

# Ils plongent dans les jeux vidéo pour échapper au quotidien trop noir

■ Jouer en ligne à plusieurs renforce les liens sociaux, montre une recherche de l'UCL.

Les jeux vidéo en ligne sont devenus un vrai phénomène de société. Aujourd'hui, trois quarts (75%) des hommes de 12 à 45 ans sont des "gamers", indique Olivier Servais, professeur à l'Ecole des sciences politiques et sociales de l'UCL. Et si on considère les joueurs des deux sexes, la moitié du public de cette même tranche d'âge (50%) se branche sur les vidéos en ligne.

Pourquoi cet engouement? "Souvent pour échapper au pessimisme ambiant du monde réel", indique l'anthropologue de l'UCL, qui a mené une recherche sur le sujet. "La société actuelle est en crises perpétuelles: économique, religions, terrorisme... Nombreux sont ceux, surtout les jeunes, qui préfèrent se tourner vers un monde virtuel, où ils peuvent imaginer la société qui leur convient. Un monde utopique, où tout est possible."

Mais un monde qui reste très codifié, avec des règles et des rites, qui ont été analysés par Olivier Servais. Le cher-

cheur qui est aussi co-fondateur du Laboratoire des jeux et mondes virtuels, constate, entre autres, que les pratiques de jeu sont souvent constituées d'éléments empruntés à la vie quotidienne ou que les joueurs marient régulièrement leurs personnages, même quand le jeu ne l'exige pas. Voilà qui démontre, une fois encore, que la barrière entre mondes réels et virtuels n'existe pas.

## Pas de profil type

Existe-t-il un portrait-robot du joueur en ligne? Non, mais plutôt une variété de profils en fonction du type de jeux vidéo, relève l'anthropologue. Ainsi, les hommes et les femmes jouent spontanément à des jeux différents: les premiers recherchent davantage la performance et l'expérimentation; les secondes étant attirées par l'identification et l'apparence (développer un personnage, par exemple).

Autre constat: les couches sociales aisées jouent davantage à des jeux de rôle à plusieurs là où les moins favorisés

ont tendance à mimer la réalité, en jouant à des jeux de guerre ou de foot, par exemple. Les personnes âgées aiment les jeux de réussite, davantage normatifs.

## Des compétences à mobiliser

Olivier Servais souligne encore l'aspect social des jeux en ligne: entre 50 et 75% des jeunes se rencontrent aujourd'hui en ligne.

A cet égard, Thibault Philippette, professeur de communication et co-fondateur du laboratoire, a

étudié la pratique des jeux vidéo à plusieurs en ligne (et donc à distance). Pas simple: il faut s'organiser, échauffer des stratégies, anticiper et surtout, communiquer. Autant de compétences qui permettent d'aller tou-

jours plus loin dans le jeu, de le rendre intéressant et d'engranger davantage de succès. Autant de compétences qui pourraient être davantage mobilisées pour le travail en équipe, dans le monde professionnel par exemple.

An.H.

## Les hommes et les femmes jouent spontanément à des jeux différents.

## Épinglé

### "Avatars : entrez dans le jeu vidéo"

**Exposition.** Jusqu'au 16 mai 2016, au Forum des Halles à Louvain-la-Neuve, l'UCL organise une exposition sur les jeux vidéo en ligne. Objectif: permettre au grand

public d'approprier le jeu vidéo, de le dédramatiser même pour certains, et d'explorer les mondes utopiques qui se créent au sein des différents univers en ligne. Le visiteur s'immerge dans le monde du jeu en devenant lui-même un avatar.

**Utilisation excessive.** Jory Deleuze, doctorant en psychologie à l'UCL, s'est penché sur

l'utilisation excessive des jeux en ligne. Ou quand le jeu devient une réelle addiction. Dans une recherche dont les résultats sont en cours d'analyse, il vise à évaluer si les joueurs réguliers tendent à préférer leurs avatars à eux-mêmes. Ont-ils une meilleure estime de leur "soi virtuel" que de leur "soi réel"? Réponses à venir. An.H.