

«On voit émerger une amitié parfois très forte entre des gens qui ne se sont jamais rencontrés.»

Olivier SERVAIS, UCL

99 % des 12 à 17 ans déclarent jouer aux jeux vidéo. Mais aussi 60 % des personnes adultes.

Jeu vidéo : un monde social en train de s'imposer

Oui, le jeu vidéo peut «socialiser»

Le jeu vidéo est devenu un univers de socialisation

incontournable. Coopération, communication,

organisation... les compétences acquises peuvent

aussi être utiles à l'entreprise ou à l'école.

● Jean-Christophe HERMINAIRE

Entre 50 et 75 % des jeunes se rencontrent en ligne. Et construisent leur relation via une interface virtuelle : réseaux sociaux mais aussi jeux vidéo, qui sont devenus la première industrie culturelle mondiale. «*Le budget du jeu vidéo dépasse largement celui du cinéma*», analyse Olivier Servais, anthropologue de l'UCL. Soulignant que ceux qui ont vu naître le jeu vidéo dans les années 80 sont aux manettes du monde d'aujourd'hui.

Contrairement à l'image que la plupart des gens s'en font, l'univers du jeu vidéo n'est pas uniquement le refuge virtuel d'ados associables et boutonneux. «*L'ensemble de la société est concernée*», affirme le chercheur, et «*presque 60 % des adultes déclarent avoir joué au moins une fois à un jeu vidéo au cours des 12 derniers mois*». Tous les âges sont représentés, et les femmes tout autant que les hommes, même si les filles évitent le «pic» d'intérêt de l'adolescence, propre aux mecs. Et que les garçons ont des

manières de jouer, et des centres d'intérêt plus «guerriers», plus portés sur la testostérone.

Mais ce qui interpelle le plus Olivier Servais, ce sont les liens sociaux qui se nouent au travers de ces jeux. En ligne, on joue autant avec ses amis de la «vraie vie» qu'avec de parfaits étrangers. Et 23 % des joueurs disent partager le jeu avec des «amis»... qu'ils n'ont en réalité jamais vus. «*On voit émerger une amitié parfois très forte entre des gens qui ne se sont jamais rencontrés. Et ça c'est une vraie nouveauté.*»

Des compétences sociales

Intéressant aussi : les compétences que vont développer les joueurs dans ces jeux en ligne, qui exigent des modes de coopération et de communication très précis quand on veut aboutir dans le jeu, et une organisation «sociale» des rôles dans les équipes. Une dimension technique particulière aussi, chaque joueur organisant sa propre interface pour être le plus efficace.

Ces compétences «sociales» du jeu en ligne (qui s'ajoutent aux

qualités de réflexes et de rapidité de décision propres aux jeux vidéo plus classiques) peuvent s'appliquer ensuite dans le monde professionnel et scolaire, observe Thibault Philippette, professeur de communication.

«*On voit une convergence avec l'entreprise au niveau de l'outil informatique, de la communication à distance, du télétravail, de l'interaction avec les autres, du travail d'équipe, de la gestion du temps. Et aussi avec l'école qui devient de plus en plus numérique.*»

Mais le joueur transpose-t-il ses compétences dans la réalité ? «*Rien n'est prouvé. Les deux exemples émergent. On voit des gens qui font preuve d'un grand leadership dans les jeux et qui sont timides et réservés à l'extérieur. Et, à l'inverse, des gens qui ont développé de vraies compétences en économie parce qu'ils ont appris à gérer la trésorerie de leur guild. Ce qui est fondamental, en fait, c'est la possibilité qui leur sera donnée, dans l'entreprise ou à l'école, de valoriser ces compétences, pour autant qu'elles soient reconnues comme telles.*» ■

Pour le meilleur et pour le pire virtuel

En 2009, à Lyon, Khurin et Khythe se sont mariés... virtuellement. Union symbolique de ces deux avatars dans l'univers du jeu qu'ils partagent à distance : *World Of Warcraft*.

Symbolique ? Pas seulement. Car un an plus tard, la jeune fille et son époux virtuel convolaient en justes noces dans le monde bien réel, cette fois. Et pour l'occasion, la belle s'est même fait

confectionner par une styliste une robe identique à celle de son aguichant personnage du jeu.

Son chéri de Khurin optait plutôt pour un plus classique habit de cérémonie, façon pingouin.

Un cas isolé ? «*Non, il s'agit de pratiques sociales. Comme dans la réalité, il existe des films des mariages virtuels. Dans mes recherches, je suis tombé sur des centaines de cérémonies, uniquement pour le*

monde francophone. Donc ce n'est pas un phénomène isolé», répond Olivier Servais, du Laboratoire d'Anthropologie de l'UCL. Il cite aussi le témoignage de «Pere-maiter», que tout le monde appelait «padre» dans sa guild virtuelle. Un avatar de prêtre qui lui a valu la demande d'une elfe de célébrer son mariage «sous la religion pomme». Tâche qu'il a bien entendu acceptée. ■

J.-C.H.

À l'UCL, entrez dans le jeu vidéo

Il y a deux ans, UCL Culture avait déjà organisé une première exposition, *Game over*, consacrée aux jeux vidéo. Dont le propos était surtout de démythifier leur côté «sombre»: violence, addiction, etc.

Avec *Avatars : entrez dans le jeu vidéo*, expo montée dans le cadre de «l'année des utopies pour le temps présent», l'ambition est plus ludique. La volonté, cette fois, est de proposer une véritable immersion dans le monde du jeu en ligne.

Au travers de quatre jeux de rôle fameux (*World of Warcraft*, *Guild Wars 2*, *Wakfu* et *Dark Age of Camelot*), le visiteur pourra

explorer les mondes utopiques qui se créent dans ces espaces virtuels. Le laboratoire de l'UCL qui a réalisé le projet a même développé pour l'occasion un «méta-jeu» qui permet

au visiteur de se déplacer dans l'exposition tout en jouant. Outre les décors et objets rappelant l'univers des quatre jeux de rôle, de nombreux ordinateurs sont mis à la disposition du public de joueurs.

Parallèlement, seront organisées des conférences, master class et de nombreuses anima-

tions comme un défilé de cosplay (personnages déguisés en héros des jeux) ou un atelier de création de jeu, qui permettront d'approfondir les connaissances de

ces mondes bien étranges pour certains. Des initiations sont même prévues pour les parents et grands-parents qui ne veulent pas être tout à fait déconnectés de l'univers virtuel de leurs enfants. ■ J.-C.H.

► Exposition *Avatars : entrez dans le jeu vidéo*. Forum des Halles à Louvain-La-Neuve, du 20 avril au 16 mai 2016. Accès gratuit.

Peut-on parler d'addiction ?

L'addiction aux jeux vidéo est souvent dénoncée. Mais qu'en est-il vraiment ? Doctorant en psychologie, Jory Deleuze entend balayer les idées reçues. Seul l'usage problématique d'internet a été, récemment, référencé comme trouble psychiatrique reconnu dans la 5^e édition du Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM). Internet, c'est trop large dit-il. Cela recouvre les jeux d'argent, la pornographie, les réseaux sociaux... Avec des taux d'individus addictifs qui vont de...1 à 20 %. Il faudrait étudier à part chaque activité, dont les jeux vidéo. Et les critères utilisés dans le DSM pour définir

un usage pathologique (préoccupation, sevrage, tolérance, mensonge...), tout simplement repris de l'addiction à l'alcool ou à des substances, ne sont guère valides pour des jeux vidéo, précise le chercheur. Lequel a mené une étude sur 98 étudiants-joueurs de l'UCL. Ses résultats selon la grille DSM donnent...30 % d'addicts dans l'échantillon, composé à 86,7 % d'hommes. «*Ce qui est énorme*». En recentrant les critères, en élaguant ceux qui sont «*périphériques*», il obtient... zéro joueur pathologique. «*La plupart des critères ne sont pas déterminants, et sont même dangereux*», prévient-il. J.-C.H.