans la mesure où les usages des jeux en réseau commencent à être largement investis par le champ de l'information et de la communication mais également de la sociologie ou de la psychologie sociale et que les usages observés dans la salle de jeux en réseau ne semblent pas différer de ce qui a pu être décrit par ailleurs, je ne développerai pas cet aspect pour m'intéresser aux usagers et à ce que Goffman nomme leurs façades personnelles (Goffman 1974).

Les usagers et leurs façades personnelles

Les joueurs en salle représentent un groupe dont la dimension égalitaire n'est qu'apparente : les joueurs sont en majorité des jeunes âgés de 14 à 18 ans, ils se tutoient entre eux selon les habitudes de leur classe d'âge et apparemment, optent tous pour un consensus démocratique qui veut que chaque individu est égal aux autres. Toutefois, ce lieu est celui de la compétition. En conséquence, de manière sous-jacente et parfois très explicite, une hiérarchie entre joueurs s'établit sur la base notamment des *levels*, les niveaux atteints par les avatars des joueurs.

Les individus rencontrés sont en très forte majorité des garçons (plus de 99 % des pointages) vêtus selon les codes classiques de leur tranche d'âge : jean ou bermuda, tee-shirt, baskets composent l'uniforme basique de la culture vestimentaire urbaine juvénile. 95 % des pointages montrent que les usagers déclarent être nés à La Réunion (60 %) ou y résider depuis plus de 5 ans (35 %). La salle de jeux en réseau est ainsi, des cinq lieux observés, celui où l'origine réunionnaise des usagers est proportionnellement la plus forte. Cette dimension influe sur les façons de parler et l'on note le recours fréquent à la langue créole.

Les langages du jeu

Le recours au créole se manifeste par alternance codique et emprunt lexical (« Koué ; oté ; allez gout ; t'es un bel radin toi »). Le vocable employé par les joueurs, est également un indice de leur niveau de maîtrise du jeu : recours aux anglicismes (« les gars ça rush ; c'est le plus haut level qui pull »), aux néologismes (« je solote, espèce de scanneur »), utilisation d'acronyme (« je suis oom » pour je suis Out Of Mana), et de jargon (un boulet est un joueur qui n'a pas eu le réflexe approprié à une situation ou qui invoque une incompatibilité de stratégie). Enfin, toutes les contractions et abréviations écrites dont certaines propres à la constitution d'une cyberlangue : thks pour *thanks*, KK pour *OK*, DTC pour Dans Ton Cul, GG pour *Good Game*, arf et erf pour signifier que l'on n'est pas content... Certains de ces termes sont également utilisés sur les webchats, voire désormais sur les SMS (LOL, MDR, PTDR...) A l'oral, par exemple « j'prends un kalach », « je me TP pas parce que je serai tout seul après » (TP pour téléporter). Il faut également noter que dans une salle de jeux, les interactions de face à face s'ajoutent, complètent et/ou explicitent les interactions dans le jeu. Ainsi, la parole est reliée au jeu de multiples manières. On peut ainsi :

- parler **au** jeu, seul face à son écran et monologuer en se parlant à soi-même (« Ha mince j'ai pas la map » ou « Vas-y prends ton arme »)
- parler **du** jeu, pendant ou après la partie, quand les joueurs échangent sur leurs actions respectives (« j'ai construit la caserne après j'ai scooté ») Précisons que l'encadrant par ce moyen contribue à créer du lien entre les joueurs, à répercuter les astuces et les découvertes des uns et des autres...
- parler **dans** le jeu, en utilisant le chat par exemple
- parler **pour** le jeu, afin de coordonner les actions du groupe (ce qui ne nécessite pas impérieusement d'échange de regard ni même d'interlocuteur désigné puisque la pertinence et le sens des propos s'évaluent dans le contexte commun du jeu (« y a une araignée qui t'a pris en chasse »).

Les échanges langagiers sont nombreux, et de nature diverse. L'encadrant estime que le jeu en salle favorise les échanges interpersonnels et a contrario, diminue le recours au chat intégré à l'activité

ludique. Le fait d'être en co-présence et dans un climat d'interconnaissance génère des conversations en face à face et laisse peu de temps pour les échanges virtuels. Sauf à ce que l'activité de bavardage en ligne et de rencontre virtuelle soit le but final de l'utilisateur, l'usage cyberconversationnel est relativement délaissé. On note que l'utilisation de casques audio permet une immersion plus grande dans l'univers du jeu, mais qu'elle n'est pas sans influence sur le niveau sonore puisque les joueurs ne s'entendant pas, ils tendent à crier pour se parler.

Pour résumer la façon de parler des joueurs, Berry et Brougère distinguent deux types de codes : « ceux liés à la terminologie ludique sont un ensemble de termes « techniques » issus du jeu lui-même, et les codes issus de la pratique du réseau, qui sont à proprement parler une « cyberlangue » partagée avec les autres usagers d'internet. D'une certaine façon, la maîtrise de ces termes ludiques entretient le sentiment d'appartenance à une communauté. » (Berry et Brougère, 2002 : 6). Ce sentiment d'appartenance communautaire est aussi perceptible dans les marques d'affection et d'attention dont font preuve notamment les plus âgés vis-à-vis des plus jeunes. La solidarité est également une valeur forte :

« Qui m'a soigné ?

– Ben devine...

– Ha c'est toi ?

– Ben oui, ça sert à quoi de jouer dans une salle si on s'entraide pas ?

– Ha merci ».

Les normes de valeurs, comme le sens de l'honneur ou le respect des règles sont fortement prégnantes. Cependant, les relations à plaisanterie sont également très nombreuses, focalisées sur l'individu-joueur ou son avatar : (« Ouah ! Pour entrer dans un petit espace lui il saute ! », « T'es vilain, t'es moche, t'es tout bleu ») De même un certain machisme existe, dont on peut se demander s'il dépasse le cadre du lieu et de l'activité : (« Kesta Chamane, t'as tes règles ? », « Etre tué par une fille c'est la honte... »). Il est une figure de joueur qui tend à concentrer sur elle nombre de récriminations, du fait de la compétition générée dans et par le jeu : les novices, ou *newbies*. A contrario, les *hardcore*, les experts, aux compétences reconnues mais dont la position demeure précaire, suscitent une admiration certaine. Je vais à présent évoquer brièvement ces deux figures emblématiques de joueurs.

Les newbies

Les *newbies* désignent les novices. Être un débutant, un *newbie*, est une étape obligée de tout apprentissage, y compris des jeux en réseau. Mais cet état suscite des attitudes contrastées, selon le type de jeu dans lequel le manque de compétence se fait sentir : les jeux à dominante d'émulation tendent à générer une certaine solidarité et une entraide au sein du groupe de joueurs (DAOC). Les *newbies* peuvent ainsi être aidés, soutenus. Au contraire, dans les jeux de type compétitifs (*Counter Strike*) ils s'attirent plus facilement des railleries et des moqueries acerbes. Plus généralement, un dédain affiché.

Au royaume de l'émulation et de la compéition, les plus forts sont les rois. Et l'âge de l'individu n'a que peu à voir avec ses compétences en matière de jeu, seules capables de lui octroyer force, pouvoir et autorité, en ce lieu, sur ses pairs. L'encadrant signalait un jour aux joueurs, à propos d'un très jeune usager quelque peu mis à l'écart du groupe, « il a 10 ans mais il joue bien ». C'est qu'être un *newbie*, en tant que caractéristique de la présentation de soi renvoie tant à l'expression de soi qu'à l'impression qu'en retirent les autres. Et il peut y avoir des brouillages, comme l'illustre l'interaction dans l'exemple précédent. Brouillage observable également dans le monde virtuel et ludique, par exemple, lors de la perte d'un personnage. La mort d'un personnage étant définitive dans le cas de l'effacement des données, l'événement en lui-même est considérable, notamment par l'expérience perdue. Le joueur « en deuil » de son avatar, n'a rien perdu des compétences réellement acquises en terme de maîtrise du jeu. Toutefois, aux yeux des autres joueurs, le fait de devoir créer un nouveau personnage dont les points d'expérience devront être à nouveau reconquis un à un, le présente comme un *newbie*, qui sera la cible et la risée des autres. Ci-après un extrait de dialogue illustrant la manière dont les novices sont traités et comment en retour, l'encadrant contextualise cette attitude. « Y'a des *newbies* à manger à CS [*Counter Strike*, jeu de combat] ? Allons manger ! Les gars allons manger ! » Commentaire de l'encadrant : « il est arrogant hein ? Il est arrogant, mais il est mauvais. Heureusement, s'il était arrogant et qu'il était bon ce serait chiant. Mais là comme il est mauvais, on prend ça pour de l'humour ».

Les relations à plaisanterie, dont les *newbies* font particulièrement les frais, se présentent comme des formes rituelles spécialement privilégiées, de familiarité et d'irrespect entre pairs. Et le niveau réel de compétences du joueur n'a que peu à voir avec sa propension ou son

plaisir à l'affrontement verbal. Les joutes verbales, fréquentes, sont des expressions de la compétition dans le jeu, mais elles s'inscrivent également selon les observations de Dominique Pasquier (2005) dans un contexte relationnel général d'émulation chez les jeunes garçons, visant à se montrer plus fort que l'autre dans les jeux de langage.

LE HARDCORE

Abordons à présent, à l'opposé, la figure du *hardcore*. Le *hardcore* est un joueur expert, reconnu par ses pairs, dont la réputation du pseudo, à défaut de celle de l'individu, n'est plus à faire. Le *hardcore* est un joueur qui prend l'activité ludique suffisamment au sérieux pour y consacrer au minimum 5 ou 6 heures par jour, ce qui lui confère avec le temps des compétences reconnues. À La Réunion, lors de la période d'observation, quelques joueurs incarnaient ces figures emblématiques : les T1C³.

Les T1C sont au départ un groupe de copains, exclusivement des garçons, comme le raconte l'encadrant. Dix joueurs formant deux équipes de joueurs réunionnais, n'hésitant pas à se déplacer pour préparer ou participer à des tournois. L'encadrant, les a mis en garde à propos de la prise de substances illicites à l'origine du nom de leur groupe : « je leur ai dit c'est pas bon les gars, on perd en agressivité et en concentration... ». Le recadrage, la contextualisation mise en place par l'encadrant en matière de rappel des normes est signifiante : il ne s'agit pas des normes légales, morales ou sanitaires ; il ne dit pas « c'est interdit », « ce n'est pas bien », « tu t'abîmes la santé » comme aurait pu le faire un détenteur de l'autorité parentale par exemple. Mais il rappelle la norme des joueurs : le jeu c'est sérieux, fumer du zamal avant de jouer ça ne l'est pas. L'histoire ne dit pas si les T1C ont arrêté de fumer. Reste que lorsque les compétitions officielles ont commencé, la nécessité est apparue de « faire le ménage » et d'embaucher de nouveaux joueurs recrutés cette fois sur des bases performantielles et non plus affinitaires. Ainsi une seconde équipe a vu le jour, les T1C2, la team 2. Les T1C dans leur composante d'origine, historique, demeure un groupe emblématique de *hardcore*. Et leur histoire se diffuse dans le cercle des joueurs, en tout cas de cette salle, comme un élément emblématique culturel partagé.

³ Le nom du groupe a été modifié tout en respectant son caractère original et formel. L'acronyme renvoie à une expression commune aux fumeurs de cannabis.

CONCLUSION

J'adopte ici un paradigme compréhensif et interprétatif, afin de mettre en lumière des phénomènes d'émergence du sens des communications en situation.

L'accès public au réseau, on l'a dit, constitue le plus petit dénominateur commun des lieux étudiés. Toutefois, si on peut considérer très généralement que ces lieux sont de même finalité, on observe qu'ils se différencient les uns des autres par de multiples aspects, en particulier par leur structure et leur organisation (type de lieu, de relations de service, d'aménagement spatial...). L'influence de ces variables, contribue à une appropriation différenciée de ces mêmes lieux : la fréquentation et le mode d'être ensemble des encadrants et des usagers, les pratiques des outils à disposition s'en voient modifiés. En retour, ces pratiques marquent les lieux et leur confère une appropriation spécifique.

Il semble que ce phénomène s'observe également au niveau interactionnel. Les pratiques des encadrants et des usagers, plus généralement des différents acteurs en situation, les conduisent à observer des comportements en miroir quant à la détermination et à la construction de leurs rôles sociaux. Ainsi, dans la salle de jeu, l'encadrant est contraint, déterminé par les pratiques des usagers, ce qui constitue la base de la construction de ses propres actions et inversement, les usagers sont déterminés par les actions des encadrants pour construire leurs pratiques. Ce processus d'ajustement parallèle des interactions est pressenti de manière empirique et essentiellement empathique par chacun des acteurs des situations. Reste ensuite à chacun de s'accorder sur un processus de contextualisation dominant pour, au quotidien, en situation, trouver un compromis de travail favorable au maintien pacifié des relations sociales.

BIBLIOGRAPHIE

- BERRY V. et BROUGERE G., 2002, « Jeu et communautés virtuelles sur internet », Journées d'études « Internet, jeu et socialisation » du Groupe des Ecoles des Télécommunications, 5-6 décembre 2002.
- CAILLOIS R., 1967, *Les jeux et les hommes*, Paris, Folio essais, Gallimard.
- GOFFMAN E., 1974, *Les rites d'interaction*. Paris, Minuit.
- JOUVE M., 1992, *La communication publicitaire. Approche stratégique*. Coll. Synergies, Bréal.
- MUCCHIELLI A., CORBALAN J-E. et FERRANDEZ V., 2001, *Théorie des processus de la communication*, Paris, Colin.

- PASQUIER D., 2005, « Culture lycéennes et TIC », conférence à l'Université de La Réunion lors de la 7^e édition du Séminaire « TIC dans l'Océan Indien », 21 avril 2005.
- POUTS-LAJUS S., et TIEVANT S., 1999, « Observation des usages d'internet dans différents lieux d'accès publics », BBF Paris T. 44 n°5 : 30-34.