

## CHAPITRE 8

# **Le vocabulaire de la différence : l'adultisme et les boîtes à outils culturelles dans les tribus virtuelles intergénérationnelles**

*Andras Lukacs*

Selon les données récentes, 97 % des garçons et 94 % des filles de moins de 18 ans déclarent jouer régulièrement à des jeux vidéo (McGonigal, 2011). Ces jeux ne se déroulent pas dans le vide ; avec la prolifération d'espaces sociaux en trois dimensions où chacun porte les traits de son avatar, il est plus probable que les jeunes entrent en contact avec des gens de tous les âges et développent des amitiés en ligne avec des adultes. Peu de commentateurs se sont intéressés à la dynamique sociale complexe de ces espaces virtuels à partir d'une perspective intergénérationnelle, abstraction faite de ceux qui sèment la panique face au danger couru par les jeunes qui rencontrent des étrangers en ligne. Si les espaces sociaux peuplés d'avatars (*World of Warcraft*, *Second Life*) masquent souvent l'âge de ceux qui y participent, il n'en demeure pas moins que les récits sur le sens de la maturité et de l'immaturité y sont omniprésents. Cet article fait état des résultats préliminaires d'un projet ethnographique mené sur une période de trois ans, dont l'objectif est de rendre compte des pratiques sociales liées à l'âge et des inégalités qui en résultent dans *World of Warcraft*. L'étude vise à montrer que l'âge est une variable manquante

---

Ce texte a été traduit par Nathalie Roy.

dans l'analyse des pratiques inégalitaires et des mécanismes de distinction dans les mondes virtuels.

Le présent article pose l'hypothèse que l'âge des joueurs, en soi une caractéristique latente, devient visible par l'entremise de pratiques sociales d'exclusion (notamment, le contrôle de l'accès aux réseaux sociaux et aux guildes) et d'usages linguistiques infériorisants. *World of Warcraft* est un univers «adultiste» (Bell, 1995) : les joueurs plus âgés se croient supérieurs aux jeunes et pensent être dans leur droit lorsqu'ils maltraitent les adolescents et se moquent d'eux. Bien que l'adultisme soit un cadre culturel dominant, certains jeunes parviennent à déjouer le système. Ceux-ci sont les joueurs qui font preuve d'*é-maturité*, se fiant à des répertoires culturels établis et à des techniques de contrôle de l'image projetée (*impression management*) afin d'être considérés comme des personnes matures et des membres adéquats, dignes de la guild. Les résultats préliminaires donnent à penser que les joueurs é-matures sont ceux qui maîtrisent un ensemble de codes linguistiques et de comportements associés à la virilité. Ainsi, les expériences de classe et de genre (*gender*) dans la vie de tous les jours contribuent de manière importante à créer des distinctions parmi les jeunes joueurs.

### Arrière-plan général et cadre de la recherche

Les récits célébrant la démocratie numérique et la méritocratie dans les espaces en ligne, tout comme les théories visant à attribuer un potentiel révolutionnaire à Internet, soulèvent de nombreuses questions. En quoi, par exemple, l'industrie du matériel informatique et des logiciels est-elle plus égalitaire et juste que toute autre entreprise opérant dans le cadre du nouveau capitalisme mondial ? Tous n'ont pas le même accès à la technologie, et nous pouvons nous demander si tous possèdent les ressources culturelles nécessaires (les connaissances et le capital d'aptitudes) pour intégrer les espaces en ligne à titre de citoyens égaux du Net. Il faut tenir compte de la disponibilité et de la représentation de l'information sur Internet ; après tout, il y a plus d'articles dans *Wikipedia* sur le continent imaginaire nommé *Terre du Milieu* que sur certains pays d'Afrique, d'Asie et des Amériques. Du reste – et c'est le plus important selon mon point de vue –, de nombreuses études consacrées à la sociabilité et aux formes culturelles en ligne révèlent que le contrôle et l'autorité jouent un rôle essentiel dans le fonctionnement des environnements du Web (O'Neil, 2009).

Au sein des univers virtuels de jeux en ligne tels que *World of Warcraft*, ceux de *HALO* ou la série *Grand Theft Auto*, les joueurs jouissent de certaines libertés : ils peuvent modifier les représentations, manipuler les objets et former des organisations sociales autogérées (groupes, tribus, clans, guildes, syndicats, etc.). Ils le font, néanmoins, dans la mesure où les entreprises multimédias auxquelles appartiennent ces espaces numériques le permettent. Le caractère limité des ressources et des représentations disponibles a été critiqué par plusieurs, à partir, notamment, de perspectives féministes et postcoloniales (Corneliussen, 2008 ; Langer, 2008). Les chercheurs ont montré en quoi la masculinité est le code dominant dans l'interaction sociale en ligne, en attirant l'attention sur les manières dont les jeux et leurs campagnes de marketing réaffirment certaines pratiques culturelles liées au genre (Ketchum et Peck, 2010). D'autres ont montré en quoi le cadre ethnique blanc gouverne la vie de tous les jours au sein de ces espaces virtuels (Embrick).

Les chercheurs évoquent souvent le fait que ces sphères de divertissement attirent des joueurs d'âges variés<sup>1</sup>. Certains vont jusqu'à mener des études visant à quantifier cette variabilité au sein de tel ou tel monde virtuel. Nick Yee (2006) rapporte par exemple que, bien que la plupart des jeux multijoueurs en ligne populaires aient été conçus pour un public d'adolescents et de jeunes adultes, l'âge moyen des joueurs est de 27 ans et seul un quart d'entre eux sont des adolescents. La majorité des joueurs sont de sexe masculin (80 %), et cette prédominance est encore plus marquée au sein du groupe de joueurs âgés de 13 à 17 ans. Pourtant, l'âge en tant que source d'inégalités a été beaucoup moins étudié (Taylor, 2008). Les chercheurs s'intéressent aux enfants en leur qualité de participants à des univers virtuels qui leur sont destinés (Fields et Kafai, 2009), mais ils se penchent peu sur la question de la présence des adolescents dans les

1. Les nouveaux médias sont souvent utilisés comme un champ de bataille idéologique où se confrontent des points de vue divers sur l'usage utile et productif du temps libre des enfants, les frontières générationnelles, les insécurités des parents face à l'avenir, la communauté, la nation, etc. Je ne veux pas résumer ces débats, mais seulement faire remarquer que ma démarche se distingue de ces « discours d'inévitabilité », en ce que je vise à rendre compte, en contexte, des connaissances et de l'expérience des jeunes joueurs, et ce, suivant l'approche de Buckingham (2006) et de Livingstone (2008).

espaces de jeu intergénérationnels<sup>2</sup>. Pourtant, une enquête rapide<sup>3</sup> menée auprès de certaines guildes parmi les plus connues de *World of Warcraft* révèle que, lors du processus de recrutement initial, l'âge est un facteur plus important que le sexe, l'ethnie ou l'occupation.

|            | <b>Demande explicite</b> | <b>Demande implicite</b> | <b>Aucune demande</b> |
|------------|--------------------------|--------------------------|-----------------------|
| Âge        | 0,75                     | 0,15                     | 0,10                  |
| Sexe       | 0,60                     | 0,10                     | 0,30                  |
| Ethnie     | 0                        | 0                        | 1                     |
| Occupation | 0,25                     | 0,10                     | 0,65                  |

En fait, un grand nombre de guildes très en vue refusent de recruter des membres adolescents. Le raisonnement qui conduit à cette limitation de l'adhésion en fonction de l'âge est explicite : les adolescents peuvent très bien avoir les aptitudes et les compétences technologiques requises pour contribuer de manière utile à la tribu virtuelle, mais leur immaturité psychologique et sociale les rend incompatibles avec un groupe dont les codes culturels sont ceux des hommes adultes. Comme le montre le tableau ci-dessus, les questions directes ou indirectes visant à connaître l'âge du candidat sont plus fréquentes que celles qui concernent son sexe, son ethnie ou son occupation. Il va sans dire que les adolescents peuvent mentir ou tenter de masquer leur âge, et ils le font souvent. C'est pourquoi les chercheurs en sciences sociales qui veulent comprendre les pratiques

2. Si les chercheurs étudient peu les jeunes joueurs, ce n'est pas nécessairement par omission. Il peut être extrêmement difficile d'obtenir des commissions d'évaluation institutionnelles la permission de mener une étude auprès de mineurs. De plus, il est souvent impossible d'identifier l'âge réel des joueurs dans les espaces virtuels. Tom Boellstorff (2008), par exemple, a choisi de se concentrer sur *Second Life* et d'étudier les interactions des joueurs dans le contexte de ce jeu. Si ces interactions ne portaient pas sur l'âge, il a considéré que celui-ci ne faisait pas problème. J'ai étudié certaines de ces questions en détail ailleurs (Lukacs, 2010).

3. Les données ayant servi à créer ce tableau ont été recueillies et compilées à partir de sites Web de guildes, en fonction du classement établi par wowprogress.com le 14 août 2010. Les demandes explicites renvoient à des questions spécifiques portant sur l'âge, le sexe, l'ethnie ou l'occupation du candidat. Les demandes implicites sont plus vagues ; la question posée aux joueurs peut ressembler à celle-ci : « Dites-nous qui vous êtes (par exemple, votre âge, vos autres passe-temps que le jeu vidéo, etc.). »

inégalitaires et les mécanismes de distinction dans les espaces numériques doivent porter une attention particulière aux différentes formes que prennent les discours et les représentations liés à l'âge s'ils veulent compléter les analyses existantes des mécanismes de stratification.

Comme plusieurs autres pratiques sociales (dont celles relatives à la consommation d'alcool, au vote, à la conduite automobile, à l'organisation de l'éducation, etc.), le fait de limiter le recrutement de nouveaux membres à certaines catégories d'âge dépend de modèles déterministes de développement biologique et psychologique, qui tendent à concevoir certains comportements comme typiquement adolescents. Pourtant, les groupes en ligne ne se donnent pas tous des critères stricts en matière d'âge. Certaines tribus virtuelles permettent l'adhésion des adolescents, mais seulement après des rites de passage où les jeunes candidats doivent prouver qu'ils possèdent non seulement des aptitudes au jeu et des compétences technologiques, mais aussi les aptitudes sociales requises pour participer à la culture adulte du groupe social persistant<sup>4</sup>. Ces adolescents doivent être doués pour le contrôle de l'image projetée et posséder le savoir-faire culturel qui leur permette de ne pas passer pour des adolescents qui s'efforcent maladroitement de jouer les adultes (*possess the cultural know-how not to appear adultoid or childish*) (Galambos et Tilton-Weaver, 2000).

La suite de cet article traite de l'âge en tant que variable manquante dans l'analyse des pratiques inégalitaires et des mécanismes de distinction au sein des tribus virtuelles. Je présente le concept d'adultisme et l'âge en tant que code culturel symbolique, en décrivant en quoi les adolescents ont recours à leurs boîtes à outils culturelles existantes et à leurs compétences sociales (Swidler, 1986) pour se frayer un chemin sur le terrain social accidenté de *World of Warcraft*. Mon hypothèse est que l'adolescence en tant que boîte à outils (Fine, 2004) est constituée à partir de diverses expériences de race, de classe et de genre (*gender*), et que les jeunes font largement appel à ces ressources culturelles pour se donner

4. Cet article ne traitera pas des questions relatives à la compétence au jeu, aux aptitudes et aux problèmes d'accès que peuvent éprouver les adolescents (le temps, la permission des parents, etc.). Il reste que ces facteurs sont importants et souvent évoqués par les participants. Il va de soi que le développement des aptitudes et de l'expertise au jeu est intimement lié à l'adhésion à un groupe : ces processus sont interreliés.

un air de maturité et convaincre les autres joueurs qu'ils sont des membres adéquats, dignes de la tribu virtuelle.

Le cadre théorique de mon argumentation repose sur un travail d'observation des interactions dans *World of Warcraft*, mené sur une période de trois ans, et auquel s'ajoutent des entrevues en profondeur avec les joueurs. Je suis entré dans l'espace social de *World of Warcraft* en tant qu'assistant d'enseignement et, bien que mon travail ne portait pas sur l'âge en tant que tel, j'ai rapidement compris que le discours relatif à l'âge était fondamental dans la culture de la communauté. J'ai interviewé de manière formelle et informelle les joueurs adolescents que je rencontrais, j'ai parlé avec des chefs de raid ou de guildes et avec des joueurs chevronnés à qui je demandais de me raconter leurs expériences avec les jeunes. J'ai suivi de près le parcours de huit adolescents, alors qu'ils tissaient des liens d'amitiés et construisaient leurs réseaux sociaux, allant jusqu'à les accompagner lorsqu'ils changeaient de serveurs. Il est important de noter que les participants adolescents à cette étude étaient presque uniquement masculins, et que les hommes étaient également majoritaires parmi les participants adultes.

### **L'adultisme et l'âge en tant que code culturel**

*World of Warcraft* est un espace social unique dans lequel, en théorie du moins, il serait possible de subvertir les processus de différenciation et d'oppression liés à l'âge<sup>5</sup>. C'est un espace fondamentalement différent de ceux auxquels les adolescents sont habitués : la famille, l'école, l'église ou les sports organisés, soit ces espaces où les relations d'autorité et de pouvoir sont définies *a priori*. Les parents, les enseignants, le prêtre, le rabbin, les entraîneurs, etc. ont un statut social plus élevé que les adolescents. Dans les environnements virtuels, étant donné le caractère latent de l'âge en tant qu'identificateur, on pourrait croire que les jeunes jouissent d'un traitement plus égalitaire. Ainsi, la différenciation pourrait s'opérer suivant le rang atteint au jeu et survenir après l'interaction sociale ; les ado-

5. Pour assurer une concision et ne pas trop m'éloigner de mon propos, je ne proposerai pas ici une description détaillée de l'environnement de recherche. Le lecteur curieux pourra en trouver des portraits nuancés accompagnés d'analyses sociales minutieuses dans certaines publications récentes (Bainbridge, 2010, ou Nardi, 2010).

lescents pourraient facilement occuper des positions de leadership en fonction de leur maîtrise des technologies et de leurs compétences au jeu. Pourtant, l'âge est un élément de stratification et un code culturel importants, très utilisé par les joueurs, qui y réfèrent constamment. Les règles formelles entourant l'adhésion aux guildes – où l'âge entre dans les critères de sélection – et les pratiques linguistiques condescendantes et méprisantes à l'endroit des jeunes dans les canaux de communication publique ou dans les petits groupes font de l'âge une caractéristique visible. L'âge et les discours relatifs à l'âge sont omniprésents et façonnent l'expérience des joueurs tant adolescents qu'adultes.

### L'adultisme

L'âgisme et les pratiques discriminatoires liées à l'âge créent une stratification sociale parmi les êtres humains en fonction de leur âge biologique réel ou perçu. Ces processus opèrent sur les plans interactionnel, culturel et institutionnel, et partent du principe que certaines compétences sociales, psychologiques et biologiques sont directement liées à l'âge de l'individu. Certes, l'idée d'une discrimination basée sur l'âge est plus communément évoquée pour décrire les pratiques sociales oppressives à l'endroit des personnes âgées, mais il est crucial d'attirer l'attention sur le fait que les jeunes aussi sont souvent maltraités et peu respectés *parce qu'ils* sont jeunes. Selon John Bell, l'adultisme désigne :

[...] les comportements et les attitudes qui partent du principe que les adultes sont meilleurs que les jeunes et qu'ils sont en droit de poser des gestes à l'endroit de ces derniers sans leur consentement. Ces mauvais traitements sont légitimés par les institutions sociales, les lois, les coutumes et les attitudes. (Bell, 1995)

Les jeunes générations actuelles sont les plus observées et les plus surveillées de l'histoire. Cette situation est attribuable à divers facteurs, variés, dont les mutations dans les relations sociales et économiques de la modernité tardive, les inquiétudes parentales face à l'avenir et la disponibilité d'outils de surveillance (Marx et Steeves, 2010). En fait, à l'exception des prisonniers et de quelques autres groupes vivant en institution, les jeunes sont le groupe humain le plus contrôlé. On n'accorde souvent pas beaucoup d'importance à leurs opinions, les adultes se réservent le droit de les punir quand bon leur semble ou de leur enlever certains

« privilèges », et leurs émotions sont jugées « immatures ». Certes, ils sont de bons consommateurs et représentent un marché énorme mais, de manière générale, on considère qu'ils sont inférieurs aux adultes et moins importants qu'eux. Bien que la rhétorique courante veuille qu'ils soient « l'avenir », les adolescents ne sont pas inclus dans les processus décisionnels de leurs communautés (Giroux, 2009). Il est indéniable que les adultes sont très importants dans la vie des jeunes dans la mesure où ils leur apportent un soutien émotif, leur fournissent des conseils et des modèles à suivre, établissent des règles et assurent une discipline, etc. L'adultisme renvoie seulement au manque de respect et aux mauvais traitements récurrents à l'endroit des jeunes (Bell, 1995) ; autrement dit, à ces pratiques discriminatoires dont les jeunes joueurs de *World of Warcraft* font souvent l'expérience.

L'adultisme est fondé sur une approche statique et développementale de l'adolescence et dépend de caractérisations biologiques et psychologiques. Il a ses sources dans les philosophies d'Aristote et de Rousseau, ainsi que dans la théorie de la récapitulation de G. Stanley Hall (1904). Bien qu'il ait été rejeté par les tenants de l'approche constructiviste<sup>6</sup>, le modèle développemental reste ancré dans le discours populaire sur l'adolescence. Selon Nancy Lesko (2001), la construction culturelle de l'adolescence repose sur quatre caractérisations largement admises, lesquelles sont également les piliers de l'adultisme : 1) la conception voulant que l'atteinte de la maturité biologique et psychologique permettra aux enfants de devenir des êtres humains au plein sens du terme ; 2) la tendance à attribuer des causes physiques et hormonales aux conflits de l'adolescence ; 3) l'insistance sur l'idée voulant que les adolescents soient des conformistes influencés par leurs pairs, sans individualité et sans voix qui leur

6. Talcott Parson (1942) oppose une approche structuraliste bien que typiquement sociologique à la tradition psychologique et biologique associée aux modèles de développement cognitif (Piaget, 1966 ; Dewey, 1997). Le travail historique de Philippe Ariès (1960) conteste également cette dernière approche, qui conceptualisait l'expérience sociale des enfants en fonction du développement des organes génitaux, de la production d'hormones, des types corporels et des capacités cognitives. Bien qu'Ariès, dans son travail d'analyse historique, manifeste le penchant méthodologique commun pour les sujets masculins issus des classes favorisées, il a néanmoins réussi à mettre les enfants au cœur de leurs représentations, afin de montrer comment se construit l'enfance et mettre en relief sa nature politique en tant que catégorie culturelle.

soit propre; 4) le fait d'avoir toujours recours à l'âge pour rendre compte des expériences sociales.

### Stratégies discursives

Dans *World of Warcraft*, les joueurs ont recours à une stratégie discursive adultiste qui est basée sur les principes énoncés. Prenons l'exemple de Cliff, à qui j'ai demandé de me dire ce qu'il pensait des jeunes joueurs. Père d'un jeune enfant, Cliff a consacré beaucoup de temps au jeu pendant l'année où il était sans travail :

CLIFF : Ce n'est pas vraiment l'âge qui compte. Ou bien tu fais l'idiot ou pas, ou bien t'es mature ou immature. Et laisse-moi te dire, ils [les adolescents] ont plus tendance à être immatures.

AL : Pourrais-tu expliquer ce que tu veux dire par « immature » ? Peut-être avec un exemple récent.

CLIFF : Tu sais, c'est qu'ils agissent comme... Au fond, je ne suis pas là pour faire la gardienne. S'ils ne tiennent pas compte de ce que les autres veulent, s'ils font des conneries bizarres ou s'ils sacrent tout les temps, tu sais ? Je pense qu'ils ne comprennent pas que *WoW* est un forum public.

AL : Alors, est-ce que tu dirais que le plus gros problème pour toi, c'est qu'ils utilisent un langage vulgaire, sexiste et raciste ?

CLIFF : Ce n'est pas juste les ados. Mais ils ne savent pas quand c'est approprié. Ça ne me dérange pas, je pense, qu'ils narguent les autres et des choses comme ça, nous aussi on fait ça avec [les autres membres de la guilde]. Mais il faut savoir quand ce n'est pas le moment. Et puis, je n'ai pas envie de faire attention à ce que je dis pour ne pas les offenser. [...] Dans un raid, par contre, les jeunes ne me dérangent pas. C'est simple : ou bien tu es fiable et capable de jouer comme il faut, ou bien tu ne l'es pas.

Comme le montre cet extrait d'entretien, les joueurs minimisent souvent l'importance de l'âge et ont recours à l'opposition binaire de la maturité et de l'immaturité pour signifier que certains comportements (un parler vulgaire, des sous-entendus sexuels, etc.) sont acceptables de la part des pairs adultes, mais interdits et blâmés lorsqu'ils viennent des adolescents. D'ailleurs, les réponses de Cliff mettent en relief une contradiction importante en ce qui concerne la dynamique de l'âge à l'intérieur du jeu : puisque la réussite d'un raid dépend davantage des compétences au jeu que des aptitudes sociales, on pourrait penser que les guildes sociales limiteraient davantage l'adhésion des adolescents, alors que les guildes qui se consacrent surtout aux raids mettraient l'accent non pas

sur l'âge des joueurs, mais sur leur compétence. Dans les faits, c'est plutôt le contraire.

Greg, le chef d'une guilde de raid compétitive, m'a expliqué que les adolescents ne sont tout simplement pas prêts à investir le temps et l'énergie qu'il faut pour réussir :

GREG : Il y en a qui se pointent juste quand ça leur tente. Je ne sais pas si c'est parce que leurs parents ne leur permettent pas de jouer, qu'ils n'ont pas accès à un ordinateur ou simplement qu'ils s'en fichent. Ma guilde est petite, tous les membres sont des raiders intensifs. Si tu ne te pointes pas, tu nous mets dans la merde. Je mène mes raids pour réussir – je ne sais pas si c'est la puberté, les hormones ou la révolte contre les adultes [Greg a la mi-trentaine], mais ils ne réussissent pas en général à être de bons raiders et de bons membres de la guilde. Je n'ai pas besoin de leur théâtre. Alors je n'essaie même plus de recruter des jeunes.

AL : Votre guilde a donc déjà recruté des adolescents ? Peux-tu me parler de ça ?

GREG : Nous en avons eu, par hasard, je dirais. Il y avait un guerrier, qui était un joueur corret et une personne assez *cool*. Il devait avoir 15 ou 16 ans. Ses amis se sont joints à nous et parfois ils étaient super, mais d'autres fois, ils se déconnectaient au beau milieu d'un raid. Quand il était seul, le guerrier était bon, mais ensemble, ils passaient leur temps à niaiser. En fin de compte, on est une guilde de raids et d'avoir à mener des troupes d'adolescents, c'était franchement trop. C'est pourquoi nous leur avons donné leur congé.

Il est évident, d'après ces remarques, que certains adolescents sont considérés comme des joueurs performants et très utiles. Par contre, leur interaction « immature » avec leurs pairs est jugée indésirable. Pourtant, au cours de la période de quatre mois que j'ai passée à observer la guilde de Greg et à faire des raids avec ses membres, j'ai constaté que les adultes avaient les mêmes comportements (ils pouvaient causer l'échec d'un raid exprès pour faire une blague ou partir au milieu du jeu pour « aller regarder la télé »), et bien que je n'aie pas eu d'accès privilégié aux communications menées en coulisse entre les officiers, je sais que ces joueurs n'ont jamais été retirés de la guilde. Du reste, la formule qu'emploie Greg, « nous leur avons donné leur congé », est un exemple assez marquant du langage professionnel couramment utilisé pour établir une distance sociale entre les joueurs « matures » et « immatures ». J'y reviendrai.

Les joueurs adultes ne sont pas les seuls à avoir recours à cette stratégie discursive hégémonique. Elle est intériorisée et utilisée par les ado-

lescents eux-mêmes, et sert ainsi de point de référence culturel important. Afin d'améliorer leur standing ou d'obtenir une reconnaissance, les jeunes joueurs essaient souvent, de manière consciente et calculée, de se définir par opposition aux joueurs jugés immatures et critiqués pour leur jeunesse. Triumph est un membre respecté d'une des guildes les plus reconnues du serveur américain sur lequel il joue. Ses remarques montrent en quoi il utilise son statut de membre de guilde pour contrer la tare de l'âge.

TRIUMPH: Ben, ça a été dur au début d'être admis dans [la guilde], mais j'avais un ami qui était membre et il m'a aidé. Avant de devenir un raider intensif, je ne parlais jamais sur ventrilo [logiciel de dialogue vocal]. Tu sais, je voulais pas entendre les commentaires du genre «t'as quel âge». Mais maintenant, on a pas mal dépassé ça. Ils savent que je suis bon, que je me pointe quand il le faut et que je fais ce qu'il y a à faire. Même dans les PUGS [*pick-up groups*]<sup>7</sup>, je suis assez sûr de moi maintenant pour mener les raids. Bon, je joue pas dans les PUG trop souvent, mais s'il y a un con qui veut me niaiser à cause de ma voix ou je sais pas quoi, il fera mieux de vérifier d'abord à quelle guilde j'appartiens et ce que j'ai comme équipement. En fait, maintenant, certains membres de ma guilde disent que je parle trop [rires].

AL: Alors tu n'as plus l'impression qu'on te juge à cause de ton âge?

TRIUMPH: Pas vraiment. Mais je ne suis pas un de ces jeunes de 13 ans sans expérience qui sait pas comment enchanter son équipement ou poser des gemmes dessus, ou ben qui connaît pas les stratégies de batailles, qui fait des conneries et qui sait pas être productif. Je traîne pas dans *trade* [canal de discussion public] toute la journée. Crois-moi, il y en a beaucoup qui sont comme ça. J'ai commencé à jouer à *WoW* avec des amis de l'école, et eux jouent tous à autre chose maintenant, parce qu'ils ont pas voulu investir l'énergie qu'il fallait pour apprendre à bien jouer.

AL: Il y a combien d'adolescents dans votre guilde?

TRIUMPH: Je suis le seul. On ne les recrute pas, à moins que quelqu'un les connaisse très bien, un officier ou quelqu'un dans le genre. Mais ça me dérange pas. Ça ne sert à rien de diluer [la guilde]. On est assez bons et j'ai l'impression d'être à ma place. Mais il faut que je porte des écouteurs quand je joue, parce que je ne veux pas que ma mère entende les choses que les gens disent pendant les raids [rires].

Les conceptions très stéréotypées de l'«adolescent moyen» sont omniprésentes dans la société virtuelle que constituent les joueurs de *World of Warcraft*. Même les adolescents souscrivent aux représentations

7. Les *pick-up groups* sont constitués de joueurs qui s'ajoutent à la guilde de manière ponctuelle pour accomplir une mission quelconque.

adultistes de l'adolescence et essaient de se démarquer des autres jeunes en revendiquant un meilleur standing grâce à l'accès à des ressources variées (les réseaux d'amis qui permettent d'être admis aux guildes réservées aux adultes, le statut de membre d'une guilda et la possession d'un équipement unique et difficile à acquérir, etc.). Le cas de Triumph en témoigne : bien que l'adultisme et les caractérisations figées de la jeunesse se manifestent communément pendant le jeu, certains adolescents parviennent à être admis à titre de membres égaux de la tribu. Il reste que, à l'extérieur des mondes virtuels, ce brouillage des frontières sociales n'est pas nécessairement approuvé ou considéré comme un accomplissement méritant récompense. Triumph évite consciemment que ses parents sachent qu'il a accès à cette culture de pairs adultes.

Triumph a pu être mis à l'essai dans sa guilda actuelle, parce qu'il avait accès à un réseau social (« J'avais un ami qui était membre »). Après avoir prouvé qu'il possédait certaines aptitudes au jeu et compétences technologiques, ainsi que les aptitudes sociales requises pour participer à la culture adulte du groupe social persistant, il est devenu un membre permanent (« un raider intensif »). Son statut de membre de la tribu lui a permis d'être admis à titre d'égal dans un monde social adulte, même s'il doit refaire ses preuves de temps à autre. Sur le plan sociologique, la question qui s'impose est celle de savoir quels facteurs influencent la biographie en ligne de Triumph et des autres membres adolescents de tribus virtuelles gouvernées par des adultes. Sont-ils au bon endroit au bon moment ? Est-ce qu'ils ont du succès parce qu'ils travaillent plus fort et sont meilleurs que les autres joueurs de leur âge, obtenant ainsi un meilleur standing en fonction de leur mérite ? Sont-ils plus doués pour la réflexivité et savent-ils mieux saisir les occasions qui se présentent ? Ou est-ce que certains privilèges du monde réel, ainsi que diverses formes de capital social ou culturel (Malaby, 2006), peuvent opérer et être mis à profit dans les mondes virtuels (Williams, 2010), influençant ainsi l'expérience des adolescents ? La suite de cet article sera consacrée à la définition d'un cadre de réflexion qui permettra de mieux cerner ces questions.

### **L'adolescence et l'é-maturité**

Lorsqu'ils se connectent aux mondes virtuels, les joueurs ne laissent pas de côté leur moi réel. Bien que, sur le plan conceptuel, les chercheurs soient

peut-être tenus d'avoir recours à l'opposition binaire hors ligne/en ligne, les performances sociales et les expériences vécues dans les mondes réel et virtuel ne sont pas séparées les unes des autres; elles sont liées et se croisent de différentes manières. Ainsi, pour cerner les forces sociales qui façonnent l'expérience des adolescents, il est utile, dans un premier temps, de s'attarder aux façons dont on établit les distinctions de la vie de tous les jours. Comme certaines analyses sociologiques l'ont démontré, les individus se fraient un chemin dans divers mondes sociaux en ayant recours à des boîtes à outils culturelles et à des techniques de contrôle de l'image projetée (à partir de symboles, de récits, de rituels, d'usages linguistiques, etc.). L'adolescence est une période fascinante de ce point de vue, parce que c'est le moment où les jeunes remplacent les boîtes à outils de leur enfance par les outils et les techniques de contrôle de l'image projetée de l'âge adulte, qu'ils apprennent à utiliser progressivement. En somme, c'est la période où ils sont socialisés dans un monde adulte. En procédant par essais et erreurs, les jeunes apprennent à utiliser les outils appropriés dans des environnements variés (la famille, l'école, les mondes virtuels, etc.), pour confirmer ainsi leur appartenance au groupe ou pour défier les figures d'autorité. Dans le contexte de *World of Warcraft*, il importe d'identifier et d'étudier les performances sociales qui permettent aux adolescents d'être considérés, en tant que joueurs, comme des «égaux» dans un environnement adultiste. Il s'agit, par conséquent, de définir les conditions qui favorisent ce brouillage des frontières, lequel agit comme un indicateur de maturité.

Avant de poursuivre l'analyse, il est crucial de rappeler que les jeunes ne sont pas immédiatement reconnaissables en tant que tels dans *World of Warcraft*. L'avatar ne fournit aucune information sur l'apparence réelle du joueur, et les indices sur les plans tant auditif que social sont ambivalents. Bien que l'on se rapporte assurément aux représentations corporelles disponibles, le clavardage et les dialogues en ligne sont les principales voies d'échange social. Les joueurs reconnaissent la complexité dans ce contexte des discours sur l'âge, mais les utilisent néanmoins régulièrement. À titre d'exemple, l'âge est souvent un sujet de conversation dans «Trade», le canal de discussion public :

Blantan: [Ma guilde] recrute des nouveaux membres. On est un nouveau groupe avec toutes les fonctionnalités habituelles (tabard, banque et ventrilo).

On prévoit continuer dans ICC et constituer un noyau fort pour passer à Cata<sup>8</sup>. Note: on est une guilde mature, 18 ans et plus.

Shiftie: ouais, pour vérifier l'âge, bonne chance!

Diamo: Ils ont juste à utiliser /age lol.

Shiftie: c'est vrai ☺.

Les nouvelles guildes recrutent souvent des membres par le biais des canaux de discussion publics, et à la manière de la guilde compétitive dont il est question ici, elles établissent souvent des limites d'âge. L'échange entre Shiftie et de Diamo est intéressant parce qu'il met en évidence – sur un mode sarcastique – le fait que l'âge est très difficile à déterminer dans le jeu. Bien que les joueurs se fient certainement aux commandes à barre oblique (par exemple, on inscrit /who pour savoir rapidement quels joueurs se trouvent dans certaines zones, guildes, etc.), /age n'est pas un code viable. Ainsi, les joueurs – et les chercheurs – qui entreprennent d'identifier l'âge des participants se livrent à une tâche complexe qui donne souvent des résultats peu concluants.

Les jeunes joueurs – comme Triumph – parviennent souvent à masquer leur âge et à éviter ainsi d'avoir à composer avec les attitudes dénigrantes des adultes. Pourtant, les joueurs sérieux qui veulent être admis dans des tribus virtuelles compétitives doivent fournir des preuves de leur maturité aux chefs de guilde et aux responsables du recrutement. Dès que leur âge est connu, ils doivent composer avec les idées préconçues et avoir recours aux boîtes à outils appropriées s'ils veulent réussir. Ces boîtes à outils ne sont pas nécessairement spécifiques aux mondes virtuels et ne relèvent pas, en ce sens, d'un savoir réservé aux initiés : elles se constituent par l'entremise de diverses expériences de socialisation au sein de la famille ou de groupes de pairs, expériences qui sont liées à des questions d'ethnie, de classe et de genre (*gender*), et qui génèrent des perceptions, des aspirations et des pratiques. Une telle perspective est communément associée au travail de Pierre Bourdieu (1979). Bien que l'approche bourdieusienne soit contestée sur les plans tant de la théorie que de la recherche empirique

8. Note de la traductrice: Le tabard est un signe porté pour marquer l'appartenance à la guilde et la banque est une réserve d'objets et d'argent accessible aux membres selon les règles établies par les chefs de la guilde. Le sigle ICC désigne l'«Icecrown Citadel», une série de donjons de la deuxième extension du jeu de base, et Cata renvoie à «Cataclysm», le nom de la troisième extension.

(notamment pour la trop grande importance qu'elle accorde aux classes sociales et pour son traitement ambivalent de l'oppression raciste ou sexiste), elle fournit néanmoins de solides bases pour rendre compte de l'interaction entre les structures sociales et l'action des individus.

Pour mon propos, le rapport étroit qu'établit Bourdieu entre la langue, le champ linguistique et l'habitus (1982) se révèle particulièrement intéressant, parce que la majorité des échanges sociaux dans les mondes virtuels ont lieu par l'entremise du clavardage ou du dialogue en ligne. Les règles qui définissent l'usage légitime du langage dans ce cadre ne sont pas nécessairement codifiées, ou alors elles sont plutôt vagues, ce qui donne à penser qu'on entre dans un espace pluraliste et libre sur le plan linguistique. Pourtant, les jeunes joueurs couramment taxés d'immaturité doivent obéir à certaines règles symboliques. Leurs pratiques linguistiques sont mesurées à l'aune des pratiques tenues pour légitimes et matures et ce, même si les règles qui les délimitent ne sont pas rigoureusement respectées par les personnes en position d'autorité. Ainsi, l'usage de jurons ou d'allusions sexistes par les joueurs adultes peut être accepté et même valorisé; par contre, venant d'adolescents, un tel langage n'est pas convenable. Le langage utilisé par les jeunes est à la fois catégorisé et catégorisant (voir Bernstein, 1964).

L'objectif des adolescents qui cherchent à être admis à titre de membres égaux de la tribu n'est pas d'« être » matures, mais de savoir au besoin marquer leur différence par rapport au jeune joueur « moyen ». L'échange suivant est un excellent exemple de la manière dont les jeunes convoquent une boîte à outils mature (ou « é-mature ») lorsqu'ils sont confrontés à des attitudes adultistes. Les interlocuteurs sont Ray, un officier de guilde dans la mi-trentaine, et Blunt, un joueur de seize ans :

Ray: WTF?

Blunt: ?

Ray: On a équipé Jumpa et hier, il est parti. Maintenant il est dans [une autre guilde prestigieuse]. On l'a équipé et on lui a appris à jouer. L'enfant de chienne.

Blunt: Ça, c'est fucké, man.

[Une pause assez longue – probablement le temps d'une communication en coulisse via un canal à accès restreint.]

Blunt: Je viens de dire à l'enfant de chienne ma façon de penser sur Trade. Y'est pas assez homme pour me répondre. Qu'il aille se faire foutre. Je peux l'écraser dans une bataille.

Ray: Hé, on ne lave pas notre linge sale en public, ralentis un peu, là.

Ray: D'ailleurs, l'orthographe n'est pas optionnelle, à moins que tu veuilles avoir l'air d'avoir 13 ans.

Blunt: Désolé Ray. Je me suis fâché, c'est tout. J'aurais dû faire ça de manière plus professionnelle.

Les joueurs quittent souvent les guildes compétitives qui exigent un engagement ferme et un énorme investissement de temps et d'énergie. Parfois, ils le font dans le but d'être admis dans une tribu plus prestigieuse. Dans ce cas-ci, la guilda a été utilisée comme tremplin par un joueur nommé Jumpa; elle lui a permis de rassembler un meilleur équipement et d'acquérir de l'expérience afin d'être reçu dans une autre guilda. Ray, l'officier de la guilda, s'est fâché et a exprimé sa colère dans une séance de clavardage accessible uniquement aux membres de la guilda. Blunt, un adolescent qui était alors mis à l'essai a répondu via le canal restreint, mais a également utilisé un canal de discussion public nommé «*trade*» pour exprimer sa frustration. La guilda n'avait pas de normes linguistiques très strictes et il était permis aux membres d'utiliser des expressions vulgaires. En fait, j'ai pu constater, au cours d'une période de douze mois d'observation, qu'on y acceptait toutes les insultes, peu importe qu'elles soient de nature raciste ou sexiste. Pourtant, lorsqu'un membre adolescent n'a pas su respecter les limites du groupe et a fait un geste qui pouvait affecter la réputation de la guilda, il a été réprimandé à la fois pour son geste et pour ses pratiques linguistiques.

En général, les règles en matière de langage n'étaient pas très strictes dans les guildes que j'ai observées; toutefois, les adolescents se trouvaient souvent dans des situations sociales où on les dénigrait à cause de leur jeunesse. D'une manière semblable à celle que décrit Messerschmidt (2000), lorsqu'il traite de la notion d'épreuve de virilité (*masculinity challenge*), (2000), ces jeunes joueurs sont souvent confrontés à des épreuves de maturité (*age challenge*), qui leur imposent de se rabattre sur un habitus mature (l'«*é-maturité*») pour échapper à une situation sociale infériorisante. Dans le cas cité, l'épreuve est survenue lorsqu'un officier de la guilda, une figure d'autorité, a exigé de la part d'un adolescent qu'il se conduise de manière correcte et professionnelle et qu'il fasse un usage adéquat du langage.

Les épreuves de maturité, en tant que pratique bien ancrée, ont une forme reconnaissable. Elles sont le plus souvent lancées et résolues au

moyen d'un passage du langage de la virilité guerrière à celui de la virilité professionnelle. La virilité guerrière et les récits de guerrier (Jordan et Cowan, 2004; Connell, 1989) font intervenir des thèmes liés à l'hypermasculinité : la puissance, la domination et l'agression. Il s'agit d'une forme de discours appropriée dans le contexte. Toutefois, les jeunes, lorsqu'ils sont confrontés à une épreuve de maturité, doivent faire montre des aptitudes nécessaires en convoquant rapidement une autre boîte à outils, celle du discours professionnel qui est caractérisé par un ensemble très différent de thèmes, soit la rationalité, la responsabilité et la sociabilité. Des jeunes comme Triumph ou Blunt exhibent une virilité professionnelle grâce à leur boîte à outils culturelle «*é-mature*», et se présentent ainsi comme des individus «*sérieux*», «*productifs*» et «*professionnels*». Cette virilité est «*intimement liée à la fonction de "certification" des échelons supérieurs du système d'éducation*» (Connell, 1989 : 291).

Messner en a témoigné (2007), et Laberge et Albert (2000) ont corroboré l'hypothèse : l'accès à diverses ressources linguistiques et aux boîtes à outils culturelles dépend de structures liées à l'appartenance ethnique, à la classe sociale et au sexe de l'individu (*gender*). Des travaux récents en sociolinguistique variationniste (Eckert et MacConnell-Ginet, 2003; Mallinson et Dodsworth, 2009) montrent que la relation qui s'établit entre l'intersectionnalité et la variation linguistique adopte des formes récurrentes et identifiables. En ce qui concerne *World of Warcraft*, je qualifie les performances sociales et linguistiques matures des adolescents, dans la mesure où elles sont socialement reconnues et acceptées, d'*é-mature*. L'*é-maturité*, en tant que boîte à outils culturelle des adolescents, est une technique de contrôle de l'image projetée qui procède d'un habitus propre à la classe moyenne et qui repose sur l'usage d'un discours associé à la virilité professionnelle. Les adolescents masculins appartenant aux classes privilégiées et issus de certaines cultures ont de meilleures chances de posséder la boîte à outils culturelle *é-mature* (y compris la capacité d'utiliser le langage de la virilité professionnelle lorsqu'ils sont confrontés à une épreuve de maturité). Autrement dit, l'intersectionnalité qu'on observe dans la vie de tous les jours est opérante dans les mondes virtuels et contribue à créer une stratification parmi les jeunes joueurs.

\* \* \*

William Sims Bainbridge (2010) a récemment dit de *World of Warcraft* que ce n'est pas seulement un jeu, ni même une simple allégorie de la vie d'aujourd'hui : c'est un prototype virtuel de ce que sera la vie de demain. Avec ses guerres perpétuelles, sa haine irrationnelle des autres races et ses groupes qui se battent pour des ressources naturelles qui s'épuisent, ce monde virtuel rappelle par certains aspects le capitalisme mondial d'aujourd'hui. Toutefois, au-delà du jeu en tant qu'objet, les joueurs qui y participent créent un monde social vivant, dynamique et souvent contradictoire en utilisant les boîtes à outils, les idéologies et les ressources d'aujourd'hui. Ils apportent au monde virtuel leurs aptitudes, leur imagination, leurs aspirations, leurs espoirs, leurs préjugés et leurs peurs, et infléchissent ainsi le récit fourni par l'environnement de jeu.

Parmi les conséquences de l'accès facile aux mondes sociaux virtuels (*Second Life*, *World of Warcraft*, etc.), on compte le fait que les adolescents sont davantage exposés aux nouvelles rencontres intergénérationnelles (Mannheim, 1952). Si les intérêts des différentes générations ont toujours été divergents, et ce, de manière systématique et prévisible, les mondes virtuels ont ceci de particulier qu'ils attirent autant les adolescents que les adultes. Pour Bourdieu (1984), les différences générationnelles se manifestent sous formes de dispositions, de langages, de postures, de styles de communication, etc. Le conflit intergénérationnel est une négociation de frontières : un ensemble générationnel fort tente de créer une sorte de clôture sociale afin de protéger son matériel et ses ressources culturelles (Eyerman et Turner, 1998). Le groupe défend ainsi ses frontières en établissant diverses formes d'accréditation et autres distinctions de rang (Edmunds et Turner, 2002).

Cet article a montré que, d'un point de vue générationnel, *World of Warcraft* n'est pas un espace social neutre. Pour comprendre les pratiques inégalitaires et les mécanismes de distinction dans les mondes virtuels, l'âge est un facteur très important. Bien qu'on ne puisse souvent l'identifier, l'âge mène néanmoins à une stratification parmi les joueurs : on interdit aux jeunes l'accès à certains groupes virtuels et ils doivent constamment composer avec des attitudes dénigrantes lorsqu'ils interagissent socialement avec les joueurs adultes. L'adultisme – compris comme une attitude grâce à laquelle certains mauvais traitements récurrents

à l'endroit des jeunes sont acceptés et acceptables d'un point de vue social – est un code culturel omniprésent, mais peu reconnu dans *World of Warcraft*. Dans le monde numérique, ce régime fondé sur l'âge prévaut chez la majorité des joueurs adultes et même chez les adolescents qui l'intériorisent et s'évertuent à définir leur moi social par opposition aux caractérisations admises et aux stéréotypes.

Il est possible pour les jeunes de déjouer ce système adultiste. Certains d'entre eux obtiennent en effet l'accès aux tribus virtuelles et y sont traités comme des membres plus ou moins égaux, bien qu'ils doivent toujours composer avec la « tare » de l'âge. Étant donné que la majorité des échanges sociaux ont lieu par clavardage ou dans des conversations en ligne, les adolescents utilisent leurs aptitudes et leurs répertoires linguistiques pour marquer leur différence et se donner un air de maturité. L'hypothèse de travail, dans cet article, est que les jeunes joueurs de milieux privilégiés ont une meilleure chance de posséder la boîte à outils culturelle que j'ai nommée *é-maturité*. Cette boîte à outils se constitue à partir de diverses expériences de socialisation au sein de la famille et à l'école. Cet habitus permet aux adolescents de surmonter les obstacles liés à leur âge et de maintenir un moi social souhaitable et acceptable dans un environnement adultiste.

Des travaux récents en sociologie (Archer, 2010) suggèrent que le concept de l'habitus, en tant qu'ensemble de dispositions qui génèrent des pratiques, des perceptions et des attitudes durables, génératrices et transposables, a perdu sa pertinence au XXI<sup>e</sup> siècle. Est-ce possible qu'étant donné le développement du capitalisme mondial et de la technologie moderne, ainsi que la disparition de la culture ouvrière et le rétrécissement constant du groupe « des semblables et des familiers », l'habitus en tant que disposition dominante ne soit plus un instrument adéquat pour comprendre la biographie ? Margaret S. Archer soutient que le moteur de l'action humaine n'est pas la routine ou l'habitus, mais plutôt la réflexivité communicationnelle. Pourtant, selon Bourdieu, et là serait sa défense, les dispositions de l'habitus linguistique sont le résultat « d'un long et lent processus d'acquisition, [...] et [elles] se trouvent donc ajustées, en dehors de tout calcul cynique et de toute contrainte consciemment ressentie » (Bourdieu, 1982 : 36).

*World of Warcraft* est une belle métaphore et représente, pour qui veut s'engager dans ce débat, un milieu de recherche idéal : c'est un produit

du capitalisme mondial et un produit (de même qu'un moteur) des nouvelles technologies. Les jeunes se fraient un chemin dans cet espace social stratifié qui, dans bien des cas, reste une terre inconnue pour leurs parents et enseignants. Est-ce que l'*é-maturité* s'acquiert grâce à un processus réflexif, est-elle le résultat d'une socialisation antérieure, ou provient-elle d'une hybridation de ces deux pratiques? À mesure que les données deviennent disponibles, ces questions doivent être étudiées.