LE MONDE PAS SI VIRTUEL DES ADOS

AVEC LE BOOM DES JEUX EN RÉSEAU, LES JEUNES EXPÉRIMENTENT DE NOUVELLES FORMES DE SOCIALISATION ET RÉINVENTENT LES RAPPORTS AMICAUX ET FAMILIAUX.

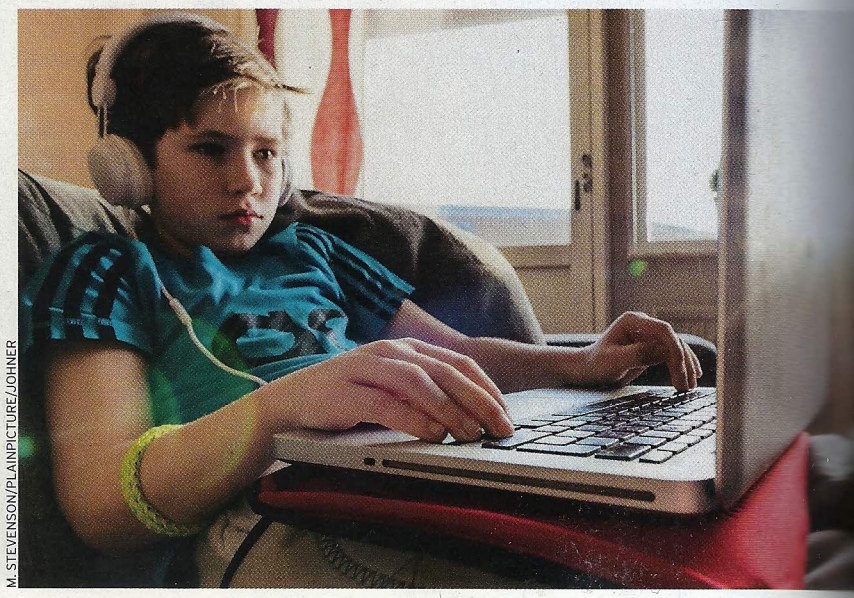
par Amandine Hirou

Théophile, casque vissé sur les oreilles, garde les yeux rivés à son écran d'ordinateur sur lequel défile un flot d'images en 3D. L'adolescent de 15 ans semble coupé du monde. En apparence seulement. En y regardant de plus près, on distingue le micro avec lequel il converse avec ses copains. « Le soir, après le dîner, on se retrouve pour jouer, mais pas seulement... Pendant les téléchargements ou les pauses, on discute un peu de tout. Des profs, des devoirs ou du prochain film qu'on aimerait voir », confie l'élève de seconde. Dans l'intimité et la pénombre de leurs chambres respectives, les membres de cette bande soudée depuis les années collège prolongent les discussions entamées dans la journée. Seuls mais ensemble.

Il est loin le temps où le jeune geek ou gamer, mal dans sa peau et recalé des cours de récré, était perçu au mieux comme un être bizarre, au pire comme un loser ou un pestiféré. « Je dirais même que la situation s'est inversée. Aujourd'hui, c'est celui qui ne joue pas qui se trouve isolé », explique Vanessa Lalo, psychologue spécialisée dans les usages numériques. Selon une enquête du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell) (1), 95 % des 10-14 ans et 92 % des 15-18 ans s'adonnent à ce passe-temps. C'est-à-dire quasiment tous les jeunes, que ce soit sur leur smartphone, leur console ou leur ordinateur. L'une des catégories les plus prisées étant les fameux jeux en ligne et en réseau du type *League of Legends, Call of Duty, Minecraft, Clash of Clans*...

« Tout le monde connaît !, s'exclame Hugo, 13 ans, qui a changé d'école l'an dernier. Moi qui suis un peu timide, il m'a suffi de lancer la conversation sur l'un de ces jeux pour m'intégrer à un groupe déjà constitué. » Le jeu en ligne est aussi, à l'âge où l'on explore les sentiments amicaux ou amoureux, une façon de se dévoiler... mais pas trop. « Le joueur peut interrompre une partie et discuter sous forme de chat avec les autres participants. Mais, à la différence d'un échange classique, il y a ici la possibilité de revenir rapidement au jeu et au feu de l'action si les propos deviennent trop personnels », décrypte le psychanalyste Serge Tisseron dans son livre *Qui a peur des jeux vidéo ?* (2). Jouer permet aussi de relâcher la pression après une journée difficile à l'école ou des discussions tendues avec les parents, les encouragements et félicitations des compagnons de jeu permettant de regonfler un ego malmené.

Même si, sur les nombreux forums spécialisés, les échanges sont parfois rudes. « Les gamers ont tendance à se prendre au sérieux et s'embrouillent parfois pour pas grand-chose », regrette Lucas, qui vient



M. STEVENSON/PLAINPICTURE/JOHNER

d'entrer en quatrième. Ce qui ne l'empêche pas de visionner les parties diffusées sur YouTube ou de regarder les championnats d'e-sports avec ses copains. Car les ados passent finalement autant, voire plus, de temps à observer des parties et à les commenter qu'à en être véritablement acteurs. « La pratique est devenue si pointue que, pour être performant, il faut apprendre les bons termes, comprendre comment intervenir au meilleur moment, savoir poster les bonnes images. Tout cela se fait en s'inspirant des autres », précise Yann Leroux, auteur du blog Psy et geek. Théophile, lui, explique avoir passé de nombreuses heures sur Internet à la recherche des meilleurs composants pour gonfler la puissance de son ordinateur. « Si on ne veut pas être mis sur la touche, il faut s'adapter. Tout mon argent de Noël dernier y est passé ! » explique-t-il en souriant.

Certains n'hésitent pas à demander des conseils à d'autres passionnés qui vivent parfois à des milliers de kilomètres. « On se retrouve à échanger avec des gens qu'on n'aurait jamais eu l'occasion de rencontrer dans la vraie vie », explique Jules, 17 ans, qui s'est ainsi lié d'amitié avec un jeune Belge de son âge. Même si, pour ces « teen gamers », l'âge n'est pas vraiment un sujet. Beaucoup ignorent qui se cache derrière les pseudos de leurs alliés ou adversaires. « Je ne joue jamais plus de deux ou trois fois avec les gens que je ne connais pas. Avec eux, notre relation reste assez superficielle et strictement liée au jeu », précise Théophile. Derrière la porte de sa chambre, sa mère est ravie de l'entendre s'exprimer parfois en anglais. « Si, au moins, ça peut l'aider à améliorer son niveau en langues », lance-t-elle, mi-incrédule, mi-amusée.

65 % des Français jouent aux jeux vidéo avec leurs enfants

Le jeu vidéo, longtemps considéré par les parents d'ados comme le responsable de tous les maux scolaires ou comme une activité décérébrante, est bel et bien en voie de réhabilitation. « Toute nouvelle pratique culturelle chez les jeunes est, par définition, un peu suspecte. On a connu ce même phénomène de panique morale avec l'arrivée du cinéma ou l'engouement pour la bande dessinée », décrypte le sociologue Vincent Berry, auteur de *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo* (3). Cette nouvelle génération de parents, qui a elle-même grandi avec une manette de jeu dans les mains, change totalement la donne. Selon le Sell, 65 % des Français jouent aux jeux vidéo avec leurs enfants. L'occasion de développer une nouvelle forme de dialogue et de complicité entre générations. « Mon père m'a fait découvrir la console Nintendo avec laquelle il jouait dans les années 1980, puis on a expérimenté la Wii ensemble, et maintenant c'est moi qui lui fais découvrir des jeux en ligne », raconte Jules. Les parents, eux-mêmes pratiquants, peuvent donner des conseils, interdire certains titres jugés non adaptés. Ou, à l'inverse, proposer d'autres jeux jugés intéressants voire enrichissants.

Ces univers virtuels dans lesquels, pour survivre ou vaincre un ennemi commun, il faut s'allier et trouver ensemble la meilleure stratégie développent des compétences sociales non négligeables. Des valeurs d'échange et d'entraide très utiles à l'école, voire plus tard dans le monde professionnel. 56 % d'entre nous estiment aujourd'hui que les jeux vidéo peuvent aider au développement de l'enfant. Le monde virtuel serait-il devenu totalement rose ? « Nous avons assisté au déferlement de trois vagues, résume Yann Leroux. La première, dans les années 1970, avait un caractère plutôt exploratoire. La deuxième, dans les années 1980-1990, s'est focalisée sur les contenus violents, le côté addictif de la pratique. A l'inverse, depuis le début des années 2000, on s'intéresse surtout à ses aspects positifs. » D'après le spécialiste, on serait en passe de trouver un juste équilibre entre toutes ces approches. Bientôt l'âge de la maturité pour les jeux vidéo ? ■

Echanges Seuls mais ensemble : « Aujourd'hui, c'est celui qui ne joue pas qui se trouve isolé. »

HERO IMAGES/PLAINPICTURE

(1) Octobre 2017.
(2) Albin Michel, 2008.
(3) Presses universitaires de Rennes, 2012.