



**HAL**  
open science

# Cultures adolescentes et mondes numériques : Quand les jeunes n'ont plus d'âge

Vincent Berry

► **To cite this version:**

Vincent Berry. Cultures adolescentes et mondes numériques : Quand les jeunes n'ont plus d'âge. *Enfance et Culture*, 9èmes Journées de sociologie de l'enfance, Ministère de la Culture et de la Communication; Association internationale des sociologues de langue française, Dec 2010, Paris, France. hal-03975172

**HAL Id: hal-03975172**

**<https://hal.science/hal-03975172>**

Submitted on 6 Feb 2023

**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.

Vincent BERRY, Université Paris 13, EXPERICE  
Thème Frontières des âges

## Cultures adolescentes et mondes numériques : Quand les jeunes n'ont plus d'âge

Parmi les objets « privilégiés » de la culture enfantine, tout un ensemble de travaux soulignent aujourd'hui l'importance du jeu vidéo. La pratique vidéoludique est une base sur laquelle se construisent des réseaux sociaux à l'école, dans les cybercafés<sup>1</sup> ou encore dans les familles, dans les fratries notamment.<sup>2</sup> Cependant, et c'est ici l'objet de cette communication, le jeu vidéo sur Internet, et tout particulièrement les jeux de rôles en ligne (MMORPG<sup>3</sup>) tels que *World of Warcraft*<sup>4</sup>, peuvent être l'occasion pour des jeunes de créer de nouvelles sociabilités et de constituer des réseaux sociaux, autres que ceux de la « vraie vie », comme disent les joueurs. Ces mondes virtuels proposent en effet aux internautes, en échange d'un abonnement mensuel, de créer un personnage, « un avatar », et de vivre, avec d'autres joueurs connectés au même moment, une « seconde vie » dans un univers de fiction. Ces sociabilités vidéoludiques, constituées en ligne, modifient parfois les logiques d'agrégation sociale traditionnelles. Dans les mondes numériques, le jeu est parfois premier et la sociabilité seconde. Certains joueurs se rencontrent essentiellement par le prisme de l'activité ludique. Les pratiques peuvent alors être des moments de mixité sociale plus grande, en termes d'âge, de genre, de milieu socioculturel. Dans certains cas, des jeunes joueurs se retrouvent en situation de jouer avec des adultes, parfois il les « commandent », tandis que des parents appartiennent à la même communauté que des jeunes de l'âge de leurs enfants. En somme, les mondes numériques peuvent parfois redessiner les catégories d'âge, brouiller les processus d'agrégation sociale et interroger en conséquence les sciences sociales sur la notion de « jeunesse » et sur l'importance du cyberespace dans la construction de la culture enfantine contemporaine. A partir de données issues d'une étude (entretiens questionnaires, observations) sur les mondes virtuels (*World of Warcraft* et *Dark Age of Camelot*), nous nous attacherons à montrer comment la notion d'âge, sans jamais totalement disparaître, se reconstruit différemment dans le cyberespace et comment se redessine l'opposition adulte/enfant.

### Mondes virtuels et communautés de joueurs

Il faut d'abord préciser que les univers étudiés concernent un public dont les adolescents sont une frange minoritaire : 18 % des joueurs ont moins de 18 ans. La moyenne est de 26 ans avec un écart type assez faible (7). Les jeunes adultes salariés sont la catégorie la plus présente. Si l'on s'intéresse à la population étudiée en termes d'activités sociales et de catégories

---

<sup>1</sup> Sylvie CRAIPEAU, Marie-Christine LEGOUT, « la sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire », in Mélanie ROUSTAN (sous la dir. de), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, 2003, pp. 115-128.

<sup>2</sup> Frédéric DAJEZ, Nathalie ROUCOUS, « Montre moi tes jeux vidéo », in Julie Delalande (sous la dir.de), *Des enfants entre eux. Des jeux, des règles et des secrets*, Paris, Autrement, 2009, pp.74-91.

<sup>3</sup> Massively Multiplayer Online Roleplaying Game, littéralement jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs.

<sup>4</sup> Les éléments présentés ici sont issus d'une thèse en sciences de l'éducation consacrée à l'étude de deux jeux de rôles en ligne. Vincent BERRY, *Les cadres de l'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique* (thèse de doctorat), Université Paris 13, Villetaneuse, 2009.

socioprofessionnelles, les étudiants, lycéens et collégiens représentent 36% des joueurs interrogés et arrivent en deuxième position derrière les personnes actives ayant un emploi rémunéré, dite « population active occupée ». 12 % des joueurs sont sans activité rémunérée et ne sont pas en situation d'étude.

Au sein de ces univers virtuels, les joueurs créent ou intègrent, des communautés, « des guildes » (parfois, mais plus rarement, on les appelle « des clans »). Dans la très grande majorité des cas, les joueurs appartiennent à une guilda seulement. Ces communautés de joueurs occupent une place essentielle dans l'expérience et la pratique des joueurs. Si l'on s'intéresse à la façon dont se forment ces communautés, deux processus sont à l'origine de la constitution d'un groupe de joueurs en guilda. Il peut y avoir une sociabilité préexistante au jeu, c'est-à-dire des joueurs qui se connaissent « dans la vraie vie » et qui jouent ensemble au MMORPG : ce sont d'abord des « copains du collège, du lycée ou de la fac », « des potes de travail », « des amis d'enfance » ou des membres d'une même famille (frères, sœurs, cousins, beaux-frères et parfois, mais plus rarement, parents et enfants)... Dans ces cas, ce sont des groupes sociaux « préalables », des personnes qui se connaissent avant le jeu et investissent ensemble l'univers pour se constituer en guilda. Ainsi Emile<sup>5</sup> précise que dans sa guilda : « c'est quasiment que des copains du collège. On n'est pas tous dans la même classe, mais on se connaît tous super bien ». Plus rarement, on trouve des guildas « familiales ». Dans une communauté rencontrée au cours de notre étude, presque tous les membres de la guilda avaient une relation de parenté : parents, enfants, frères, sœurs, beaux-frères, belles sœurs, oncles, tantes, cousins, etc. Eclatés géographiquement, le MMORPG était non seulement une façon de se divertir mais également une façon pour eux de rester en contact avec le réseau familial (certains résidaient dans les DOM-TOM).

Lorsque les guildas sont des groupes de joueurs qui se connaissent préalablement « IRL » (« In Real Life », « dans la vraie vie » disent les joueurs), le jeu occupe une place tout à fait particulière. Il prolonge, mais sous une autre forme, un groupe social préalable. La sociabilité est antérieure mais elle est actualisée. Le jeu modifie des liens antérieurs en de nouvelles formes d'interactions. Pour Grégory<sup>6</sup>, qui joue avec ses collègues de travail, les relations avec ses collègues sont transformées : « on se retrouve le plus souvent après le boulot, vers 21 h 30 [...] Ça a pas mal changé le regard que j'avais sur certains collègues, c'est sûr ». Parfois, les joueurs n'appartiennent pas à une même communauté mais ils se connaissent en dehors du jeu et jouent ainsi régulièrement ensemble. Ainsi Jason<sup>7</sup> précise qu'« avec des copains du collège on joue le mercredi au cybercafé. [...] En fait, c'est vachement plus marrant de savoir sur qui tu tapes, de mettre un visage. On peut se lancer des vanes, ça gueule dans la salle, c'est carrément plus marrant ». Comme l'avait déjà souligné Philippe Ariès dans les sociétés traditionnelles, le jeu permet de renouveler la sociabilité, d'entretenir le réseau de relations, et invite « chaque individu à éprouver sa capacité à communiquer avec les autres »<sup>8</sup>. Lorsqu'il se construit sur une base première, il « permet au joueur de gérer, de faire vivre, de s'approprier, de faire évoluer ses relations sociales [...] mais transforme dans le même temps cette sociabilité et produit une nouvelle culture issue du partage de significations et de l'interaction »<sup>9</sup>.

D'autres guildas se constituent au contraire essentiellement via les pratiques ludiques dans l'univers. Dans ce cas, les joueurs se sont rencontrés uniquement à travers le masque de leur avatar ; ils ont joué ponctuellement ensemble puis ont développé des relations régulières et soutenues jusqu'à intégrer ensemble une même guilda ou fonder la leur. La sociabilité peut être qualifiée de

<sup>5</sup> Emile, 12 ans, joueur de WOW, collégien, joue avec ses copains du lycée ou sur le PC de son père (cadre à la poste, mère documentaliste).

<sup>6</sup> Grégory, 44 ans, joueur de WOW, Commercial, marié, (sa femme ne joue pas), sans enfant.

<sup>7</sup> Jason, 17 ans, lycéen, joueur de WOW, célibataire, parents dans la restauration (son père est responsable d'un café restaurant), joue avec ses copains du lycée dans un cybercafé, mais aussi dans sa chambre.

<sup>8</sup> Philippe ARIÈS, « du sérieux au frivole », in Philippe ARIÈS, Jean Claude MARGOLIN (sous la dir. de), *Les jeux de la Renaissance*, Paris, Vrin, 1982, p.10.

<sup>9</sup> Gilles BROUGERE, *Jouer/ Apprendre, op. cit.*

« purement ludique », c'est-à-dire liée aux impératifs et aux contraintes du jeu : il faut un soigneur, un voleur, un magicien ou un guerrier dans la guild. Et les joueurs, dans ce cas, vont s'associer, créer ou intégrer une guild selon les compétences de chacun, sans nécessairement s'attacher au profil ou à l'âge du joueur derrière l'écran. Ainsi les joueurs se rencontrent par le biais du jeu, sans toujours savoir qui est derrière l'avatar, même si, nous le verrons, ils s'en font souvent un « portrait mental ».

## Atténuation et disparition des âges

Si l'on peut distinguer ainsi différentes logiques à l'origine d'un regroupement de joueurs en guild, il faut cependant noter que, dans la très grande majorité des cas, les communautés sont un mélange de ces deux processus : elles regroupent à la fois des joueurs qui se connaissent préalablement dans la « vraie vie » et des joueurs qui se sont rencontrés derrière leur masque numérique au cours du jeu. Frères, sœurs, cousin(e)s, collègues de travail, « copains du collège », de « la fac », du lycée, amis d'enfance, personnes rencontrées dans le jeu... toutes sortes de relations sont entremêlées.

D'un point de vue strictement statistique, on constate par ailleurs que les guildes sont assez mixtes. En effet, elles regroupent un ensemble de personnes d'âge, de sexe et de milieux sociaux assez différents (même si, rappelons-le, la population n'est pas extrêmement hétérogène). Rares sont les communautés étudiées qui ne sont composées que de lycéens, d'étudiants, de collégiens, de cadres, d'ouvriers, etc. Ainsi, à un premier niveau d'analyse, la sociabilité qui se développe dans ces mondes virtuels tend à inverser certaines logiques d'agrégations du « monde social réel ». Si l'on pense à l'école ou aux loisirs en général (tennis, belote, football, chasse, pêche, bridge, golf, karaté, jeu de rôles, cartes, etc.), il existe souvent un réseau social préalable : la famille, les réseaux d'amis avec qui on joue, les collègues... La sociabilité est « souvent première et le jeu second »<sup>10</sup>. La sociabilité dans le monde « réel » renvoie alors, le plus souvent, dans une perspective sociométrique, à la recherche de l'homogénéité sociale<sup>11</sup>. En effet, la plupart des études sur les réseaux sociaux non-contraints<sup>12</sup> tels que les réseaux d'amitié, les couples<sup>13</sup> ou les loisirs (sportifs)<sup>14</sup> s'accordent toutes ou presque, à des degrés divers, à montrer qu'il existe une *homophilie*<sup>15</sup>, définie comme une tendance et une probabilité, dans le cas de l'amitié, par exemple, « à se former entre personnes possédant des caractéristiques similaires »<sup>16</sup>. Les amis ou les couples sont « bien plus que s'ils se choisissaient au hasard, d'âge, de sexe et de classe sociale identiques ».<sup>17</sup> Avec cependant, comme le souligne le travail d'Olivier Galland, une tendance plus forte chez les jeunes à une certaine mixité.<sup>18</sup>

Dans ces mondes numériques, le jeu est parfois premier et la sociabilité seconde. Certains joueurs se rencontrent essentiellement par le prisme du jeu et de l'activité ludique. Cette caractéristique peut ainsi rendre caduque ce qui est important dans le monde réel et modifier la donne sociale. Les pratiques ludiques peuvent être des moments de mixité sociale plus grande, en termes d'âge, de genre, de milieu, voire de classe sociale. Les guildes de joueurs minimisent les processus d'homophilie, au profit d'une « ludophilie ». Ainsi Bruce<sup>19</sup> précise : « *Si tout le monde joue son perso, ça roule et je m'éclate. Et ça m'est arrivé de m'éclater avec des gamins, en PVE ou dans la guild* ». C'est

<sup>10</sup> Ibid., p.115.

<sup>11</sup> Pierre MERCKLE, *Sociologie des réseaux sociaux*, Paris, La découverte, 2004.

<sup>12</sup> Qualifiés parfois de « choisis ».

<sup>13</sup> Jean-Claude KAUFMANN, *Sociologie du couple*, Paris, Presses Universitaires de France, 1993.

<sup>14</sup> Pierre BOURDIEU, *Questions de sociologie*, Paris, les éditions de Minuit, 1984.

<sup>15</sup> On parle d'homogamie dans le cas des couples.

<sup>16</sup> Pierre MERCKLE, *Sociologie des réseaux sociaux*, *op. cit.*, p. 49.

<sup>17</sup> Ibid.

<sup>18</sup> Olivier GALLAND, *Les jeunes*, Paris, la Découverte, 1984, pp. 92-93.

<sup>19</sup> Bruce, 28 ans, joueur de DAOC, commercial (téléphone portable), célibataire, joueur de DAOC.

moins l'âge, le sexe, le milieu social, le genre qui sont à l'origine des regroupements des joueurs que le niveau, la classe, la compétence de l'avatar incarné. Les joueurs se regroupent parfois non pas tant parce qu'ils apprécient telle ou telle personne, mais parce qu'ils ont envie de jouer et de rendre le jeu possible. Pour Lucas,<sup>20</sup> 29 ans, « *y a pas mal de joueurs avec qui, c'est sûr, je passerais pas mes soirées [rires] mais quand on fait un raid, franchement, je m'en fous de son âge, ou de savoir qui c'est. Ça peut super bien se passer. Tout le monde joue, et l'âge, tu vois, si le gamin joue son perso, ça se passe bien, et au final tu t'en fous, tu t'en fous de l'âge ou du gars* ».

On assiste ainsi à des regroupements plus « improbables » que d'autres associant des adultes et des « ados », des pères ou des mères de famille jouant avec des enfants de l'âge de leurs propres enfants. Ainsi, Sophie,<sup>21</sup> 41 ans, mère de famille, précise : « *Moi j'ai croisé des gens, j'ai rencontré des gens que j'aurais jamais rencontrés, compte tenu que je suis mariée, maman, je suis une vieille bourgeoise quoi [rires] et je joue avec des petits jeunes. Je croise principalement des jeunes, tu vois, mais c'est pas des rapports de... pas un rapport de maman à enfant avec eux, tu vois. Moi, mon rôle, je veux dire, je suis "la boulette" donc je continue à être "la boulette". L'autre druide de l'équipe, c'est quelqu'un qui joue de manière fantastique, et c'est quelqu'un de plus jeune et j'ai un immense respect pour lui. Sa façon de jouer, c'est vraiment un joueur que j'admire. Je lui ai dit d'ailleurs.* » De la même façon, Cathy<sup>22</sup> souligne que, dans sa guilde, « *y a de tout mais c'est plutôt âgé. Enfin plutôt âgé... Âgé entre guillemet. Y'a des pères de famille. Et des très jeunes aussi. La moyenne d'âge, elle doit être autour de 28. A mon avis, ça va de 16 à 35* ». La curiosité de savoir « l'identité réelle » n'est cependant pas unanimement partagée. On a pu observer en effet, au cours de notre étude, sensiblement les mêmes proportions de joueurs curieux de savoir « qui est derrière l'écran » que de joueurs indifférents. Pour certains en effet, la question de l'identité ne se pose pas. Seul le masque numérique et le jeu comptent, peu importe le joueur derrière. Ainsi, Sofiène<sup>23</sup> déclare qu'il « *s'en fout. Les gens avec qui on discute sur Teamspeak, tu te doutes, un peu de qui ils sont, mais après on reste dans le jeu, et donc on s'en fout. Moi, je cherche pas à savoir. Dans Dark Age, on est tous égaux* ». De la même façon pour Matthieu<sup>24</sup>, « *est-ce que derrière y a une fille, un mec, un jeune, un vieux, un extra-terrestre ? On s'en fout* ».

Pour d'autres, en revanche, cette question est souvent présente dans leur esprit : « *Ouais, franchement, je suis curieux, puis tu le sens des fois. Tu te dis : "il doit avoir 20-30 ans", ça se sent* ». <sup>25</sup> Sophie<sup>26</sup> est curieuse, tout particulièrement en ce qui concerne les âges : « *oui, j'aime bien savoir. Puis c'est marrant parce que souvent t'as des écarts. Tu vois, moi, j'ai 41 ans, et y a des gens de la guilde qui doivent avoir, heu, je crois que, le plus jeune, il doit avoir 18 ans, il est en terminal. Mais, la moyenne d'âge, elle est dans les 24 ans.* » Harry, 11 ans,<sup>27</sup> aime particulièrement quand on lui demande son âge. Les joueurs sont le plus souvent « *sur le cul* » : « *ouais, ouais, je me demande souvent même. Genre, quel âge il a. Y en a même certains avec qui je me suis engueulé avec ; je me suis engueulé avec lui et après je lui ai dit d'ailleurs "t'as quel âge ?" Quand ils savent que j'ai 11 ans, ils hallucinent souvent [rires]* ».

<sup>20</sup> Lucas, 29 ans, joueur de WOW, kinésithérapeute, en couple, jeune papa, Nantes.

<sup>21</sup> Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné.

<sup>22</sup> Cathy, joueuse de WOW, 28 ans, hôtesse de caisse, en couple, son conjoint (agent comptable) est joueur de WOW, parents d'un bébé de 4 ans.

<sup>23</sup> Sofiène, 23 ans, joueur de DAOC, sans activité rémunérée au moment de l'entretien, (il travaille en intérim sur des chantiers), célibataire, « hard gamer » (plus de 30 heures de jeu par semaine), chef de guilde.

<sup>24</sup> Matthieu, 25 ans, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte joue à WOW également.

<sup>25</sup> Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), sa compagne ne joue pas (ni au MMORPG ni au jeu de rôle).

<sup>26</sup> Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné.

<sup>27</sup> Harry, 11 ans, joueur de DAOC, de WOW et de *City of Heroes*, collégien, célibataire.

## « Kébins », « Hard Gamers », « Péons » .... : l'art de deviner l'autre

Cette promiscuité entre des joueurs aux âges différents renvoie donc dans un premier temps à l'idée d'une mise entre parenthèse de caractéristiques sociales qui, dans le monde « réel » importent. Cependant, l'âge peut surgir à certaines occasions, comme le fait remarquer Alexandre<sup>28</sup> : « [Enquêteur : *Ça t'est jamais arrivé de jouer avec des ados ?*] *Peut-être, mais je le sais pas. Si, si, ça m'est arrivé. Je joue avec un type, et il me dit "putain j'ai pas fait mon contrôle de math"* ». Si l'âge n'apparaît donc pas comme un facteur discriminant, cette frontière entre enfant et adulte resurgit à certaines occasions, notamment au cours des interactions langagières entre les joueurs. Les joueurs repèrent parfois ce qu'ils appellent les « Kébins » - terme utilisé par les joueurs pour qualifier les adolescents - en fonction du nom de l'avatar choisi mais, aussi en fonction du style d'écriture dite « SMS », de l'orthographe, des références culturelles mobilisées, etc.

Au niveau le plus « facile », la tonalité de la voix et l'accent sont pris en considération par les joueurs lorsqu'ils utilisent des logiciels vocaux comme *Teamspeak*. Une voix aigue ou grave indique un genre, une voix qui mue une période particulière de la vie. Les joueurs devinent ainsi, avec plus ou moins de réussite selon les cas, qui est derrière l'écran. Quelques rares joueurs s'amuse à travestir leur voix à l'aide de logiciel, notamment un jeune joueur de 11 ans qui, à l'aide du logiciel *Morphvox*, transformait sa voix tantôt pour paraître plus âgé tantôt pour « passer pour une fille », ce qui, selon lui, lui permettait de bénéficier d'une plus grande bienveillance dans le jeu de la part des joueurs masculins. De même, les accents sont importants et permettent de classer géographiquement les joueurs. L'accent belge, l'accent suisse, l'accent québécois, l'accent du « sud », l'accent picard ... tous ces indicateurs vocaux permettent de supposer, plus ou moins précisément, une localisation. Certains se découvrent ou s'imaginent ainsi compatriotes, du même genre, ou du même âge (parfois du même collège).

Un autre des indicateurs identitaires auquel les joueurs sont sensibles est l'orthographe, entendue ici non pas en termes académiques mais en termes de proximité et de ressemblance avec la graphie et la syntaxe scolaire. L'écriture dite « SMS » renvoie, d'après le discours des joueurs, aux adolescents, aux jeunes joueurs, aux « Kébins », et leur permet ainsi de les repérer. Cependant, cette question de l'écriture SMS est complexe : en réalité, tous les joueurs ou presque utilisent des raccourcis, des sigles, des acronymes. A quelques exceptions près, aucun joueur n'y échappe sous une forme ou une autre, rares sont les joueurs soucieux de la « belle orthographe ». Ce qui semble cependant distinguer les « Kébins », que les joueurs supposent spécialistes de cette écriture, c'est l'intensité de la graphie ainsi que le nombre de raccourcis, de sigles, d'élisions ou d'acronymes employés dans une même phrase.<sup>29</sup> « *Y'a pas photo sur l'âge. Si dans un même message, le mec, il t'écrit une phrase avec quatre lettres et avec des "lol" et des "P-T-D-R" partout, c'est bon, tu sais à qui t'as affaire. De suite, c'est Kévin et ses copains. Après, tout le monde dit "lol", mais bon, c'est affaire de ... de dose quoi* ». De la même façon, plus ou moins consciemment, les joueurs opèrent une analyse du champ lexical de leur interlocuteur qui leur permet de deviner ou du moins de faire des inférences, sur « qui est derrière l'écran » : l'emploi de certains termes, de certaines références culturelles, la sensibilité à un type d'humour, l'utilisation du féminin dans les adjectifs par exemple.

La maîtrise d'une écriture, d'une syntaxe, d'un style, d'un niveau de langage, d'un champ lexical, d'un type d'humour, d'une façon de cadrer l'activité et de « jouer le jeu » sont autant d'indices qui permettent selon les joueurs de se représenter (à tort parfois) l'autre. Alexandre reconnaît que, s'il lui arrive de jouer avec des internautes dont il ignore l'âge, tout un ensemble d'indicateurs lui permettent de se le figurer : « *c'est difficile de juger de l'âge vis à vis de la façon dont le mec joue. Il peut très bien*

<sup>28</sup> Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), joueur de rôle, sa compagne ne joue pas.

<sup>29</sup> Philippe, 32 ans, joueur de WOW, sans emploi, vit chez son père retraité, « gros joueur » (plus de 40 heures par semaine, en semaine et le week-end), possède plus de 12 avatars (3 comptes), habite en milieu rural.

*jouer et avoir douze ans. C'est pas incompatible. Après, quand il va commencer à écrire, tu vas te dire "boula boula boula, y a une faute d'orthographe par mot, c'est une syntaxe à deux balles". Mais bon, si le mec joue bien, que ça se passe bien, y a pas de souci. Après, c'est sûr qu'on va pas embrayer plus que ça dans la conversation, ni sur l'avenir de WOW, ni sur l'avenir de l'humanité [rires] ».*

Au cours du temps et des interactions, la plupart des joueurs, lorsqu'ils ne se connaissent pas préalablement, se forgent des représentations, des « images mentales » des joueurs qu'ils côtoient dans le jeu et dans la guilde. Ainsi Yohann<sup>30</sup> précise : « *Au niveau de la conversation, on arrive à deviner un peu. La façon dont ils parlent, les blagues, son attitude. Je pourrais pas te dire précisément, mais tu le sens quoi* ». Au regard du discours et des pratiques des joueurs, il existe tout un ensemble d'indicateurs (efficaces ou non) qu'ils repèrent, jaugent, estiment et analysent : « *ben à force, tu captes des trucs, tu te dis "tiens, c'est un mec, c'est une fille, tiens, il ou elle a mon âge"... à force, oui, tu t'imagines certains trucs* »<sup>31</sup>.

Tout un ensemble d'indicateurs identitaires sont ainsi pris en considération par les joueurs pour essayer de deviner la personne derrière l'avatar. Musique écoutée, films cités, livres lus... le répertoire culturel des joueurs est aussi pris en considération pour se représenter un « visage », un « sexe », un âge, « un style », une identité, avec plus ou moins de réussite selon les cas. Si la *fantasy* et la science fiction sont les références culturelles prédominantes et communes à toute les tranches d'âges, de sexes, catégories socioprofessionnelles, les références varient selon les âges : du côté des plus jeunes, la culture manga et jeu vidéo est très présente, et diffère parfois de celle des joueurs plus vieux. Les trentenaires ont des références plus anciennes et liées au monde du jeu de rôle. En conséquence, si des ponts s'établissent autour de certaines productions musicales, littéraires ou cinématographiques (*Le seigneur des anneaux* ou *Harry Potter* par exemple) il existe cependant des différences entre les générations.

## Du virtuel au réel : l'intrusion de « la vraie vie » et les rencontres IRL

Qu'ils soient curieux ou non de savoir qui est derrière l'écran, la dimension virtuelle, au sens d'absence d'indication et d'image physique « réelle », tend à s'effacer avec le temps et la pratique. Plusieurs logiques sont à l'œuvre. Tout d'abord, dans la plupart des guildes, les joueurs parlent de leur « vie IRL ». Ils précisent leur métier, leur âge, leur localisation géographique, leurs passions, etc. Par ailleurs, toutes les guildes ou presque ont une rubrique du forum dans laquelle les joueurs postent leur photos et mettent en place un « trombinoscope ».

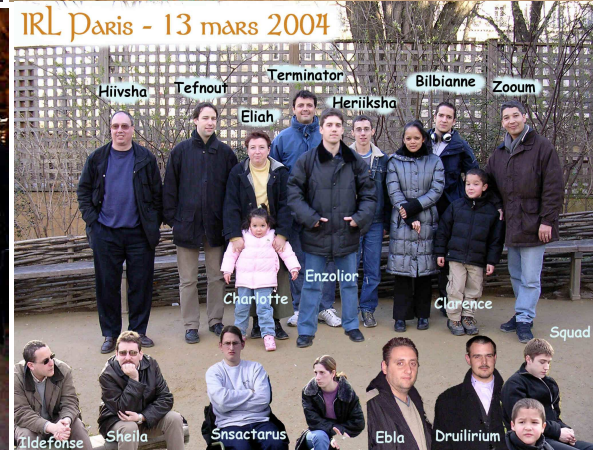
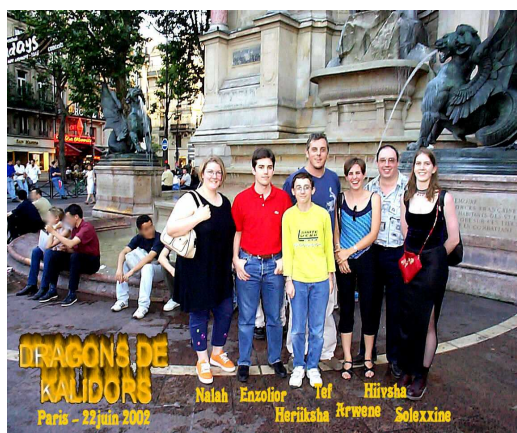
Parallèlement à cela, les guildes organisent régulièrement (au moins une fois par an) ce qu'ils nomment des « IRL », des moments de rencontres « dans la vraie vie ». Ils se donnent alors rendez-vous dans une ville, à l'occasion souvent d'une convention de jeu vidéo, telle que le « monde du jeu » ou « le festival du jeu vidéo » sur Paris qui sont parmi les manifestations les plus importantes en France dans ce domaine. Les joueurs se rencontrent alors à cette occasion sur le stand de l'éditeur qui fournit à celles et ceux qui le souhaitent un badge sur lequel les joueurs inscrivent le nom de leurs avatars, le serveur et le royaume sur lesquels ils jouent. On assiste alors à un étrange spectacle, assez comparable à certains colloques scientifiques, au cours duquel les joueurs se croisent et regardent subrepticement le badge des autres, en évitant un regard trop appuyé, mais tout en essayant de lire les pseudonymes. La plupart sont à la recherche de connaissances directes (les joueurs de la guilde), de joueurs « importants », connus du serveur, de joueurs du même royaume, voire des ennemis fréquemment rencontrés dans l'univers. Un regard discret permet parfois de lire le pseudonyme inscrit sur le badge et de « reconnaître » quelqu'un : « *ah c'est toi Actarus ?* »

<sup>30</sup> Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bande dessinée et de roman de science fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), Bordeaux.

<sup>31</sup> Nicolas, joueur de DAOC, agent de la poste (facteur), 26 ans, en couple (sa compagne ne joue pas).

Ces salons consacrés aux jeux vidéo et aux MMORPG sont l'occasion pour les joueurs de se rencontrer. Le plus souvent, ils prolongent leur rencontre au restaurant, en boîte de nuit, dans un café ... les uns dormant chez les autres. Ces rencontres sont filmées, photographiées et postées ensuite sur le forum de la guilde par les joueurs pour être commentées, moquées, précisées, détaillées, ... et les joueurs de commémorer collectivement « *cette soirée culte* » ou « *cette journée mémorable* ».

### Photos de rencontres « IRL » de la guilde des « Dragons de Kalidors »



En plus des rencontres organisées lors des salons de jeux vidéo, les passages des sociabilités virtuelles aux rencontres réelles sont extrêmement nombreux, divers et variés. Ainsi Emilie<sup>32</sup>, raconte qu'elle est allée avec son compagnon déménager un joueur de la guilde de son compagnon qui habitait, comme elle, la banlieue bordelaise : « *y en a un qui a déménagé et qui avait fait un appel à l'aide sur le site, du coup on y est allé et c'était plein de potes de la guilde, en fait, qui étaient venus l'aider [...] Ouais, ça arrive qu'on prenne des nouvelles par le jeu et, du coup, il dit "je déménage" et on dit "bon, ben, on vient". Ça s'est fait comme ça, j'avais trouvé ça génial. T'arrives là bas, et [rires] tu dis : " ah, c' est toi le nain ?" Moi, je suis pas resté, c'est mon chéri qui est resté. Mais je trouve ça vraiment super* ». Parfois, il peut s'agir de

<sup>32</sup> Emilie, 26 ans, joueuse de WOW, éducatrice jeunes enfants, en couple, son mari est joueur, son beau-frère aussi qui les a initiés, joueuse occasionnelle (12 heures par semaine). Elle ne joue pas dans une guilde, et joue souvent « en solo », toute seule.



rencontres dans le cadre de circonstances moins joyeuses ou festives. Ainsi, un joueur raconte qu'un membre de sa guilde « avait besoin d'un hébergement pour elle et sa fille à l'hôpital, à l'occasion d'une opération importante, pas loin de chez nous. J'ai proposé de l'héberger pendant la semaine où elle avait besoin d'être là. »

Enfin, dans certains cas, les relations peuvent devenir amoureuses. Les joueurs se rencontrent dans le jeu, puis dans la vraie vie, et deviennent amants, voire maris et femmes. En effet, il arrive que des couples se forment. Ainsi, un joueur précise sur un forum : « j'ai moi-même rencontré ma compagne sur un MMORPG, il y a de cela très longtemps et j'en suis des plus heureux aujourd'hui<sup>33</sup> ». Dans les questionnaires, certains joueurs ont ainsi précisé : « j'ai rencontré le père de ma fille sur WOW » ; « j'étais amoureuse et j'ai voulu vérifier ».

#### Extrait du blog de Brendan Merian<sup>34</sup>



#### « C'est toi Actarus ? », « Mais t'es un gamin ? » : les rencontres IRL comme « expériences sociologiques »

Ces rencontres IRL, dans la vraie vie, sont essentielles dans l'expérience, la pratique et le discours des joueurs. Tout d'abord, elles sont des occasions de discuter du jeu et de partager une passion. Elles permettent également de prolonger une sociabilité entamée dans le MMORPG et de se créer éventuellement de nouveaux groupes d'amis avec qui partager de nouvelles activités : vacances, sorties, jeux de société, etc. Enfin, ces moments de rencontres sont aussi des occasions de vérifier l'adéquation ou non entre les identités réelles et les identités supposées. Ainsi Lucas,<sup>35</sup> après une IRL, déclare : « les gens ne sont pas les mêmes. Y a des gros écarts. C'est ça qu'est marrant ». Ces rencontres apparaissent comme des « expériences sociologiques », autrement dit des moments où

<sup>33</sup> <http://forums.mondespersistants.com/showthread.php?t=175147&page=4>

<sup>34</sup> <http://bryst-draw.blogspot.com/search?updated-max=2008-11-30T16%3A38%3A00Z&max-results=7>

<sup>35</sup> Lucas, 29 ans, joueur de WOW (8 heures par semaine, uniquement le week-end), kinésithérapeute, en couple (sa compagne est vétérinaire), non-joueuse, jeune papa. Nantes.

les joueurs confrontent l'image mentale qu'ils se sont forgés des joueurs avec « leur identité réelle ». Ils relient alors l'identité supposée, l'image graphique et ludique de l'avatar, avec l'image physique du joueur. C'est aussi l'occasion pour certains de vérifier si leurs « théories » et les indices, sur lesquels ils se sont construit une représentation des joueurs sont exacts.

Lors des « IRL » auxquelles nous avons participé, les joueurs sont parfois frappés par certains décalages entre ce qu'ils supposaient d'un joueur ou d'une joueuse et ce que celui-ci ou celle-ci laissait à voir. Parmi les cas les plus « étonnants », on peut citer celui d'Harry<sup>36</sup>. Joueur de WOW, il faisait partie des personnes centrales de la communauté, il en était d'ailleurs l'un des chefs. Très soucieux du bon fonctionnement du groupe, il animait la vie de la communauté, organisait des « soirées guildes » et cherchait régulièrement à résoudre les conflits entre joueurs. Lors d'une IRL, alors que la communauté pensait qu'il s'agissait d'un adulte, il s'est révélé être un collégien timide, assez solitaire, vivant difficilement sa scolarité, bien loin du rôle de chef qu'il assumait dans la communauté.

Il arrive ainsi qu'il y ait des décalages nets entre ce que l'on suppose d'un joueur et ce que la personne laisse paraître dans la vraie vie (parfois il y a une certaine conformité). Ces écarts, constatés à plusieurs reprises au cours de notre étude, sont partagés par d'autres joueurs. Ainsi pour Yohann<sup>37</sup>, les joueurs « *ont tendance à parler différemment et à se conduire différemment que dans la vie, mais je pense qu'il est très important de pas confondre les deux. Tu vois ça lors des IRL, j'en ai fait plusieurs, et je peux te dire que j'ai souvent eu des surprises* ».

Si dans certains cas les écarts entre identité réelle et identité virtuelle peuvent être objectivement vrai (en termes de sexe ou d'âge), ces décalages sont aussi révélateurs des propres présupposés des joueurs. En effet, parfois les écarts ne sont pas grands, mais c'est la représentation que l'on s'est forgé « de l'autre » qui crée le décalage. Les images mentales que se fabriquent les joueurs de leur partenaire de jeu sont souvent révélatrices des présupposés et de la propension de chacun à se faire des portraits, selon des schémas préétablis sur ce qu'est « un jeune », « un vieux », « une fille », « un garçon », etc. On retrouve assez bien cette notion de « sociologie spontanée » que décrit Pierre Bourdieu : nous nous croyons tous plus ou moins sociologues parce que nous avons tous une expérience vécue du monde social qui nous permet d'y donner du sens, de deviner, d'anticiper, de classer, de juger, d'établir des lois sociales, des plus précises aux plus générales : « les fonctionnaires sont... », « les femmes sont... », « les jeunes sont... », « les vieux sont... », « les riches sont... », « la banlieue c'est... », etc.

Lors de ces IRL, les écarts constatés sont de possibles moments de réflexivité, voire d'apprentissage pour les joueurs. C'est l'occasion pour certains d'éprouver, d'invalidier ou de confirmer ses propres prénotions à l'égard du monde social. Ainsi, quelques joueurs ont avoué avoir changé d'avis sur leur croyance et leur façon de concevoir les mondes virtuels et leurs habitants : « *les IRL, quand tu veux on en refait. A chaque fois, y en a, tu te dis "c'est pas possible, c'est pas lui". Je trouve que ça te fait réfléchir sur ... en fait, plus sur ce que tu peux penser des gens* »<sup>38</sup>. De la même façon, un joueur écrit sur un forum communautaire<sup>39</sup> : « *quand j'étais dans mon ancienne guildes, sur WOW, avant d'arrêter, il y avait quand même 4 ou 5 filles sur une dizaine de gars et bon, avec les rencontres IRL, on a remarqué que, contrairement à ce qu'en pensent certains, elles n'avaient rien de moche, loin de là* ».

Ces moments de confrontations de (pré)supposés sont parfois l'occasion de les tordre. Ainsi Dominique<sup>40</sup> déclare avoir changé de point de vue sur les « kévins », les « ados » : « *une fois, ouais, j'ai*

<sup>36</sup> Harry, 11 ans, joueur de DAOC, de WOW et de *City of Heroes*, collégien, célibataire.

<sup>37</sup> Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bande dessinée et de roman de science fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), Bordeaux.

<sup>38</sup> Robin, 26 ans, joueur de DAOC, étudiant en doctorat de biologie, célibataire, atteint d'une maladie génétique.

<sup>39</sup> <http://forums.mondespersistants.com/archive/index.php/t-175147-p-4.html>

<sup>40</sup> Dominique, 39 ans, ancien joueur de DAOC, ancien « Hard Gamer » (plus de 60 heures de jeu par semaine), sans activité rémunérée, vit chez son père (à la retraite), joueur passionné de jeu de rôle et de figurines.

*été très surpris, je m'entendais super bien avec un joueur de la guilde, qui m'avait vachement aidé et expliqué le jeu. Une fois, il m'a parlé du lycée, et moi j'avais compris qu'il était prof. En fait, on fait une IRL, et c'était un gamin ! [rires] [...] Je sais plus, 12 ans je crois ! [rires] Et ça m'a fait super bizarre, j'étais sûr, mais alors à 100% que c'était un prof. Et non. Du coup, ouais, ben ça a changé mon point de vue sur les kévins, c'est pas tous des petits merdeux qui écrivent en SMS [rires] ». De la même façon, Sophie<sup>41</sup>, 41 ans, mère au foyer, précise à propos des joueurs rencontrés lors d'un salon du jeu vidéo : « ce sont des jeunes que j'aurais pas rencontrés en dehors du jeu. Je peux aussi bien discuter IRL avec des gens qui ont 50 ans et, en jeu, être sur la même longueur d'onde avec des gens qui ont 20-25 ans, qui ont parfois une maturité, heu, proche de la mienne [rires]. Certains, ils ont l'âge de mes gamins, t'imagines, mais du coup, ça te donne vraiment une autre image des ados. Après, c'est pas question d'être la mère copine ou quoi, mais ça te fait comprendre les ados aujourd'hui, enfin en tout cas, je comprends mieux certains trucs des miens ». On retrouve assez bien dans ces pratiques et ces discours l'idée que les MMORPG sont des expériences identitaires, voire réflexives, à ceci près qu'elles ne sont pas ici seulement des expérimentations d'un soi, d'un « second self »<sup>42</sup>, mais des occasions de penser différemment « l'Autre » et mettre à l'épreuve ses présupposés, ses façons de voir, de classer et de catégoriser.*

Précisons cependant que cette thèse de l'expérience sociologique ne signifie pas que les joueurs changent nécessairement leurs points de vue. On peut opposer tout un ensemble d'arguments et de contre-exemples pour montrer qu'il s'agit parfois d'une expérience plus « sociologisante » que sociologique. En effet, quand bien même il y a eu une confrontation IRL, rien ne garantit que le joueur change ses présupposés s'il constate un décalage. Au contraire, certains feront en sorte de réduire leur dissonance cognitive en pensant l'autre comme une « exception qui confirme la règle », « un cas particulier », « un cas à part », etc. Ainsi, Daniel<sup>43</sup>, joueur de DAOC, était persuadé que l'un des meilleurs joueurs de PVP de son serveur était un garçon. Il a dû constater le contraire car, lors d'une IRL, c'est une jeune joueuse de 16 ans qui s'est présentée avec un badge. Mais, nous a-t-il confié, « je suis convaincu que c'est son frère ou son père qui joue des fois. C'est pas possible autrement. Ou alors elle pris le badge de son frère ». De la même façon Yohann<sup>44</sup> raconte : « une fois, c'était un gars que je croyais être une fille. En fait, il était militaire, ça je pensais pas du tout, et en plus, il avait un avatar féminin qui s'appelait "Mélissa de ..." j'sais plus quoi. Donc ça m'a carrément surpris. Le gars militaire, il travaillait sur un bateau de guerre. Mais bon, je suis sûr qu'il en est un peu [...] homo, je pense qu'il est homo. Son autre avatar c'est Tigrou. Tout ces persos sont des filles super "jifilles", donc à mon avis ... »

Bon nombres de joueurs cherchent parfois à confirmer leurs propres présupposés (voire, dans le cas de Yohann, à révéler d'autres préjugés). A la thèse de l'expérience sociologique s'oppose ainsi un ensemble de contre-exemples. Si l'on reprend l'analyse de O'Brien, selon laquelle « lorsque des personnes rentrent dans le cyberspace, elles apportent avec elles des scripts culturels préétablis, qu'elles utilisent pour cartographier ce nouveau territoire »<sup>45</sup>, on peut constater que certains les emportent dans le jeu, les conservent et les confirment à nouveau dans ces passages du virtuel au réel. Les rencontres IRL ne sont donc que potentiellement des moments de confrontation des « scripts culturels » de chacun et de mise à l'épreuve des habitus. Pour certains, assurément, il y a une transformation de point de vue. D'autres, au contraire, se radicalisent.

<sup>41</sup> Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné.

<sup>42</sup> Sherry TURKLE, *Life on the Screen*, New-York, Touchstone, 1995.

<sup>43</sup> Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end.

<sup>44</sup> Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, à la recherche d'un emploi, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bandes dessinées et de roman de SF, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas), Bordeaux.

<sup>45</sup> Jodi O'BRIEN, « Writing in the body : gender (re)production in online interaction », in Marc A. Smith, Peter Kollock, *Communities in Cyberspace*, London, Routledge, 1999, p. **Erreur! Signet non défini.**

## La (re)construction des frontières « enfants/adultes »

Si l'on s'en tenait à une analyse purement statistique des publics joueurs de MMORPG, notre travail pourrait aisément contribuer à la métaphore, largement répandue dans le monde des intellectuels technophiles et des futurologues,<sup>46</sup> du réseau Internet comme d'un village mondial qui marquerait la fin du « social » tel que nous le connaissons, la fin des différences de classes, de genres, et d'âges, un univers en rupture total avec le monde social « réel », dans lequel s'élaboreraient de nouvelles utopies et formes communautaires. Or, une approche qualitative révèle que, si les mondes virtuels présentent une certaine mixité, les joueurs au cours de leurs interactions continuent de se distinguer et de distinguer les « jeunes » des « vieux », les hommes des femmes, les « noobs » (débutant) des « pgm » (experts), les « kévins » des autres. Comme Alexandre<sup>47</sup> le souligne : « *Après, pendant la partie, t'as des gens qui communiquent plus, qui t'chatent, avec un peu d'humour, en rigolant, puis des fois, ça te fait rigoler, donc du coup t'embrayes et puis voilà, si ça marche, tu te dis "ouais, il doit être comme moi", il a mon âge.* »

Souligner, comme nous l'avons fait, la « mixité » des communautés virtuelles et les rencontres intergénérationnelles « dans la vraie vie » ne signifie donc pas que les relations entre les joueurs d'une même guilde renvoient à une « amitié », à une « harmonie », voire à une affinité. En effet, le processus d'agrégation et les types de relations entre les joueurs sont très complexes. Si l'on s'intéresse de façon qualitative aux « relations affinitaires » entre les joueurs au sein des guildes, autrement dit lorsque les membres sympathisent et deviennent (ou se déclarent) « amis », les logiques sont différentes. Comme le précise Thierry<sup>48</sup> : « *disons que, dans la guilde, j'accroche pas nécessairement avec tout le monde. Y en a avec qui je m'entends plus, parce que... ben, ça accroche quoi. On a le même âge, la même vision du jeu, on se prend pas la tête. Certains sont comme des potes, ouais, mais d'autres heu... plus des partenaires de jeu ; mais c'est pareil pour beaucoup, je pense.* »

Si certains joueurs déclarent « *ne pas choisir leurs partenaires de jeu* » et « *grouper avec n'importe qui* », d'autres, sont à la recherche d'un style de jeu, d'une communauté et d'un profil de joueur particulier. Bien souvent, cette recherche d'un style de jeu est aussi celle d'un ensemble de critères communs : pratiques culturelles partagées, références culturelles communes, un type d'humour, un rapport particulier à la pratique ludique, une proximité dans les âges. « *Je vais jamais dans les communautés de kévins. Ça m'est arrivé une fois, et je me suis dit "plus jamais". C'est trop saoulant. Depuis je fais gaffe.* »<sup>49</sup> Les joueurs sélectionnent parfois des joueurs et des communautés dont ils supposent, au travers du langage, une compatibilité, une bonne entente avec les autres membres. Comme nous l'avons vu, la maîtrise d'une écriture, d'une syntaxe, d'un style, d'un niveau de langage, d'un champ lexical, d'un type d'humour, d'une façon de cadrer l'activité et de « jouer le jeu » sont autant d'indices (pertinents ou non) qui permettent la reconnaissance chez l'autre d'un profil « qui me ressemble ».

Enfin, il faut également ajouter à cela que des logiques et des variables, que l'on peut qualifier de structurelles, encouragent des rencontres plus probables que d'autres entre les joueurs. En effet, même dans le cas où les joueurs ne sont pas à la recherche de partenaires aux profils similaires, un ensemble de caractéristiques et de contraintes sociales les prédisposent à rencontrer certains joueurs plutôt que d'autres. Selon l'âge, la situation sociale et familiale, la localisation géographique, les pratiques ne sont pas les mêmes et les joueurs ne se connectent pas aux mêmes moments. La plupart des jeunes joueurs, par exemple, tendent à se connecter sur des temps liés au rythme

<sup>46</sup> Pour une analyse critique des « discours futurologiques », cf. Stephen KLINE, Nick DYER-WHITEFORD et Greg DE PEUTER *Digital Play – The interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal & Kingston, MC Gill-Queen's University Press, 2003.

<sup>47</sup> Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), sa compagne ne joue pas.

<sup>48</sup> Thierry, 33 ans, joueur de WOW, adjoint de sécurité (RATP), marié, père de deux enfants (8 ans et 6 ans), sa conjointe a joué à DAOC, puis a arrêté pour jouer à WOW.

<sup>49</sup> Damien, 23 ans, étudiant en lettres, ancien joueur de DAOC, joueur de WOW, célibataire.

scolaire : vacances, weekends, sorties des cours. « *Je joue quand je rentre du collège en fait, entre 18 heures et 20 heures. Enfin jusqu'au repas. Des fois, exceptionnellement, après le dîner, vers 9 heures mais pas plus tard en général* »<sup>50</sup>. Sur certains horaires, la proportion de (pré)adolescents est en effet plus élevée et encourage en conséquence des rencontres entre « pairs ». Dans le cas de jeunes adultes en couple, le weekend peut être consacré à la vie familiale. « *Au début, je jouais beaucoup mais ma copine a pété un câble. Depuis, ça va mieux, on se voit le weekend, on fait des trucs ensemble* »<sup>51</sup>. Les jeunes parents tendent à se connecter à des horaires nocturnes plus tardifs (après le coucher de l'enfant) et rencontrent de fait d'autres jeunes parents.

Cette distribution des âges en fonction des horaires est une logique dont les joueurs sont le plus souvent conscients : « *Mais en fait, aux heures auxquelles je joue, je sais que j'ai affaire avec des gens qui ont sensiblement mon âge. Parce que, de 23 heures à 3 heures du matin, bon, y aura peut-être des jeunes de 16-17 ans, mais le gamin de 12-13-14 ans, je pense qu'il sera couché. Ses parents lui auront pas donné l'autorisation d'être sur le PC. Donc, l'après-midi, je pense que ça doit être vraiment chiant de jouer là bas parce que t'as tous les gamins qui y sont. Alors j'ai rien contre eux si tu veux, mais je pense que j'amuserai vachement moins avec eux.* »<sup>52</sup>

## Enfance et mondes numériques: genres, âges et identités

Au regard de notre étude, on constate que le jeu peut mettre temporairement entre parenthèses certaines logiques sociales d'agrégation traditionnelle. Les joueurs se regroupent moins par proximité d'âge que par souci de collaborer ensemble à l'activité ludique. La compétence vidéoludique de chacun est centrale et peut ainsi atténuer les logiques d'âge dans le cadre de l'activité ludique. Même si les joueurs devinent certaines caractéristiques de leurs partenaires de jeu, l'âge peut s'effacer au profit d'autres critères : connaissance du monde, habiletés, « bon esprit », avatars nécessaires au déroulement du jeu, etc. Cependant, contre la métaphore du réseau Internet comme « village mondial », il faut souligner que le « réel » ne s'efface jamais complètement derrière le jeu. Tout un ensemble de logiques sociales contraignent les usages et les relations entre les joueurs. Ainsi dès lors que des relations soutenues et régulières se prolongent en dehors du jeu, il apparaît bien souvent que ce sont les joueurs aux mêmes tranches d'âges et aux profils sociaux assez proches qui sympathisent entre eux. Dès que les joueurs rentrent dans des relations affinitaires, dans des logiques d'amitiés, l'homophilie reprend souvent le dessus, et la notion d'enfance, souvent en opposition à celle d'adulte, se reconstruit. Ces espaces informatiques et les interactions numériques ne font donc que partiellement disparaître les frontières d'âge. Celles-ci se reconstruisent ailleurs, le plus souvent en dehors du jeu.

Il n'en demeure pas moins que ces pratiques vidéoludiques sont des moments d'expériences forts et d'apprentissage informels importants notamment pour les plus jeunes. C'est l'occasion de rencontrer d'autres joueurs, parfois « des plus grands » « ou des plus jeunes », mais aussi d'expérimenter des identités sociales, voire des genres, différents. Ainsi, comme l'avait analysé l'étude de Sefton-Green et Rebekah Willet sur le monde virtuel, *Habbo Hotel*, les (pré)adolescent(e)s jouent avec leur identité, leur sexualité, et expérimentent différentes façons de parler et d'entrer en relation avec les pairs et notamment le genre opposé. Certaines joueuses se font passer pour des lesbiennes, des garçons se font passer pour des filles pour éprouver une identité sexuelle et genre différente. Cette expérimentation apparaît aux auteurs « comme une sorte de jeu dans lequel les jeunes gens apprennent et construisent du sens avec les pratiques discursives portant sur le genre et

<sup>50</sup> Evan, 14 ans, collégien, joueur de WOW, joue avec son père René (qu'il a initié et avec qui il partage le compte), sa sœur (9 ans) joue de temps en temps.

<sup>51</sup> Georges, 32 ans, joueur de DAOC, vendeur dans l'immobilier, marié, en couple, 6 enfants (dont 2 adoptés), sa femme ne joue pas.

<sup>52</sup> Alexandre, 35 ans, joueur de WOW, juriste, en couple (pacs), père d'un jeune enfant (6 mois), sa compagne ne joue pas.



### Enfance & Cultures

Actes du colloque international, Ministère de la Culture et de la Communication –  
Association internationale des sociologues de langue française – Université Paris Descartes,  
9es Journées de sociologie de l'enfance, Paris, 2010

<http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/>

la sexualité »<sup>53</sup>. Au regard de nos propres travaux, les mondes numériques sont l'occasion, en plus du genre, d'expérimenter des « âges ». Un jeune joueur peut, le temps du jeu, éprouver une identité qui est alors moins liée à une période de la vie, « à une culture jeune », qu'au rôle assumé dans une communauté virtuelle.

---

#### Citer cet article :

Vincent Berry, « Cultures adolescentes et mondes numériques : quand les jeunes n'ont plus d'âge », in *Actes du colloque Enfance et cultures : regards des sciences humaines et sociales*, Sylvie Octobre et Régine Sirota (dir), [en ligne] <http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/actes/berry.pdf>, Paris, 2010.

---

<sup>53</sup> Julian SEFTON-GREEN, Rebekah. WILLET, « Vivre et apprendre dans un salon de discussion », *Education et société*, n°10, 2002, p. 69.