

CHAPITRE 10

Pour un changement de paradigme **Évaluer l'amitié dans les jeux vidéo en ligne**

Maude Bonenfant

On a souvent l'impression que les gens qui jouent dans des MMOG, c'est dans leur cercle fermé et ils sont refermés sur eux-mêmes, mais, des fois, c'est pas du tout le cas. Il y a des gens qui jouent, parce que, vraiment, ils ont du plaisir à rencontrer différentes personnes et à créer des liens d'amitié et puis ensuite de les voir. Ils partagent la même passion, donc ça aide les contacts aussi, c'est comme faire partie d'un club de foot ou de hockey. Pour moi, c'est au même niveau. (DG-m-21)

Pour les non-joueurs, l'observation des phénomènes de socialisation dans les jeux vidéo en ligne peut être dérangement ou choquante. Les critères qui sont utilisés pour les évaluer peuvent susciter un jugement négatif, car ils peuvent être basés sur l'expérience vécue hors du contexte vidéo-ludique en ligne. On peut faire un parallèle rapide entre la signification des signes hors du jeu et ceux observés à l'intérieur du contexte ludique, et ainsi arriver à des conclusions hâtives en ce qui concerne le sens des échanges sociaux.

Or, une observation plus approfondie des rapports de socialisation dans ce média pousse à une remise en question des critères à partir desquels juger de la socialisation. Alors que certains peuvent percevoir une instrumentalisation des rapports entre les joueurs, un lieu favorisant le mensonge, une perte de temps, une désaffection ou un effritement des

rapports sociaux, les joueurs eux-mêmes peuvent aussi donner un sens autre qui est propre à l'éthique du joueur de jeux vidéo en ligne. En effet, nous croyons qu'il n'est pas possible de transposer dans le contexte du jeu vidéo en ligne un système de sens extérieur à ce contexte. L'organisation des signes, leurs significations et leurs valeurs dans l'univers vidéoludique présentent des différences dont il faut tenir compte dans l'évaluation des rapports sociaux formés dans ce type de média. Le jeu vidéo en ligne est un contexte différent constitué d'un ensemble particulier de significations qu'il faut évaluer « de l'intérieur » pour comprendre ce qu'est faire une expérience sociale en ligne.

Dans cet article, nous démontrerons l'intérêt de comprendre le système de sens de manière immanente à l'expérience vidéoludique telle que vécue par les joueurs. Nous observerons la façon dont les joueurs eux-mêmes donnent une valeur et hiérarchisent leurs relations aux autres en donnant l'exemple de l'amitié dont les critères doivent être évalués selon des signes en partie propres à cet univers de sens. Pour illustrer ce changement de paradigme sur l'échelle de sens et de valeurs à partir de laquelle juger la socialisation dans les jeux vidéo en ligne, nous présenterons des extraits puisés dans les entrevues effectuées dans le cadre de la recherche *Homo Ludens*, financée par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (2007-2010) et au cours de laquelle une cinquantaine de joueurs ont été invités à partager leur expérience de jeu. Ces joueurs sont tous des Québécois, âgés entre 18 et 47 ans, et pratiquent ou ont participé assidûment un ou plusieurs jeux vidéo en ligne massivement multijoueurs. Grâce à cette perspective des joueurs sur leur pratique et sur leurs rapports sociaux, nous pourrons appuyer par des exemples concrets notre hypothèse de travail.

Des signes et une encyclopédie propres aux jeux vidéo en ligne

Dans la perspective sémiologique que nous adoptons, le jeu est considéré comme un mode de structuration du sens produit grâce au rapport du joueur avec la structure ludique. Le joueur définit le sens du jeu par son interaction avec le jeu vidéo en ligne et avec les autres joueurs, à l'intérieur et à l'extérieur du logiciel du jeu (dans les conversations par clavardage, *chat* vocal, les sites Web, les forums, etc.). À partir du moment où les représentations du jeu à l'intérieur et à l'extérieur du logiciel deviennent significatives pour le joueur, il y a signe du jeu (visuel, auditif, linguistique,

etc.). Ainsi, le jeu est constitué d'un ensemble de signes que les joueurs apprennent à reconnaître et avec lesquels ils interagissent pour produire du sens – le sens de l'expérience vidéoludique en ligne.

Dans ce contexte, le signe est défini comme une chose (perceptible, conçue et ayant une charge affective) et une opération. Pour paraphraser Charles S. Peirce, ce qu'est un signe est ce qu'il fait, sa fonction. Leibniz explique que le renvoi nécessaire du signe est l'opération par laquelle le sens de la représentation est construit (Knecht, 1981). Le signe pris en lui-même n'est rien, puisqu'il n'est signe que lorsqu'il est rapporté au sens : il n'est signe que lorsqu'il remplit sa fonction de renvoi et permet la production de sens. Les signes sont définis par leur usage et le jeu prend sens nécessairement lors de ce processus de renvoi à des termes absents.

C'est grâce à ces termes absents que le sens du jeu est construit par rapport à d'autres sens possibles. Le statut de l'absence est formalisé lorsque l'interprète sait qu'il manque quelque chose, lorsqu'il comble cette absence en produisant du sens, lorsqu'il crée du sens grâce à cette absence. Le joueur joue avec ce qui est absent, dans l'à-venir, et produit du sens avec le passé, par l'ensemble de ses connaissances et expériences acquises qui viennent combler ce « vide », créer ce sens *en devenir*. Ce répertoire utilisé par le joueur pour donner un sens aux représentations prend le nom d'« encyclopédie » chez Umberto Eco (1984). Au contraire du « dictionnaire » qui circonscrit le sens de manière précise, l'encyclopédie regroupe les ressources dans lesquelles puise l'interprète. Elle représente l'ensemble des connaissances et des expériences d'un joueur, mais aussi celles d'une collectivité et auxquelles le joueur se réfère pour construire le sens du jeu. L'encyclopédie du joueur est constituée des lois physiques et biologiques, de l'expérience du corps dans l'espace, des lois de la perspective monoculaire, des esthétiques particulières aux genres, de l'expérience de jeu, des connaissances des nouveaux médias, de l'historique du jeu et des règles régissant les jeux du même genre, etc. Elle rassemble des connaissances particulières à l'univers du jeu vidéo pratiqué, mais aussi des connaissances des jeux vidéo en général et, plus largement, des connaissances sur les autres et le monde.

Cette idée fait écho à celle de Mia Consalvo (2007) pour qui les joueurs et les concepteurs partagent un « capital de jeu » (*gaming capital*), idée dérivée du capital culturel de Pierre Bourdieu. Ce concept dynamique de capital de jeu sous-entend l'interaction des joueurs avec les jeux, avec les

sources d'information sur les jeux et l'industrie (magazines, sites Web, reportages télévisés, publicités, etc.) et avec les autres joueurs (directement ou par forums, blogues, etc.). Ainsi, le sens du jeu est rapporté à ce capital de jeu, à cette encyclopédie du joueur qui tient compte du contexte et du cadre référentiel à partir duquel les signes du jeu vidéo en ligne doivent être interprétés.

Pour comprendre le sens de l'expérience vidéoludique en ligne, il faut donc définir ce capital de jeu et cette encyclopédie qui servent à l'interprétation des signes du jeu et qui sont en partie particuliers aux jeux vidéo en ligne. On ne peut pas « utiliser » un répertoire extérieur pour bien saisir le sens qui est produit lors de l'expérience vidéoludique en ligne : il n'est pas possible de transférer une encyclopédie extérieure pour définir le sens produit par l'interaction du joueur avec le jeu et les autres joueurs. Il faut considérer le système de sens et de valeurs propre au joueur en ligne – c'est-à-dire de manière immanente au joueur – pour comprendre ce qu'est le sens d'une expérience sociale vidéoludique.

Continuité du sens

Cependant, une difficulté à définir cette encyclopédie et ce capital de jeu vient du fait qu'ils sont en partie seulement spécifiques aux jeux vidéo en ligne et en partie communs au monde hors ligne (*offline*). Il peut être complexe de distinguer les spécificités de sens du jeu vidéo en ligne par rapport aux sens produits à l'extérieur de ce contexte, car l'encyclopédie du joueur n'est pas un répertoire fixe. Elle s'enrichit et se transforme dans un processus dynamique et sémiosique avant, pendant et après l'expérience ludique, puisque les signes sont toujours déjà liés à un réseau de significations dans lequel l'objet du signe s'insère (connaissances, imagination, expériences antérieures, etc.). Les signes sont liés dans la chaîne significative de la sémiose (Peirce, *CP*: 5.484¹).

Selon Peirce, les signes forment un continuum où une infinité de signes peuvent être introduits avant ou après n'importe quel autre signe. « Sign [...]: *Anything which determines something else (its interpretant) to refer to an object to which itself refers (its object) in the same way, the*

1. Les citations de Peirce sont extraites des huit volumes des *Collected Papers of Charles Sanders Peirce* (1931-1958 [1857-1892]).

interpretant becoming in turn a sign, and so on ad infinitum » (Peirce, CP: 2.303). Ce mécanisme dynamique évolue dans le temps et chaque unité signifiante est mise en relation avec les autres pour produire la signification. Chaque signe est « infiniment traduisible » et le processus sémiotique s'effectue « à l'infini » : « *there is no exception, therefore, to the law that every thought-sign is translated or interpreted in a subsequent one, unless it be that all thought comes to an abrupt and final end in death* » (Peirce, CP: 5.284).

Ce continuum de la pensée issu de la sémiologie explique en partie pourquoi il est si complexe, surtout dans le cas des jeux vidéo en ligne, de distinguer clairement le sens qui est de l'ordre du jeu de celui qui ne l'est pas. Le joueur a construit un univers référentiel avant de commencer à jouer et poursuivra la construction de cet univers pendant et après son expérience vidéoludique. Le contenu de l'encyclopédie produit avant l'expérience vidéoludique et le contenu qui se modifie pendant cette expérience sont imbriqués, d'autant plus que la pratique vidéoludique en ligne n'est pas aussi « séparée » de la vie que certains auteurs l'ont laissé entendre (Huizinga, 1939 ; Caillois, 1958). La production du sens du jeu se fait parallèlement à la production d'autres sens. Le jeu vidéo en ligne fait partie de la vie quotidienne des joueurs et des champs de l'expérience humaine, alors le sens produit par l'usage de ce logiciel n'est pas toujours celui du « jeu » : il peut devenir un outil de communication, de socialisation, de création, de travail, de thérapie, etc. Il peut alors être d'autant plus difficile de distinguer le sens du jeu des autres sens qui lui sont extérieurs.

Or, c'est grâce aux « différences » que le sens du jeu se construit par rapport à d'autres sens possibles. Le sens du jeu vidéo en ligne est en partie construit par opposition à ce qui lui est étranger. Les signes constituant le jeu entrent dans des rapports de différenciation avec des signes extérieurs. Ce sont ces différences entre le sens des signes en ligne ou hors ligne qui sont révélateurs de la spécificité de l'expérience vidéoludique en ligne et qui peuvent nous aider à définir le sens propre à la socialisation en ligne.

Un contexte particulier aux jeux vidéo en ligne

À la suite de cette première partie de notre exposé, nous comprenons qu'il y a production du sens vidéoludique grâce aux rapports, aux relations et

aux combinaisons des signes – qu'ils soient spécifiques ou non au jeu –, ce que certains appellent la structure du jeu : « qui, en sémiotique, renvoie à un ensemble de règles ou de conventions qui prescrivent comment des signes ou les éléments d'un système peuvent être combinés » (Salen et Zimmerman, 2004 : 45). À l'intérieur de cette structure ou de cette « grammaire du jeu », les signes sont ordonnés selon des lignes directrices pertinentes au contexte interprétatif : la structure du jeu encadre l'interprétation des signes dans le sens du jeu, mais d'autres interprétations des mêmes signes auraient été possibles dans un autre contexte, avec un autre cadre interprétatif, avec un autre type de rapport aux signes. Le jeu vidéo en ligne donne un *contexte différent* pour l'interprétation.

Ce contexte prend son sens grâce aux interrelations entre les signes constituant le jeu. Salen et Zimmerman parlent de « *complex internal systems of meaning* » (2004 : 364). Les signes du jeu sont interreliés et ne prennent une valeur qu'à partir du moment où ils sont mis en relation les uns avec les autres et forment un contexte de sens propre au jeu vidéo en ligne : « Le sens d'un signe ne réside pas dans le signe lui-même, mais provient du système dont il est une composante » (Salen et Zimmerman, 2004 : 46). Ces auteurs, issus des études sur le jeu vidéo, expliquent que « le sens de tout signe ne peut être compris que dans son rapport à un plus grand ensemble de signes qui, ensemble, tissent la trame dense de ce qui fait sens dans le jeu » (2004 : 365). Les signes constituant l'expérience vidéoludique en ligne font donc partie d'un contexte de sens à l'intérieur duquel ils sont interprétés : ce contexte n'est pas le même « en ligne » ou « hors ligne ».

Puisque le contexte est différent, le sens des signes constituant le jeu vidéo est aussi différent par rapport aux mêmes signes pris dans un autre contexte. « Le contexte affecte l'interprétation et peut préciser, faire dériver ou même profondément altérer le sens que confère le système » (Salen et Zimmerman, 2004 : 366). Pour cette raison, l'encyclopédie du joueur a un effet direct dans la production du sens : elle donne une forme au contexte. Ce contexte particulier d'où sont issus les signes, à travers les interrelations propres à cet univers de sens, doit donc être pris en compte pour comprendre ce qu'est l'expérience sociale en ligne, car le sens des signes est variable. Il n'est pas possible de simplement transposer la signification d'un signe à un signe similaire dans le monde des jeux vidéo, en affirmant avoir défini le sens produit par les joueurs. Ce sont des exemples de

cette variabilité du sens que nous voudrions maintenant présenter, en démontrant que le sens des rapports sociaux, tout particulièrement le sens de l'amitié, est à interpréter à partir d'un nouveau répertoire, d'une nouvelle encyclopédie, d'un nouveau contexte en partie spécifique aux jeux vidéo en ligne.

L'amitié en ligne

Une grande variété de rapports sociaux, positifs ou négatifs, spécifiques ou non, peuvent être initiés dans le contexte du jeu vidéo en ligne, parce que ce type d'activité est basé sur la communication et les contacts entre les joueurs. L'intérêt de ce genre de jeux est justement le fait que les joueurs interagissent, d'une façon ou d'une autre, et ces nombreuses interactions sont à la base de liens sociaux : « ce qui va faire que je vais jouer à ce jeu-là, c'est l'ambiance avec le monde » (JF-m-18)². Certains de ces liens entre les joueurs sont déjà présents avant le début de la pratique du jeu et la grande majorité des joueurs interrogés pour la recherche *Homo Ludens* affirment avoir été initiés au jeu par des amis, des membres de la famille ou leur conjoint et pratiquer avec eux. Ces joueurs expliquent que la pratique vidéoludique en ligne leur permet ou leur a permis d'enrichir une amitié, des liens familiaux ou même une relation de couple : elle devient sujet de conversation, permet de passer du temps ensemble, favorise le contact entre amis éloignés, etc. Un joueur de *World of Warcraft* explique : « avec mes amis de Saint-Émile, on se contactait et puis on jasait pendant qu'on jouait, mais ce qui est particulier, c'est que, après que j'ai déménagé à Montréal, [...] on ne jasait que quand on jouait. Et en dehors du jeu, on ne se parlait pas » (DA-m-26).

Ce qui est particulièrement intéressant pour cet article, c'est que plusieurs joueurs avouent avoir joué avec des étrangers qu'ils n'ont jamais rencontrés en face-à-face et qui sont graduellement devenus des « amis ». L'emploi du mot *ami* peut être surprenant pour le non-initié : le sens du mot, dans ce contexte, semble inapproprié pour celui qui comprend le mot à l'extérieur de la pratique vidéoludique en ligne. Comment parler d'amitié sans s'être vus ? Or, à la suite de l'analyse de tous les entretiens,

2. La codification des pseudonymes des joueurs est la suivante : les initiales, suivies du sexe, et de l'âge.

nous remarquons qu'à partir du moment où les joueurs jouent et communiquent ensemble plusieurs fois par semaine, plusieurs heures chaque fois et ce, pendant plusieurs mois, voire plusieurs années, la socialisation engagée dans l'univers du jeu peut finir par prendre le sens d'une amitié où des liens de confiance ont été établis. Ainsi, la grande majorité des joueurs interviewés ont dit avoir créé « des liens d'amitié avec les gens » (DG-m-21), car « avec les MMO, il y a définitivement des liens qui se tissent, des amitiés, parfois solides » (FC-m-22).

Ces joueurs naviguant dans le même jeu sont unis par une passion commune qui définit leur appartenance à un groupe et qui leur permet d'entrer rapidement en communication. « Quand je jouais à *WoW*, par exemple, il y avait des fois, on était 40 personnes dans le logiciel de communication et ça, on ne verra ça nulle part... 40 personnes qui se regroupent quelque part pour faire quelque chose ensemble, ça arrive rarement » (DG-m-21). Le jeu vidéo en ligne est « un divertissement qui permet d'emmener des personnes sur des points communs pour [pouvoir] socialiser plus facilement » (JF-m-18). Comme il leur paraît impossible de parler de leur pratique vidéoludique aux non-joueurs à cause de la peur d'être jugés ou d'être inintéressants, les joueurs, partagent leurs expériences avec les autres joueurs et développent des « amitiés d'affinité » (DG-m-47). Au lieu de se rencontrer à l'école, au bureau, au café du coin ou lors d'une pratique sportive, les joueurs se réunissent à l'intérieur de la plate-forme de jeu, interagissent et communiquent ensemble. Le contexte vidéoludique est un contexte différent, mais il est aussi un contexte comme un autre : « On se trouve des sujets de discussion, comme du monde qui se rencontre quelque part et qui fête. Mais, les trois quarts de la discussion, c'est au sujet du jeu » (DL-m-22). La pratique devient le pôle de rassemblement et l'univers de sens par lequel les contacts se construisent. Cette passion commune du jeu vidéo en ligne donne sens aux signes et c'est à partir de ce sens qu'il faut penser le rapport aux autres joueurs et la construction des amitiés. Le jeu fournit le cadre à partir duquel seront évalués les signes échangés entre les joueurs devenus amis, c'est-à-dire les signes produits par les joueurs directement grâce aux outils de communication ou indirectement grâce à la structure du jeu et l'univers entourant le jeu sur Internet. Comprendre le sens de ces signes permet de mieux saisir ce qui est entendu par « amitié » dans cette communauté.

Les « signes » de l'amitié en ligne

Les critères définissant l'amitié peuvent différer dans l'univers des jeux vidéo en ligne. Par exemple, alors que la rencontre face à face, avec l'ensemble des signes non verbaux que cette proximité physique véhicule, est un facteur essentiel au développement d'amitiés dans le monde hors ligne, cette rencontre devient facultative dans le monde en ligne. Au lieu d'être un prérequis, la proximité physique peut plutôt devenir une conséquence de l'amitié en ligne. Les joueurs qui se découvrent des affinités et qui développent des amitiés en ligne peuvent être amenés à s'organiser des rencontres de groupe (avec les guildes, les équipes, les partenaires de jeu, etc.) ou des rencontres individuelles, grâce à leurs rencontres dans l'univers du jeu. Plusieurs des joueurs interviewés ont dit avoir rencontré d'autres joueurs et même avoir voyagé aux États-Unis ou en Europe pour visiter ces joueurs connus en ligne. De la même manière, des joueurs ont reçu chez eux d'autres joueurs venus d'ailleurs ou ont rencontré des Québécois d'un peu partout de la province : « Il y avait une forte envie de se rencontrer à l'extérieur du jeu. Donc on faisait souvent des *partys*, une fois par mois, où on regroupait un maximum de joueurs de Montréal, Québec, Trois-Rivières, Gaspé, de la Saskatchewan, plein de places, pour qu'on puisse se voir dans la vraie vie » (DD-m-30).

Ces rencontres ont été rendues possibles parce que, précédemment, il y a eu naissance d'amitiés dans le contexte du jeu vidéo en ligne et parce que les critères définissant cette amitié ne concernent plus *a priori* le contact concret. En faisant un parallèle avec les aveugles, un joueur relativise l'importance d'avoir vu l'autre pour qu'il y ait la formation d'une amitié :

Si tu passes 40 heures par semaine à jouer avec quelqu'un, même si tu ne le vois pas en personne, tu le connais quand même. Comment je pourrais dire ça ? C'est, disons, comme un aveugle [...] qui ne verra jamais une personne, mais qui va quand même tisser des liens et avoir des relations avec elle. Donc, la barrière visuelle, ce n'est pas la fin du monde. (FC-m-22)

Au lieu de se construire sur la proximité physique et le fait de s'être vus, l'amitié en ligne est plutôt issue d'une forme de présence à l'Autre qui est particulière à cet univers de sens : conversation par écrit, par micro, temps de pratique en commun, gestes d'entraide, complémentarité des habiletés de jeu, réponse aux attentes, etc. Grâce à ces échanges de signes,

la présence à l'Autre peut devenir aussi chargée d'affects dans le monde en ligne, mais sous une forme différente: « Le sentiment de *présence* dans le jeu pourrait sembler inatteignable si l'homme n'était ce prodigieux animal symbolique, capable de donner sens au signe le plus abstrait » (Coulombe, 2010 : 40-41). Conformément à la théorie sur le signe que nous avons présentée précédemment, Coulombe ajoute que « tout système symbolique est fondé sur l'absence de la chose représentée et tire sa force de la capacité de l'homme à investir d'affects ce qui pourtant n'est pas là, voire ce qui n'a jamais été » (2010 : 84).

En effet, les termes absents des signes permettent aux joueurs de produire du sens, mais ce sens n'est pas neutre et est teinté d'attentes, d'émotions, de traits de caractère, etc. Si le corps est seulement en contact avec la représentation de l'Autre, le joueur est tout de même présent dans le monde grâce à l'échange de signes chargés de sens et d'affects. Ces signes permettent ainsi de communiquer et de construire une image de l'Autre avec qui le joueur peut être en contact *réel*. Ces contacts sont réels et ne sont pas moins « vrais » que ceux hors ligne, car ils ont des *effets* sur les joueurs, même si ces contacts sont en partie médiatisés par la plateforme du jeu. Malgré la médiation de la machine et la distance physique, les joueurs peuvent être affectés, positivement ou négativement, par leurs contacts avec les autres joueurs et « [s'investissent] beaucoup émotionnellement » (DD-m-30).

Il y avait des situations conflictuelles épouvantables, des gens qui pleuraient parce qu'ils s'étaient disputés, ou qui claquaient la porte... des insultes, de la colère. Il y a plein de choses qui se qui se vivent dans un clan. C'est fou ! C'est un monde virtuel, mais ça ressemble à la réalité parfois. (DG-m-47)

Les contacts deviennent d'ailleurs plus directs lorsque les joueurs communiquent grâce à un *chat* vocal, ce qui s'est généralisé à presque l'ensemble des joueurs de jeux vidéo en ligne massivement multijoueurs. La voix offre une panoplie de « d'indices » au joueur pour imaginer l'Autre et rend les affects encore plus prégnants. « Avec l'intonation, la manière de parler, tout ça, [ils vont] s'attacher plus aux personnes qui sont en jeu » (DD-m-30), car les joueurs sont « comme au téléphone, mais pendant cinq heures, en faisant des activités dans le jeu, en échangeant de l'information » (DG-m-47). Grâce à la voix, « il y a une certaine confiance de plus » (JF-m-18) et les liens d'attachement sont favorisés. Les joueurs apprennent

plus facilement à se connaître et se reconnaître s'ils ont l'occasion de se parler directement: «le fait d'avoir un *voice chat* aussi, ça te permet d'identifier plus facilement les personnes, parce que tu reconnais leur voix» (DA-m-26).

Outre le *chat* vocal, le logiciel de jeu propose différentes manières de communiquer qui pallient l'impossibilité de contacts en personne. Il existe toujours une zone de clavardage où des informations sont échangées par écrit, souvent avec les *emoticons* qui donnent une indication du ton de l'expression. De la même manière, les *emotes*, ces mouvements préenregistrés des avatars, ou les mouvements des avatars que les joueurs contrôlent communiquent certaines informations. Ces mouvements font partie en quelque sorte de la communication non verbale: c'est faire «des simagrées, en fait, pour communiquer avec les gens» (DA-m-26). Un joueur de *World of Warcraft* ajoute:

L'avatar lui-même peut communiquer par des *emotes*. Par exemple, l'avatar va faire un salut, une révérence, danser ou faire un geste disgracieux. Blizzard a prévu une vingtaine d'expressions du genre et les joueurs les utilisent beaucoup. Le nombre d'*emotes* est cependant limité et, par conséquent, les joueurs en créent eux-mêmes. Par exemple, si un joueur est prêt à passer à l'action, il se met à sautiller frénétiquement. On peut aussi exprimer son exaspération en se collant la tête contre un mur et en sautant à répétition, ce qui signifie «j'en ai marre au point de me fracasser la tête contre le mur». Cela se produit, par exemple, après plusieurs *wipes* [échecs] contre un même boss, ou lorsqu'un joueur s'absente trop longtemps. (DS-m-31)

L'équipement porté par l'avatar est aussi significatif, car il révèle l'expérience de jeu et les connaissances du joueur. Un joueur expert raconte: «tu te présentais avec le *full equipment*, le monde te regardait, puis disait "okay, ce gars-là, il a joué. Lui, c'est quelqu'un"» (AG-m-35). Les joueurs se reconnaissent et s'évaluent en partie sur la base des signes de performance et l'avatar est la marque physique des accomplissements. Au fil des heures de jeu, l'avatar ne devient pas tant une extension du joueur qu'un symbole représentant l'identité du joueur: de minuscules détails révèlent aux joueurs les plus expérimentés des informations sur le type de joueur en face duquel ils sont. Ces détails révélateurs – ces signes – interfèrent sur le rapport social qu'ils auront ensemble. Celui qui a un équipement «parfait» sera spontanément «respecté» pour ses accomplissements (forme de reconnaissance sociale), alors que cet autre joueur dont

l'organisation de l'équipement révèle qu'il ne maîtrise pas complètement la dynamique du jeu pourra être mis de côté lors de la formation d'une équipe. Un joueur résume clairement cette idée :

Pour connaître la qualité des joueurs que l'on rencontre ou avec qui l'on joue, l'équipement porté constitue en quelque sorte un code. Dès qu'un joueur se présente, les autres, surtout les bons joueurs, vont lui faire un *inspect*. Il s'agit d'une touche qui permet de regarder tout l'équipement que porte un joueur. Si un joueur porte une seule pièce d'équipement qui n'est pas adaptée à son rôle précis, les autres ont alors une indication que ce joueur ne connaît pas beaucoup le jeu, « *it's a noob* [un nouveau joueur] ». [...] Donc, quand on arrive dans un groupe, il faut s'attendre à se faire inspecter de la tête aux pieds. Le corollaire est une certaine fierté et une attention particulière à l'équipement que l'on porte. (DS-m-31)

De la même manière, les erreurs lors des actions en groupe ou des comportements déviants par rapport aux attentes générales sont connotés et certains peuvent prendre un sens particulier qui informera une fois de plus les coéquipiers sur le type de joueur avec lequel ils interagissent. Un ensemble de signes permettra aux joueurs d'arriver à certaines conclusions en ce qui concerne les qualités du joueur avec qui ils interagissent et sur leur intérêt à poursuivre ou non les contacts. Par exemple, l'absence répétée d'un joueur lors des actions de groupe prévues peut envoyer un signal clair aux autres membres de son manque d'engagement ou de respect envers les autres : « Il ne faut pas que ce soit quelqu'un qui te dise : "Ok, je vais être là, telle heure, tel jour", puis qui ne vient pas. S'il ne se pointe pas, tu veux le savoir avant [...] ». Ce n'est pas vraiment la motivation au niveau du temps de jeu [qui est importante], c'est vraiment la responsabilisation par rapport aux autres : c'est la même chose qu'un travail d'équipe à l'école » (GM-m-22). Celui qui « lâche » ses coéquipiers, celui sur qui on ne peut pas compter, celui en qui on ne peut pas avoir confiance ne deviendra certainement pas un ami.

À l'inverse, le joueur qui est constamment connecté et qui peut être qualifié de « *no life* » (c'est-à-dire sans autre intérêt dans la vie que le jeu) peut être très engagé dans le jeu, mais la valeur qui lui est associée est ambiguë chez les joueurs : à la fois le *no life* est raillé pour son obsession du jeu, à la fois il est admiré pour tous ses accomplissements. Le jugement est relativisé selon le contexte de sens, ce qui renforce notre hypothèse de travail : en contexte hors ligne, il est dévalorisé, car il perd son temps par

rapport à d'autres types d'expériences qu'il pourrait vivre; en contexte en ligne, il est valorisé, car il atteint des objectifs que peu de joueurs atteindront et prouve ainsi sa valeur.

Outre l'avatar et le comportement, l'attitude en général dans les zones de communication (*chat* vocal, clavardage, forums, etc.) et la manière de jouer sont marquées par un ensemble de signes que les joueurs apprennent à décoder rapidement. Un joueur explique que « tout un code s'établit sur la façon de communiquer [et qu'il] y a un code de politesse qui s'est établi pour renforcer les liens » (DS-m-31). D'ailleurs, cette connaissance du « code social », qui passe par exemple par toute une terminologie propre à cet univers, est jugée par les joueurs. Ce savoir marque l'appartenance à un groupe et pose ainsi une hiérarchie par rapport à son degré de maîtrise: ceux qui ne connaissent pas la signification de certains signes peuvent facilement se faire traiter de *noob* (ou *newbie*), terme péjoratif qualifiant ce « petit nouveau » qui n'en sait pas assez et qui fait des erreurs... Comme dans tout groupe social, la réputation, l'honneur, la reconnaissance, la hiérarchie et le prestige sont des facteurs qui viennent donner une valeur aux rapports entre les joueurs: les liens sociaux se construisent sur des bases communes dans les mondes en ligne et hors ligne et certains critères définissant l'amitié peuvent être les mêmes. Or, nous avons vu que l'ensemble des signes les constituant et le sens à leur accorder peuvent varier dans les deux contextes.

L'identité ludique

Si la présence de l'Autre est bien réelle grâce aux échanges nombreux de signes qui construisent l'identité du joueur, cette identité ne se construit pas sur les mêmes critères que ceux hors ligne: l'âge, le sexe, le lieu de résidence, etc. n'ont pas la même importance, car ils n'ont pas la même signification dans le monde en ligne. Un joueur résume cette idée: « tu ne sais pas si c'est une maman, un père ou un jeune. Mais je ne me pose pas souvent la question, je ne me suis jamais beaucoup forcé à me l'imaginer » (OG-m-23). Les joueurs ne se demandent pas quelle est l'identité de l'individu, car, en fait, ce ne sont pas des critères significatifs dans cet univers: « Parfois, on échange, même avec un jeune, et c'est comme s'il n'y avait plus d'âge. À un moment, le conflit des générations disparaît. C'est comme si ça rapprochait le monde. Il y a un côté, parfois, qui peut éloigner, mais

il y a tout un côté où ça nous rapproche par affinités» (DG-m-47). Un jeune joueur corrobore cette idée : « J'ai connu quelqu'un qui avait 41 ans, j'ai presque la moitié de son âge, mais cette personne-là me respectait comme si j'étais son égal et même plus. Je n'ai jamais vu de problèmes d'attitude par rapport à mon âge » (FC-m-22).

Ces critères définissant l'individu n'ont pas la même importance dans le contexte du jeu vidéo en ligne, car ils n'interviennent pas sur les qualités du joueur. Ce sont plutôt des critères proprement vidéoludiques qui sont adéquats pour juger de l'identité du joueur. Par exemple, si l'âge n'est pas un critère pertinent pour définir les rapports entre les joueurs, la maturité ludique (Sicart, 2009) – c'est-à-dire une certaine attitude qualifiée de « mature » par les joueurs – peut être cruciale pour certains et définir leurs rapports aux autres. Des joueurs refuseront d'entrer en rapport avec « des petits jeunes » (GC-m-29), car ils ne font souvent pas preuve de maturité ludique : l'âge peut intervenir dans le degré de maturité ludique, les adolescents pouvant être moins matures que les adultes. Or l'adolescent faisant preuve de maturité ludique pourra se lier d'amitié avec un adulte dans le contexte du jeu s'il répond aux attentes de ce joueur adulte : « Pendant que tu joues, tu n'es pas la personne qui est derrière l'ordinateur : tu es la personne qui est à l'écran. Je suis plus intéressé par le bonhomme que je vois à l'écran que par la personne derrière son ordinateur » (AD-m-32).

Dans le contexte vidéoludique en ligne, l'identité n'est pas « cachée » comme certains l'entendent. L'identité est celle que le joueur construit au fur et à mesure de sa pratique et n'est pas une identité à découvrir « derrière l'écran ». L'anonymat, qui est souvent invoqué pour définir les contacts dans les logiciels en ligne, n'a pas le même sens qu'à l'extérieur du contexte ludique : l'identité de l'individu n'est pas aussi importante que l'identité du joueur. En d'autres mots, l'anonymat ne concerne pas tant l'identité de l'individu derrière l'écran (qui est la personne qui contrôle l'avatar ?), mais plutôt l'identité du joueur (à quel genre de joueur ai-je affaire ?). En fait, la corrélation entre l'identité en ligne et hors ligne n'est pas recherchée comme telle, mais c'est plutôt l'identité du joueur en situation de jeu qui est signifiante, peu importe son identité hors ligne. Cette identité ludique, pourrions-nous dire, se construit à partir d'un ensemble de critères propres à l'univers vidéoludique : la performance, les interactions avec les autres joueurs, la présence dans les zones de communication, l'assiduité, etc. Ce n'est donc pas le mensonge par rapport à

l'identité derrière l'écran qui est problématique, mais ce sont plutôt les conflits d'ordre comportemental lors des sessions de jeu (même si ces problèmes peuvent bien sûr inclure le fait de mentir à ses coéquipiers sur son identité hors ligne...).

Dans le contexte vidéoludique, le rapport à la vérité est alors transformé selon les règles du jeu, puisque l'identité ludique obéit à des prescriptions qui peuvent être étrangères au monde hors ligne : le fait de « devenir autre » grâce à l'interaction avec un avatar n'est pas un mensonge et prend forme à travers divers comportements en adéquation avec le jeu. L'identité ludique est alors bâtie sur les caractéristiques des personnages qui ont une valeur de vérité qui leur est propre. L'identité ludique n'est alors que le reflet du respect de la règle. Le joueur n'est pas délirant, menteur, manipulateur ou autre³ lorsque les signes qu'il produit sont cohérents avec l'univers de sens dans lequel ils prennent place et sont interprétés comme tels. Par exemple, il n'y a pas nécessairement instrumentalisation de l'Autre lorsque les interactions entre les joueurs suivent les règles acceptées par tous. Les autres joueurs s'attendent à ce rapport aux autres et à ce rapport à la vérité qui sont liés aux règles du jeu, et jugent de l'identité du joueur grâce à ce contexte de sens.

Ce n'est donc pas nécessairement des informations personnelles et intimes sur la vie des individus qui sont échangées, car ce n'est pas cette identité qui est impliquée dans la relation. Cependant, les joueurs partagent un intérêt pour le jeu qu'ils ne partagent pas avec d'autres amis, et ce partage favorise le développement d'une complicité et d'une connivence entre certains joueurs qui peuvent être amenés à partager beaucoup plus que l'expérience du jeu et sortir du contexte ludique – sortir de la règle du jeu. Le partage d'une passion commune pour le jeu peut simplement être le point de départ d'un sentiment de cohésion sociale et d'une amitié sincère aussi forte que celles qui naissent hors ligne :

C'est du monde que tu apprends à connaître, après des mois où tu joues à presque tous les jours, alors, d'un certain côté, je pense que je connaissais mieux les personnes que leur conjoint ou leur conjointe les connaissaient ! [...] Ça devient plus qu'une communauté de joueurs, ça devient, pour certains, une famille, des amis. (FC-m-22)

3. Nous pourrions faire une démonstration similaire avec la question de la violence, par exemple.

Plusieurs joueurs migrent d'un jeu à l'autre en gardant le même pseudonyme pendant des années et certains joueurs se retrouvent donc dans un nouveau jeu et poursuivent leurs relations précédentes. Des noyaux de « migrants » demeurent ainsi amis pendant de longues périodes et, finalement, certains joueurs affirment avoir parlé de leur vie et de leur identité hors ligne, car il est toujours possible de « jaser en jouant » (DA-m-26) : « Des fois, les gens parlent de leur carrière, s'ils ont des enfants, s'ils en n'ont pas. Souvent, ça part d'une question par rapport au jeu, et puis ça finit par s'étendre à la vie personnelle des joueurs. Ça arrive assez souvent » (ALP-f-28). Il n'est pas seulement question du jeu lors de ces conversations : « C'est beaucoup plus que juste : "j'ai miné tel astéroïde et là, je m'en retourne à la station" [...] ça va beaucoup plus loin que ce qui se passe dans le jeu. À un moment, ça devient très personnel » (FC-m-22). Plusieurs joueurs avouent avoir reçu des confidences et avoir fait du support moral.

Ce partage plus intime de leur vie privée est ce qui a parfois permis de conserver des liens au-delà de l'arrêt de la pratique vidéoludique : « Le niveau social est indéniable là-dedans, parce que je me suis fait beaucoup d'amis avec qui je parle encore [...] Il y a encore beaucoup de gens, même si j'ai arrêté de jouer, avec qui je suis en contact » (GC-m-22). Ainsi, plusieurs joueurs ont conservé des liens, même des années après l'arrêt de la pratique, démontrant que le jeu ne devient plus nécessairement le seul point commun après un certain temps : par exemple, un joueur a « une dizaine de personnes avec qui [il] jase encore de temps en temps » (JG-m-27). Un autre joueur explique que, après avoir joué huit ans ensemble, « ça a fait des vrais liens » (AG-m-35) :

À un moment, pas dans les premières années, mais à un certain point, il y a certains joueurs avec qui tu peux parler de ta vie personnelle. [Même après avoir arrêté de jouer depuis plusieurs années], je garde encore contact avec quelques joueurs. Aux États-Unis, au Danemark... On s'écrit une poignée d'emails par année, on s'envoie des photos. Des Danois sont même venus ici [après que je leur ai moi-même rendu visite]. (AG-m-35)

Pour plusieurs joueurs, le jeu est ou a été un moyen comme un autre de faire des rencontres : « Je crois, en fait, que c'est plus un prétexte à rencontrer des gens. [...] Ça aide à socialiser, ça aide à créer des liens » (DG-m-21). Plusieurs joueurs ont avoué qu'il existe un réseautage entre les joueurs et que « c'est via le jeu qu'[ils se sont] connus » (DG-m-47). À

partir du moment où le jeu devient un moyen comme un autre de se faire des amis ou de conserver des amitiés, et que les joueurs discutent de leur vie intime lors de leur pratique vidéoludique en ligne, la frontière entre les amitiés en ligne et hors ligne devient de plus en plus floue jusqu'à finalement ne plus être significative.

La frontière entre les mondes en ligne et hors ligne

Tel que nous l'avons vu précédemment, le développement des rapports amicaux dans le contexte vidéoludique en ligne s'opère en deux temps : d'abord, l'amitié est informée par le jeu, en dépend et est spécifique à cet univers ; puis, dans un second temps, l'amitié initiée dans le cadre d'un jeu vidéo en ligne peut acquérir une charge affective aussi forte que n'importe quelle autre amitié hors ligne et ne plus dépendre du contexte ludique comme tel. Si, jusqu'à présent, nous avons opposé le monde en ligne au monde hors ligne, ce n'était que pour distinguer les univers de sens auxquels les signes sont renvoyés et démontrer qu'on ne peut pas transférer un répertoire extérieur au jeu pour interpréter les signes du jeu, si l'on veut vraiment comprendre le sens des amitiés en ligne. Or, nous avons aussi affirmé précédemment qu'il est difficile de distinguer les deux univers de sens, car les signes font partie d'un continuum, d'une sémiose sans fin dont les signes renvoient sans cesse à d'autres signes qui sont interreliés dans les mondes en ligne et hors ligne.

Cette distinction entre les deux mondes est d'autant plus difficile à établir que ce type de jeu peut affecter le joueur de la même manière qu'en situation hors ligne et parfois acquérir d'autres significations que celle du jeu (plate-forme de socialisation, logiciel de création, milieu de travail, lieu d'apprentissage, etc.). L'usage fait des outils liés au jeu prouve que cette distinction n'est plus nécessairement valable pour les joueurs expérimentés. Un joueur explique : « Parfois, je n'ai pas le goût de jouer et je vais embarquer sur *TeamSpeak* [un logiciel de *chat* vocal] juste pour parler [aux autres joueurs] » (JF-m-18). Une joueuse ajoute : « Ça m'est arrivé d'utiliser *World of Warcraft* un peu comme un *chat room*, juste pour parler à mon frère, parce qu'il demeure à Québec et moi à Montréal ; alors des fois, on utilisait le jeu juste pour jaser » (ALP-f-28). Le logiciel de jeu devient un logiciel de socialisation comme un autre.

En effet, le jeu devient un outil dont l'usage dépasse le cadre ludique. En ce sens, plusieurs joueurs interviewés expliquent que leur personnalité demeure la même en ligne et hors ligne : « Non, [je ne change pas de personnalité]. Je pense qu'il y a des choses qui se ressemblent. Comme dans mon milieu de travail, je pense que je suis perçu comme quelqu'un qui essaie de rallier les gens. J'ai un assez bon esprit d'équipe. Ça s'exprime dans le jeu aussi » (DG-m-47). Un joueur explique : « je traite les personnes à l'intérieur du jeu comme je traite les personnes à l'extérieur ; pour moi, il n'y a pas vraiment de différence » (GC-m-22). Le « respect » (JF-m-18) est un critère important des relations sociales, en ligne ou non, et cette façon de « rester les mêmes » et les usages qui sont faits du jeu brouillent les frontières.

Les propriétés du signe favorisent cette interconnexion entre les deux mondes. Plus le joueur apprend à jouer, plus le sens du jeu devient transparent et s'inscrit dans la vie de tous les jours. Ce qui était auparavant un effort de compréhension et de manipulation devient une seconde nature et les interactions dans le logiciel de jeu deviennent de plus en plus automatiques : les joueurs reconnaissent les signes de manière « automatique » – et réagissent de la même manière – sans avoir à se questionner sur leur sens. Leibniz parle de la « transparence du signe » pour expliquer cette propriété du signe de s'effacer au profit du sens. Le philosophe aurait été le premier à croire en cette autonomisation du signe où des opérations d'interprétation se font seules, sans l'entière prise de conscience du sujet, et cela, grâce à l'habitude (un certain conditionnement). L'habitude donne une forme aux signes et, au fur et à mesure de la pratique, les joueurs sont conditionnés à reconnaître tous les signes du jeu grâce à l'enrichissement de leur encyclopédie. L'autonomisation du signe entraîne l'autonomisation de la pensée lorsque le sens produit par l'organisation des signes fonctionne de façon indépendante et permet à la pensée de se laisser aller de façon continue. « Une fois les conventions de l'interface du jeu vidéo progressivement assimilées, celles-ci se feront évanescentes, jusqu'à se faire oublier. Désormais, il n'y aura plus deux mondes s'emboîtant l'un dans l'autre, mais progressivement un seul » (Coulombe, 2010 : 41). Il n'y aura plus le monde hors ligne et le monde en ligne, mais bien un seul univers de sens d'où sont issues les amitiés.

Ainsi, cette transparence du signe est en partie ce qui explique la porosité de plus en plus grande de la frontière entre le « en ligne » et le « hors

ligne », puisque cette distinction est de moins en moins valable pour faire état de l'expérience vidéoludique pour les joueurs expérimentés. La pratique s'inclut dans la vie de tous les jours et l'usage du logiciel devient un moyen pour socialiser : pour entretenir d'anciennes amitiés, pour rencontrer de nouveaux amis, pour draguer, etc. Les deux mondes sont de plus en plus interreliés et les signes de l'un participent à la définition des signes de l'autre. Ainsi, le sens global de l'amitié est en train de se transformer et ne comprend plus nécessairement le critère de la proximité des corps physiques. Comme aucune signification n'est fixée une fois pour toutes – il y a évolution du sens –, le sens même de l'amitié est en train de se transformer. Il devient « normal » (dans le sens d'habituel et de fréquent) que les individus aient des amis qu'ils n'ont jamais vus. Ces amis, qui ne sont pas virtuels, mais bien réels (ils ont des « effets »⁴), ne remplacent pas les amis en face-à-face, mais viennent compléter le réseau social de l'individu.

Je trouve qu'il faut être attentif à la vie virtuelle que tu as avec ton personnage, à ce qui se passe dans le jeu et aux relations que tu crées avec les gens : elles sont réelles, ces relations... Quelqu'un qui me dit que ça ne va pas et qui passe une heure à m'expliquer qu'il s'est disputé avec son père, ou qui me dit que ça fait 20 ans qu'il n'a pas parlé à sa sœur – c'est du réel ça ! J'en suis très conscient. [...] Je me suis lié d'amitié avec des personnes avec qui je m'entendrais très bien dans la vraie vie. (FC-m-22)

Cette forme de socialisation qui n'est pas basée sur la proximité physique se matérialise concrètement et s'ajoute aux expériences sociales de l'individu. L'intérêt de cette socialisation est justement dans la manière différente d'entrer en relation avec l'autre qui est basée sur de nouveaux critères et le partage d'une passion. Cette amitié en ligne est unique et ne saurait prendre forme dans un autre contexte. D'ailleurs, elle est recherchée pour ses qualités propres :

La méconnaissance de l'identité de l'autre, les limites aux possibilités de communication avec lui ne sont pas un aspect négatif ou un manque du rapport virtuel. Elles fondent sa spécificité, son intérêt aux yeux de nombre d'adeptes des univers virtuels. Le rapport de loin en loin avec l'autre n'est pas un pis-aller, mais possède une valeur en soi. (Coulombe, 2010 : 116)

4. Voir à ce sujet notre article « Les mondes numériques ne sont pas « virtuels » : l'exemple des jeux vidéo en ligne », paru en 2011 dans la *Revue des sciences sociales*.

Il n'y a pas perte de socialisation, mais ajout d'une nouvelle forme de contacts sociaux. Cette amitié en ligne vient se greffer au réseau social déjà existant de l'individu et le sens de l'amitié hors ligne se transforme, car il y a eu naissance d'une nouvelle forme d'amitié créée en ligne et qui partage plusieurs critères avec l'amitié hors ligne. Pour la grande majorité des joueurs interviewés lors de la recherche *Homo Ludens*, il n'y a donc pas perte des amitiés hors ligne au profit des amitiés en ligne, mais plutôt équilibre entre les deux. Les joueurs ne sont pas amis avec beaucoup de joueurs et, comme dans le monde hors ligne, ce lien demeure privilégié et se construit au fil du temps, à travers toutes les expériences sociales en ligne.

Le changement de paradigme le plus brutal ne se situe donc probablement pas dans la transformation des critères définissant l'amitié, mais plus dans le fait que la distinction entre les relations amicales en ligne et hors ligne est de plus en plus discutable et difficile à déterminer. À travers le discours des joueurs, les catégories « en ligne » et « hors ligne » n'apparaissent plus adéquates pour faire état d'une certaine facette de l'expérience vidéoludique. Il est plutôt question d'un ensemble de signes qui sont spécifiques à ce genre de relation, mais les deux mondes sont de plus en plus interreliés. La différence entre ces deux univers de sens n'est pas inhérente à l'expérience des relations amicales initiées dans le contexte vidéoludique, mais bien acquises grâce aux discours qui circulent. Les joueurs eux-mêmes, à travers leurs discours, ne posent plus la différence à ce niveau pour parler de leurs expériences, car ce critère n'est plus significatif pour expliciter ce qui se passe dans ce contexte. Nous remarquons d'ailleurs que plus il y a pratique (plus il y a habitude), plus la séparation des deux univers de sens s'atténue.

En outre, il est intéressant de constater l'ambivalence de plusieurs joueurs, pris entre leur discours de joueur, qui ne fait plus la distinction, et les discours dominants, pour lesquels cette catégorie demeure significative. Les joueurs opèrent un passage d'une façon à une autre de concevoir l'amitié selon le contexte et dépendamment du rôle qu'ils tiennent dans le discours. Les joueurs ont appris à diviser leur système de sens selon leur interlocuteur : le non-joueur « qui ne peut pas comprendre », car les référents sont trop étrangers à sa propre expérience, et le joueur pour qui tout est évident et qui n'oppose pas ces deux univers de sens, car les différences ne sont plus significatives.

Ainsi, peut-être que, comme société, il serait temps de repenser les oppositions « en ligne *versus* hors ligne » pour être à même de pouvoir comprendre ce qui se passe dans les univers vidéoludiques en ligne. Il serait alors pertinent de définir de nouveaux critères et de penser à de nouvelles catégories plus adéquates et plus cohérentes avec ce que vivent les joueurs. Par exemple, on pourrait considérer des catégories basées sur la valeur des signes et la théorie des affects. Car si nous avons mentionné que ces amitiés existent et sont aussi vraies et réelles que les autres types d'amitiés, nous n'avons jamais porté de jugement sur la valeur de ces signes et ces critères. Une autre démonstration serait sans aucun doute nécessaire pour répondre à cette question, mais nous pouvons d'ores et déjà affirmer que la réponse est sûrement détenue par les joueurs qui font l'expérience directe de ces amitiés et qui, seuls, connaissent la valeur qu'elles représentent dans leur vie.