

Les agrandissements politiques de la jeunesse. Jeu, Internet et citoyenneté

Nicolas Auray (EHESS-ENST)

Dans la perspective d'une attention particulière à la configuration des espaces publics jeunes et adolescents, ce travail voudrait apporter deux éléments d'originalité. D'une part, il va se focaliser sur un *cadre* particulier du collectif, fortement prisé par les jeunes : le *jeu*. D'autre part, il va se centrer sur des dispositifs de vie collective médiatisés par une technologie de communication, dans le cas d'espèce par Internet. Il existe une convergence de travaux pour montrer que l'usage des médias émergents, fortement investis par les jeunes, est à l'origine de dynamiques communautaires fortes et originales. Il implique les jeunes dans des sociabilités touffues, étendues géographiquement, ouvertes aux inconnus. De nombreux travaux montrent qu'ils génèrent un processus d'*autonomisation* : affranchissement des adolescents par rapport à la tutelle parentale (Pasquier 1999, Glevarec 2005) ; échappée par rapport à la pression sociale (Metton 2004). La spécificité de notre contribution consiste à explorer une facette plus rarement travaillée de la construction individuelle du jeune : non pas la capacité, pour le jeune, à s'autonomiser mais sa capacité à *vivre ensemble avec d'autres jeunes*, et plus précisément à *apprendre la citoyenneté*. Pour cela, notre développement va se focaliser sur un type de sociabilité juvénile particulier, très à même de faire advenir des contraintes de « cohabitation » : la participation commune à des jeux persistants sur Internet. Ces univers en effet, étant *partagés*, mettent chacun à l'épreuve de règles communes pour être ensemble, pour discuter sans violence ou pour partager équitablement des ressources. En étant « vécus à distance », ils jouent de plus une fonction propédeutique, une fonction de *seuil* propice à l'exploration et aux apprentissages¹.

Nous chercherons ainsi à évaluer, sur le cas d'école des nouveaux médias électroniques, l'aptitude du *jeu* à susciter des dispositions dans les deux dimensions, morale et politique, que recouvre le terme de citoyenneté lorsqu'il est entendu en son sens large . D'une part, nous chercherons à voir en quoi et selon quelles limites le jeu forme ceux qui s'y adonnent au respect et à la considération, éduquant en ce sens à la *civilité*. D'autre part, nous serons curieux d'analyser en quoi et selon quelles limites il incite à la

¹ Il est notable que les usages juvéniles collectifs d'Internet sont marqués par le développement massif du jeu, du jeu vidéo au jeu en ligne (Le Diberder 1997). Depuis peu, avec le développement du haut débit, la diffusion des « jeux en ligne » articulants en temps réel un nombre important de jeunes qui ne se connaissent a priori pas tous mutuellement (Castronova 2005).

réflexion sur les principes, à la mise en discussion des règles et à la mobilisation d'un sens de la justice sociale, suscitant en ce sens l'explicitation de *principes d'équité*.

Soutenir que le jeu est un site pour former de jeunes citoyens, au double sens moral et politique, cela heurte de plein fouet une idée dominante, qui a mis en évidence au contraire une opposition entre jeu et politique, si l'on entend par politique l'entrée dans un régime de justification et la discussion sur les principes. Les penseurs canoniques du jeu ont en effet en « tronc commun », malgré leurs différences de perspective, l'idée que la propriété essentielle du jeu, comme « activité libre » (Huizinga 1951) ou comme activité « séparée, improductive et fictive » (Caillois 1967) serait le « parenthésage », c'est-à-dire le fait qu'il ne vaut qu'à l'intérieur de frontières temporelles et spatiales précises. Le jeu superposerait deux suspensions. Premièrement, il suspendrait *les responsabilités*, parce qu'il exonère les individus des conséquences dans leur vie réelle de leur comportement à l'intérieur de ces cadres ludiques : le meurtre, l'injure, y comptent « pour du beurre » et le jeu crée ainsi une forme élargie de « société à responsabilité limitée » dans laquelle les participants se dérobent à la prise en charge morale des conséquences de leurs actes. Sur ce plan, il porte à l'infantilisation, à l'exemple du sport olympique étudié par Duret et Trabal (2001) qui repose sur la mise à l'écart de l'athlète en-dehors des tâches de préparation et de l'arbitrage des compétitions. Deuxièmement, il suspendrait la *moralité*. Parce qu'il suppose une attitude formaliste et ritualiste par rapport aux règles, celle de l'obéissance aveugle, il correspondrait à une atrophie du sentiment moral, ramenant près du stade infantile dont parle Piaget où la régulation est essentiellement hétéronome, suspendue à une volonté extérieure, où les premières valeurs morales sont calquées sur la règle reçue, et sur cette règle prise à la lettre et non pas en esprit (Piaget 1987 p.56). De plus, parce qu'il donne une grande importance au hasard dans la rétribution, le jeu affaiblit le sens de l'effort : de là l'ancienne accusation d'immoralisme, et une prohibition générale des jeux de hasard dans le bassin méditerranéen.

Le but de cet article consiste ainsi à proposer un regard compréhensif sur le jeu, qui vise à aller plus loin que la classique mise en évidence de sa contribution au développement de l'identité – dans la filiation des travaux de Mead qui fait du *game* (par opposition au simple *play*) un lieu de l'apprentissage par expérimentation de la figure du *tiers*, et au-delà un terrain de tâtonnements exploratoires libérateur de créativité et donc un support incontournable de la construction de l'identité. De plus, au-delà de la mise en évidence du jeu comme un terreau d'apprentissage de *l'autonomie*, comme il est classique de le penser depuis les travaux de sciences de l'éducation inspirés par Piaget, l'article vise à montrer en quoi il constitue aussi, et plus profondément, un lieu de construction de la *citoyenneté* et de la *civilité*. Pour cela, nous nous limiterons à un contexte précis d'enquête : l'ethnographie, par observation in situ complétée par des

entretiens effectués avec des joueurs, de jeux dits « en ligne » : massivement multijoueurs (parfois plusieurs milliers de joueurs co-évoluent sur le même serveur), reposant sur des univers persistants (qui continuent d'exister après la fin de session du joueur). L'accès à ce terrain a été facilité par le fait que nous avons été introduits par des élèves d'école d'ingénieur (âgés entre 18 et 21 ans), ce qui nous a permis de faire des observations sur les lieux de la pratique, dans des cybercafés et des chambres d'étudiants. Les arènes de ces jeux sont des espaces *publics* où sens où ils sont caractérisés par une faible interconnaissance (Ducheneaut Moore 2004), un voile d'ignorance entre les joueurs puisqu'ils sont déguisés derrière un avatar. Ces contextes ludiques partagent néanmoins certaines caractéristiques avec ceux classiquement étudiés par l'ethnologie, jeux *de rue* (Benghabrit-Remaoun 1997) ou jeux de *village*. Ils sont ainsi marqués par le relâchement de la surveillance parentale. Toutefois, du fait de la mise à distance entre le corps du joueur et le contexte du jeu, ils ajoutent une dimension de *virtualisation* au mouvement classique d'*autonomisation*. Dans ces univers commun, nous concentrerons notre attention sur l'émergence des normes. Pour limiter le propos, nous analyserons la constitution de deux types de « droits » pour les joueurs : des droits « créances », qui réglementent la répartition du butin trouvé à la suite des quêtes en équipe qui constituent l'activité ordinaire du jeu, et qui obligent à un partage du trésor au prorata de l'effort réalisé ; des droits « libertés » qui réglementent la marge de manœuvre des joueurs et contrôlent leur agressivité, en limitant par exemple les possibilités d'immobilisation physique de l'avatar de l'adversaire, en contenant les injures et en endiguant les gestes obscènes, impudiques ou harceleurs. Ces régulations reposent sur l'activation d'une indignation (pas seulement un sentiment d'injustice). En revanche, le cadre est très peu institutionnalisé et il y a très peu de recours à la juridicisation.

La modalité de la démarche mise en œuvre consiste à appréhender en vertu d'une sociologie pragmatique (Thévenot 2005) les dynamiques d'engagement dans le jeu. Nous serons attentifs à explorer, sur la base de terrains d'enquêtes variés, les processus d'émergence de normes qui structurent la société des jeunes joueurs. Le repérage de ces dynamiques conventionnelles émergentes nous permettra de dégager certaines caractéristiques *pragmatiques* du jeu : ce qu'il fait à la socialité des adolescents, ce en quoi il transforme la « personne » du jeune. Une telle perspective pragmatique nous amènera à nous intéresser à des *contextes précis d'utilisation* plus qu'à la forme générale du jeu, ce qui constitue un positionnement original par rapport aux travaux fondateurs de la pensée du jeu - Caillois, Huizinga ou Elias – qui considèrent le jeu comme une « forme institutionnelle » relativement dégagée de situations d'usage.

Une pragmatique des engagements adolescents : curiosité versatile et tâtonnements identitaires

La thèse centrale qui soutient notre réflexion sur les capacités politiques du jeu repose sur une démarche : le repérage de la pragmatique des engagements adolescents à partir de sa *vulnérabilité*². Cette vulnérabilité, souvent estampillée avec des mots comme « tumulte » ou « chahut », renvoie à une résistance à l'ordre conventionnel allant de formes spontanées comme l'insolence ou la bouffonnerie à des formes explicites comme l'anti-autoritarisme. Tout en refusant l'essentialisation des adolescents, on peut pointer une caractéristique pragmatique : les jeunes sont turbulents, ils ont des échauffements liés à l'âge des intempérances, de l'impatience. Cette turbulence peut être restituée dans un schéma logique autour de deux élans majeurs qui en forment l'ossature : la curiosité et l'agressivité.

Le premier trait qui se dégage de la pragmatique des formes de vie commune propres aux adolescents, la curiosité, est lié à la probabilité qu'ont les adolescents d'être en position d'apprenants ou de découvreurs. La curiosité a certes des vertus : elle génère un état de disponibilité au monde sous une variété de formats d'exploration. Mais c'est une disposition qui pose des problèmes d'agrégation collective car elle présente comme caractéristique de ne jamais être rassasiée. Etalonnant le bienfait d'une chose à sa valeur de *surprise*, le curieux est poussé à alterner l'engouement immédiat, souvent fasciné, avec le blasement futur. Cet accaparement par la sollicitation présente, sans cesse remplacée par une autre, induit une *versatilité*, qui va être désignée comme *distraction*, *dispersion*, *lunatisme*, *défait de concentration* ou difficulté à faire des enchaînements ou des plans, voire dans les cas extrêmes comme chez Saint-Augustin *frivolité*. Dès lors, si on agrège des êtres qui, comme les jeunes, ont comme trait saillant d'être mus par cette excitation si versatile, on obtient une vulnérabilité de groupe. L'exploration est fragile dans la collectivisation, voire dangereuse pour la viabilité d'un groupe, car elle crée une frénésie. Le problème de régulation que pose ce premier trait pragmatique est celui de la régulation par le collectif des débordements frénétiques, souvent pointés dans le vocabulaire des jeunes eux-mêmes dans un vocabulaire de la crise - hystérie, exaspération, surexcitation : comment gérer l'articulation problématique entre le heurt conflictuel des subjectivités versatiles et la nécessaire stabilisation de formes communes ?

Les identités fragiles

La pragmatique des adolescents a un second trait. Ce second trait, qui a vocation intégrante, est *l'inachèvement de la construction identitaire*. La littérature consacrée à la jeunesse a parfois exhibé ce trait pragmatique des *identités fragiles* (Breviglieri et Stavo-Debauge 2004) qui va de pair avec une monstration malhabile de soi. Les jeunes souhaitent éprouver les limites de leur identité, par des tâtonnements volontaires : confrontations aux limites, enfoncement dans des conduites de risque (Lebreton 1991),

² Sur le lien entre pragmatique et vulnérabilité, cf. dans ce même ouvrage l'article de Marc Breviglieri.

ou, dans des formes moins solitaires et plus socialisatrices, prédilection pour les pratiques *défi*. Au niveau agrégé, celui d'une société de jeunes, quel est le problème de cette pragmatique du défi ? Ils ont un penchant pour la *fanfaronnade*. Pour reprendre la belle formule de Lautréamont dans *Les Chants de Maldoror*, ils ont « une hardiesse qui longe les rivages de la fanfaronnade ». Le défi va créer une vulnérabilité très forte du vivre ensemble, pour les adolescents, au sens où il introduit une contradiction entre l'affirmation *ostentatoire* des individus, teintée d'agressivité, et l'affirmation des priorités du collectif.

Le jeu comme « architecture du vivre ensemble » et le contrôle des vulnérabilités

Par rapport à cette double vulnérabilité pragmatique, échauffements hystériques et casaniers d'une part, vantardise bravache de l'autre, le jeu déploie des architectures du vivre ensemble appropriées. D'une certaine manière, il offre une parade idoine au déchaînement des pulsions. Il satisfait ainsi les deux traits saillants de la pragmatique adolescente, mais dans le même temps, offre des ressources pour en contrôler les débordements. D'une part, il permet une vie collective qui donne une grande place à l'excitation curieuse : il la prend en compte autour de l'importance qu'il donne au hasard. Toutefois, dans le même temps, il la canalise en réservant le hasard à des moments rares et communément appréciés et valorisés. D'autre part, il permet une vie collective qui donne une grande part à l'agressivité fanfaronne. Toutefois, dans le même temps, il la canalise dans des formes contrôlées et euphémisées, celles de la *compétition* en tournoi ou dans une arène.

L'architecture conceptuelle pour appréhender les enjeux *politiques* du jeu vise ainsi à disposer trois étages :

- une pragmatique des adolescents autour de deux valeurs centrales : excitation exploratoire et tâtonnements identitaires.
- les problèmes d'agrégation collective que pose cette pragmatique ainsi caractérisée ; les vulnérabilités ou les fragilités du vivre ensemble qu'elle engendre : échauffements hystériques et casanier, d'une part, vantardise bravache de l'autre.
- l'effet propre du jeu, capable à la fois de séduire les jeunes en prenant en compte leurs spécificités pragmatiques, et d'endiguer les vulnérabilités liées à leur agrégation, grâce aux mécanismes de la raréfaction du hasard dans des épreuves et de l'euphémisation de la violence dans des compétitions.

Les architectures politiques que propose le jeu ont une grande originalité, et nous les décrirons pour simplifier autour du « hasard », canalisateur de la curiosité, et de l'agôn (terme plus adéquat que *compétition*), canalisateur de l'agressivité. En tant que telle, il est intéressant de les étudier car ces formes constituent une « civilisation

puérite », opposée à ces formes de civilisation des adolescents prescrites par un précepteur, souvent inculqués de l'extérieur et souvent inattentives à maintenir la spécificité des adolescents, à en briser les élans.

La civilisation des jeunes par l'expérience du hasard :

Ce qui fonde une institution ludique, c'est la place accordée à la *surprise* dans la régulation des rapports mutuels, plus intense que dans la vie ordinaire : les péripéties, dans un jeu, sont accélérées ; il y a des rebondissements. Parmi ces surprises, le hasard occupe une large place. Tout jeu agrandit la place du hasard. Comme l'a noté Pascal, ce n'est pas le gain qui fonde l'amusement du joueur, c'est l'*incertitude* du gain. Parmi ces surprises, le hasard a une large place. Une réalité propre à l'ontologie du jeu est l'ouverture du sort des épreuves. Le plus petit dans le monde ludique est toujours susceptible de triompher du plus grand. Tout jeu agrandit la part de l'incertitude, et favorise ainsi les renversements. La place accordée au hasard dans les interactions ludiques n'est pas uniquement « idéologique », comme font l'erreur de le croire certains sociologues du sport (Ehrenberg, Yonnet). Elle s'appuie sur un équipement complet *de choses* : extension de la conception de « distribué » à des compétences morales, autres que la cognition. Surfaces en *caoutchouc*, *motte de terre*, objets *sphériques*, voire *ovales*, dos de défenseurs, dés, tirages aléatoires (le *roll*) pour les jeux en ligne.

En magnifiant et canalisant l'excitation curieuse dans les moments de hasard, le jeu civilise la vulnérabilité curieuse. Cela procède de deux façons. D'une part, le hasard *canalise* l'excitation : il focalise les attentes sur des temps et des lieux rares et confinés : les yeux sont rivés sur le roulement du dé ; il immobilise et ordonne les postures. Il est constructeur du rythme. Le suspense suspend l'activité. Le hasard est ainsi, par l'ordonnancement des postures, par la convergence des excitations de tous vers l'enjeu unique, un ressort de conformité. D'autre part, en faisant assumer par tous les joueurs le verdict du hasard, le jeu induit à l'*humilité*. « *Quand on gagne, on sait à quel point cette victoire que j'ai eu ne tenait qu'à un fil, cela oblige à rester humble* ». Le verdict du hasard incite à relativiser l'exploit de celui qui a gagné l'épreuve ; il incite à un détachement et à la modération dans la considération de l'épreuve. Le jeu peut ainsi être analysé depuis une sociologie des épreuves (Boltanski 1991) comme un dispositif original. Il relâche le lien entre l'acte et la révélation d'une compétence : il détend les épreuves. Contrairement à l'épreuve scolaire, qui fait du verdict de l'épreuve un jugement sur la personne, comme si l'épreuve sortait à la lumière du monde une puissance, l'épreuve ludique établit une irréductibilité entre la personne, son impénétrabilité, et ce qu'en révèlent les actes où elle se réalise.

L'idée va beaucoup plus loin que la mise en valorisation du jeu comme un vaccin contre le fanatisme - idée pointée par Huizinga avec sa formule : « le vrai jeu exclut toute propagande » (1951 p.337); au-delà de

simplement pousser les individus à accepter ou tolérer l'injustice du sort, le jeu pousse, en détachant la compétence de la performance, à une réhabilitation de la *personne*.

Le hasard comme marchepied à la citoyenneté

Mais le hasard, dans le cas d'école du jeu médiatisé par Internet, sur univers persistant, est aussi appliqué dans d'autres contextes que celui constitué par les règles du jeu : il intervient aussi dans les procédures d'arbitrage où il s'agit de répartir entre les membres d'une équipe (par exemple une guilde) les bénéfices d'une mission collective, et notamment les objets récupérés sur le corps des adversaires abattus. Ainsi, les partages, dans les jeux en ligne que nous avons observés, sont encadrés en justice, pour établir une équité au mérite. Mais le hasard est maintenu dans la clé de répartition qui préside à ce partage. On aurait pu s'attendre à une répartition qui attribuerait le nombre de points proportionnellement à l'effort consenti, par exemple au temps passé dans le raid. Nous avons précisément tenté d'observer la dynamique d'évolution, à l'intérieur d'un univers persistant, des clés de répartition. A l'origine des jeux en ligne, à une époque où ne s'étaient pas encore stabilisées des conventions, on trouvait une grande diversité de systèmes : des systèmes autoritaires, dans lequel le chef de la guilde ou une minorité dirigeante décidaient de la distribution des points en fonction de l'intérêt général de celle-ci ; des systèmes purement randomisés, dans lesquels au moment de la répartition du butin, le responsable du raid utilise un générateur aléatoire de nombre pour lancer pour faire tirer par chaque participant un nombre au hasard, et attribue la totalité du butin au plus chanceux. Ces systèmes ont été mis en cause parce qu'ils suscitaient un sentiment d'inégalité trop fort. Ils ont progressivement été remplacés par des systèmes mixtes, injectant une pointe de facteur randomisé dans la procédure de répartition, pour en faire un mixte de justice et de hasard. Ainsi, un système qui s'est imposé a consisté à distribuer les joueurs en groupes de niveau, appelés « chapeaux », en fonction de leur effort ou mérite, ce dernier étant calculé simplement en temps passé dans la mission ou de manière plus compliquée en utilisant une unité de compte³. Chaque poule rassemblait ainsi des individus ayant un niveau proche d'investissement. Les poules étaient échelonnées entre elles pour former un système hiérarchisé. Elles se

³ Il existe de nombreux débats entre guildes pour savoir quelle assiette comportementale doit être prise en compte dans l'attribution des crédits de reconnaissance. Certaines guildes ont tenté d'internaliser un grand nombre d'éléments dans les systèmes d'attributions de points, et pas simplement donc le temps passé dans les missions : elles diminuaient les crédits lorsqu'un membre arrivait en retard à un raid, elles sanctionnaient le coupable d'une injure, elles minoraient les points d'un maladroite. Ces systèmes ont supposé l'établissement d'un indicateur quantitatif pour rendre commensurables des éléments d'effort hétérogènes, et l'instauration d'une *unité de compte* : les *points de tuage de dragon* (Dragon Kill Points). La revendication de liberté mettait néanmoins un frein à la prise en compte excessive de critères personnels.

voyaient attribuées en fonction de leur rang de classement des objets plus ou moins prestigieux. Cependant, à l'intérieur de chacune de ces « poules », l'attribution des objets était effectué au hasard.

Le jeu remplit ainsi la quête d'excitation. Il donne une robustesse aux processus de décision en justice, il fait taire les échauffements et murmures, car il injecte dans les normes collectives une émotion de surprise. En injectant du hasard dans la délibération et la décision collective, il contribue ainsi à la mobilisation politique des jeunes.

L'effet civilisateur de la compétition sur la tendance à l'agressivité :

Tout en assumant une fonction de civilisation de l'excitation curieuse, le jeu joue parallèlement un rôle majeur dans la régulation d'une autre catégorie d'excitation : les pulsions à l'agressivité. Il limite ainsi la quête d'agressivité en canalisant la libération pulsionnelle dans des arènes et des limites strictes. Dans une perspective historique centrée sur la sociogenèse de la « civilisation », Elias et Dunning (1993) ont montré le rôle central du jeu – sportif – dans la modération de l'agressivité. Il a précisément souligné la dualité de son rôle. D'une part, le jeu constitue un moyen d'apprentissage de l'autocontrôle sur la violence et les pulsions : respect des règles, de l'adversaire, coopération entre pratiquants de jeux sportifs collectifs. D'autre part, le jeu serait un moyen de canaliser le débridement des émotions : il constitue en effet un espace toléré d'exutoire, parmi les spectateurs qui encouragent et vocifèrent ; il est un lieu du relâchement agréable du contrôle.

Une considération précise des activités des jeunes dans les jeux en ligne nous permet de marquer un dépassement de cette perspective sociogénétique en étant plus précis dans l'analyse des effets propres de l'engagement ludique sur les compétences des joueurs ou sur les formes d'agence (Thévenot 2005). Une dimension centrale de l'effet civilisateur de l'agôn sur la vulnérabilité des jeunes aux dérapages agressifs est la maîtrise de l'*impulsivité*. La condition de victoire dans les jeux en ligne, c'est d'abord la patience, comme le soulignent nos entretiens : la capacité à surprendre ses adversaires dans les derniers coups, la compétence à la feinte et au surgissement. Les récits de descriptions d'exploits que nous avons fait jouer nous présentent ainsi des « *vieux briscards sachant attendre [leur] tour* », des champions qui « *au lieu d'être le jouet du mouvement, en sont le maître* ». Cette maîtrise commence avec la pondération ; elle s'illustre ainsi dans le sang froid. Mais elle s'identifie aussi parfois avec la capacité à la *ruse*, qui est constamment valorisée par rapport à la violence physique qualifiée de force brute. Les joueurs qui recherchent uniquement dans la pratique un exutoire pour se défouler sont sans cesse affublés de sobriquets dégradants. Dans le cadre de cette sociabilité fortement structurée autour de formes agonistiques – tournois

compétitifs ou joutes à deux- ces valeurs de pondération et de ruse sont très fortement intériorisées et constituent des idéaux en vigueur. Une des raisons de la virulence de cette intériorisation de valeurs communes, autour des récits édifiants, tient à l'extrême dépendance au regard d'autrui qui caractérise ces sociétés marquées par la tension compétitive.

Exploitant l'excitation belliqueuse, le jeu la canalise en transformant la fanfaronnade maladroite en expression de soi maîtrisée, préparée, et gouvernée par une réflexion stratégique.

Le jeu génère donc des formes « politiques » de régulation qui sont particulièrement apprêtées pour combler les lacunes du vivre ensemble caractéristiques des rassemblements d'adolescents. Il prend en charge notamment deux vulnérabilités souvent décrites : la curiosité versatile et la maladresse fanfaronne, revers de la fragilité identitaire. Le jeu dispose une forme de civilisation « par le bas », qui contrôle les défauts de la socialité adolescente, voire même tire avantage de ces vulnérabilités. Le jeu exploite l'excitation curieuse pour redynamiser la mobilisation politique. Le jeu exploite la pulsion fanfaronne pour construire des espaces publics tolérants à l'expression des individualités en construction. Toutefois, pour éviter que ces fanfaronnades ne dégénèrent en pugilats, il canalise ces valeurs expressives en faisant en sorte que leur formalisation passe par le détour de la préméditation, de la patience et de la stratégie. En cela, il constitue une « civilisation » des mœurs originale, un apprentissage à la citoyenneté pouvant affermir sans briser, susceptible de fonder un projet pragmatique d'éducation morale.

Benghabrit-Remaoun, « L'enfant et la rue – espaces, jeux, sociabilités », *Insanyât*, n°2, pp.35-50.

Boltanski, L., 1991, *L'amour et la justice comme compétences*, Métailié, Paris.

Breviglieri et Stavo-Debauge, 2004, « Les identités fragiles. La jeunesse et l'immigration sous le regard sociologique », in Cichelli-Pugeault, Cichelli, V., Ragi, T., *Ce que nous savons des jeunes*, PUF.

Caillois, 1967, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris.

Castronova, E., Castronova, E., 2005, *Synthetic Worlds. The business and culture of online games*, Univ. Chicago.

Ducheneaut, N., Moore R. (2004). "Designing for Sociability in Massively Multiplayer Games: an Examination of the « Third Places » in Star War Galaxy", *Computer Supported Cooperative Work*.

Auray, N., *Les agrandissements politiques de la jeunesse...*

Duret, P., Trabal, P., *Le sport et ses affaires. Une sociologie de la justice des épreuves sportives*, Métailié, Paris.

Elias, N., Dunning, E., 1993, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Fayard, Paris.

Glevarec, 2005, *Libre antenne. La réception de la radio par les adolescents*, Colin/INA, Paris.

Huizinga, J., 1951, *Homo ludens*, Gallimard, Paris.

Lebreton, D., 1991, *Passions du risque*, Métailié, Paris.

Lediberder, A. et F., 1997, *L'univers des jeux vidéos*, La Découverte.

Metton, C., 2004, "Les usages de l'internet par les collégiens. Explorer les mondes sociaux depuis le domicile", *Réseaux*, n°123, volume 22, pp.51-82.

Pasquier, D., 1999, *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, éd. Maison des Sciences de l'Homme, Paris.

Piaget, 1987, *Six études de psychologie*, Folio-Gallimard, Paris.

Thévenot, L., 2005, *L'action au pluriel. Sociologie des régimes d'engagement*, Editions La Découverte, Paris.