

LES JEUX VIDÉO : UN FOSSÉ INTERGÉNÉRATIONNEL INFRANCHISSABLE ?

Niels Weber, Psychologue FSP, spécialisé dans le traitement de l'hyperconnectivité problématique, Rien ne va plus, Genève

Cet article explore la culture des jeux vidéo, le rôle qu'ils peuvent jouer dans la construction de l'identité des adolescents et questionne l'écart des joueurs de ceux qui ne joueraient pas, en particulier les parents. (réd.)

Du 21 au 25 août dernier s'est tenue la grande messe européenne du jeu vidéo, la GamesCom. Lors de cet événement, plus de 340'000 personnes se sont rendues à Cologne depuis toute l'Europe. Au-delà de ce chiffre conséquent, il était surtout intéressant d'observer qui constituait ce public. Je ne surprendrai personne en disant que nombreux étaient les adolescents avides de pouvoir mettre leurs mains, en avant-première, sur certains des jeux qui feront fureur lors de cette fin d'année. En revanche, ils n'étaient pas les seuls sur place et une grande part des visiteurs atteignaient facilement l'âge de raison. Le joueur de jeu vidéo a en moyenne 30 ans en Europe. Ceux qui ont grandi dans la fin des années 80, ont ainsi pu voir leur loisir préféré évoluer, grandir, vaciller, repartir de plus belle. Pour finalement devenir un objet culturel, faisant partie de notre quotidien à tous et que certains n'hésitent pas à qualifier de nouvelle forme d'art. Aujourd'hui, le jeu vidéo s'est donc radicalement démocratisé, notamment avec l'avènement des « smartphones » et des tablettes. Les jeux vidéo ont changé, ils sont devenus plus complexes et plus faciles d'accès à la fois. Leur industrie rapporte plus que celle du cinéma. Notre façon de concevoir les jeux s'est modifiée, tout comme notre manière d'y jouer et de les percevoir.

Lorsqu'il est question de jeux vidéo, d'un point de sociologique, la notion de « fossé intergénérationnel » est fréquemment évoquée. Il s'agit de l'écart de compréhension séparant les utilisateurs habitués aux mécanismes inhérents à cet univers et les non-utilisateurs, souvent plus âgés, qui se sentent dépassés et mal à l'aise avec un média qui leur paraît inaccessible. Les plus jeunes possèdent alors, un pouvoir qui échappe au contrôle de leurs aînés. Il leur est, ainsi, tentant de profiter des lacunes de ces derniers pour tenter de fixer, eux-mêmes, les règles. Au vu des statistiques énoncées ci-dessus, il est évident que ce fossé tend à se combler de lui-même puisque les anciens joueurs deviennent, petit à petit, les nouveaux parents.

Afin de tordre le cou à certaines idées reçues, il est important de souligner deux éléments : la mobilité de ce fossé ainsi que l'illusion d'insurmontabilité dont il fait l'objet. La première notion permet de mieux comprendre que l'uni-

vers des passionnés de jeux vidéo peut aisément se comparer à celui des cinéphiles, des mélomanes ou des rats de bibliothèques. Il n'existe pas UN « gamer », mais une multitude ; autant qu'il existe de types de jeux. Le fossé intergénérationnel peut donc être plus ou moins large en fonction de la catégorie du jeu et, probablement, des références que celles-ci empruntent à d'autres formes de récit. L'écart qui sépare les générations d'utilisateurs et de non-utilisateurs n'est donc pas fixe mais se déplace, se bouche et se creuse à d'autres endroits. Pour illustrer cette notion, prenons l'exemple des Pokémon. Il s'agit d'un jeu vidéo proposant de parcourir un monde imaginaire peuplé de petites créatures pouvant être capturées et transportées dans sa poche. L'appellation vient d'ailleurs de la contraction entre « pocket » et « monster ». Le joueur peut ensuite dresser ses créatures et les faire combattre contre ceux d'autres dresseurs. Le premier épisode de cette saga débarque en Europe en 1998. Le succès n'est plus à faire au Japon et afin de s'assurer un bon accueil à l'ouest, le jeu est accompagné par la diffusion d'un dessin animé du même nom. La plupart des joueurs de l'époque ayant plus de 14 ans associent donc immédiatement ce jeu vidéo à quelque chose « pour les petits ». Cette image ne lâchera pas la fran-

chise qui verra pourtant la sixième génération de jeux sortir en octobre de cette année. Le fait de jouer ou de ne pas jouer aux jeux vidéo est devenu une composante identitaire importante, comme nous le verrons plus tard.

Ainsi les trentenaires peuvent clamer haut et fort être fiers d'avoir connu

l'âge d'or des années 90 et abordent résolument des symboles de cette période sur des T-shirt ou leurs pages Facebook, par exemple. A l'inverse, ils conservent un regard biaisé sur tout ce qui touche à la saga des Pokémon. Tandis que ceux ayant grandi avec les aventures de Pikachu considèrent, aujourd'hui, ces personnages comme fer de lance de leur mouvement, de leur manière d'avoir grandi avec les jeux vidéo. C'est le même phénomène qui peut se produire avec les parents qui se sentent dépassés par les loisirs vidéo ludiques de leurs enfants. Les « pré-pokémon » n'ont que rarement pris la peine de s'interroger vraiment sur les concepts à la base de ces jeux, de ce qui en fait certainement

«...nous faisons fausse route si nous considérons le champ du virtuel comme un seul et même domaine. »

de bons produits et de l'intérêt qu'ils peuvent présenter, au-delà d'une simple association avec le côté « dessin animé pour enfants ». Nous voyons donc que même au sein d'une même communauté – celle des joueurs – peuvent se trouver des divergences de conceptions et d'attachements. Comment alors ne pas comprendre le désarroi de ceux n'appartenant pas du tout à cette communauté ? Dans ces deux exemples, il manque des outils, des clés d'interprétation pour pouvoir comprendre et saisir les nuances d'un domaine dans sa globalité et de l'une de ses branches en particulier.

Avant de se pencher sur la seconde notion que je souhaite souligner ici, voyons comment le fait de jouer peut s'inscrire dans une démarche identitaire. Nous avons vu que le fait d'adhérer, ou non, à la saga Pokémon permet aux joueurs de se distinguer, de s'identifier et de reconnaître les autres comme faisant partie de leur groupe ou d'un autre. Si la fin des années 80 désignait l'amateur de jeux vidéo comme une personne asociale, empâtée et vivant recluse dans la cave de ses parents, la démocratisation du jeu lui a permis de sortir au grand jour ! Plus besoin de se cacher, aujourd'hui tout le monde – ou presque – joue. Il devient alors important pour les passionnés de ne pas se laisser submerger par la masse et de se qualifier eux-mêmes de connaisseurs ou aficionados d'un type de jeu en particulier. Il ne faudrait tout de même pas que nous les confondions avec ces douteux amateurs de *Farmville*, *Angry Birds*, *Candy Crush* ou encore *Just Dance*. De la même manière, le cinéphile élitiste n'aime pas se voir embarqué dans la même catégorie que le public de films à gros budget et succès pharaoniques.

Les jeux vidéo et le virtuel de manière générale, restent donc un excellent moyen pour les adolescents de prendre des distances avec leurs parents, mais également de se mêler et de se confronter à leurs pairs. C'est une parfaite illustration du principe d'individuation. L'investissement du virtuel permet alors de tester les limites du cadre familial, parental mais aussi de se livrer à l'exercice des identités multiples. Attention, n'y voyez pas là un signe précurseur de démence mais plutôt une forme de saine « schizophrénie ». En effet, le virtuel et ses multiples univers permettent d'endosser, avec plus ou moins d'intensité, différentes identités et de tester dans un sentiment de sécurité les tenants et aboutissants qui leur sont liés. Il est par exemple intéressant de noter que la plupart des joueurs de *World of Warcraft* sont des hommes, mais qu'il existe une différence nettement moins flagrante lorsque l'on compare les nombres d'avatars masculins et féminins.

Si l'on considère l'adolescence comme une sorte de laboratoire permettant d'être le scientifique de sa propre vie et d'expérimenter ce que peut être la vie à venir, le virtuel y occupe la position de simulateur. Tout comme l'ingénieur peut faire appel à une simulation pour évaluer la faisabilité de son expérience avant de la réaliser, l'explorateur du virtuel peut exploiter ce vaste terrain comme autant de possibilités d'être. Evidemment, une simulation ne rem-

place jamais complètement la réalité et ses contraintes. C'est pourquoi, lors d'intervention concernant une pratique excessive du jeu, nous devons nous questionner sur le type de jeu qui est surinvesti. Quel genre de personnage est privilégié ? Est-ce un soigneur, un guerrier ? Est-ce que le jeu se pratique seul ou en groupe ? En effet, nous faisons fausse route si nous considérons le champ du virtuel comme un seul et même domaine. Tout comme il existe autant de types de joueurs qu'il y a de types de jeux, il y a autant de comportements qu'il y a d'activités possibles virtuellement. La personne surinvestissant Facebook n'est pas à la recherche des mêmes choses que celle se plongeant excessivement dans le jeu. Nous comprenons alors comment le fait de jouer participe doublement à la construction identitaire ainsi qu'au principe d'individuation : d'abord par l'exploration de soi-même, par l'expérimentation dans le virtuel, puis comme manière de s'affirmer face aux non-joueurs ou aux joueurs d'une autre catégorie.

Les dispositions prises en matière de prévention et d'information concernant un usage excessif du virtuel permettent d'avoir un contact direct avec les jeunes. Ainsi dans les écoles, il arrive fréquemment que les réactions des principaux concernés soient positives, mais également teintées d'un certain détachement. En effet, ils considèrent que le message est passé, qu'ils connaissent les risques et que c'est auprès de leurs parents que nous devrions agir en les informant plus. De cette attitude transparaît bien entendu un retour positif sur la prévention, mais surtout un indice essentiel et légitime sur le fait que les jeunes ne sont pas prêts à lâcher le pouvoir qu'ils possèdent toujours sur leurs aînés. Entrer dans le dialogue avec les professionnels de la prévention, par exemple, signifierait accepter que l'adulte intervenant inverse à nouveau la vapeur et reprenne la position haute.



Photo: SX Chu

Abordons maintenant la seconde notion liée au principe de fossé intergénérationnel, son illusion d'insurmontabilité. Nous avons vu que les parents peuvent se sentir dépassés par la pratique de leurs enfants. Il en découle une impression de ne pas savoir comment réguler les comportements liés à l'utilisation du virtuel. Il est assez frappant de voir à quel point il est facile pour un parent d'interdire à ses enfants de lire à table, mais combien ils peuvent se sentir démunis si la même démarche concerne un téléphone portable ou une console de jeu. Les parents ont ainsi l'impression d'oublier leurs compétences parentales. Ne pas avoir l'impression de maîtriser l'objet diminue encore plus l'emprise sur son utilisation.

Encore une fois, il est compréhensible que les parents ne puissent suivre l'évolution de cet univers, mais ils peuvent garder confiance dans les mécanismes qui leur ont permis d'accompagner et d'élever les enfants jusqu'alors. Le média change, les compétences restent. Si la présence des pairs est essentielle au développement des jeunes, celle des parents, même rébarbative, n'en demeure pas moins. Sachons consacrer des moments aux réunions familiales, comme les repas, sans connexion avec l'extérieur. Mais n'accablons pas la technologie de la difficulté à maintenir ce genre de cadre familial. N'oublions pas trop vite les coups de fil d'une autre jeunesse, passés au milieu de la nuit pour continuer une discussion qui avait été entamée sur le chemin du retour à la maison...ni les frais qu'ils engendraient !

Il sera donc plus profitable pour toute la famille d'engager un dialogue afin de créer des ponts par-dessus ce fameux fossé intergénérationnel, puisque nous avons vu que chercher à le boucher ne conviendra probablement pas à tous. Ces ponts ne doivent pas être lancés de manière unidirectionnelle. Bien sûr, il est plus que recommandé que les parents s'intéressent aux jeux de leurs enfants, sans pour autant viser l'obtention du titre d'expert. En revanche, les jeunes ont à leur tour une certaine implication en tant qu'utilisateurs, celle de tenter d'expliquer aux novices ce qui les passionne tant dans ces jeux. Terminons par relever que cette responsabilité nous incombe à tous. Nous vivons dans un monde hyperconnecté, à nous d'en être des utilisateurs attentifs, de veiller à ce que nous faisons, de quelle manière nous le faisons, de l'exemple que nous donnons et, n'oublions pas de conserver un esprit critique et exigeant vis-à-vis de la qualité du contenu qui nous est proposé.

Courriel :

n.weber@riennevaplus.org

AUTOMNE 2013



LE SECRET PROFESSIONNEL ET SES IMPLICATIONS

Cette journée est conçue pour permettre aux professionnels de travailler des situations délicates sur les plans juridique et éthique en lien avec le secret professionnel et le secret de fonction.

Un usager me fait des confidences, puis-je partir de l'idée qu'il est d'accord que j'en parle aux collègues de l'équipe ? Je participe à un réseau, la cliente n'est pas venue à la séance ; pouvons-nous quand même échanger nos informations ? Ai-je le droit de tenir compte d'informations qui n'auraient pas dû m'être communiquées ? Dans quels cas puis-je échanger à propos d'un usager contre sa volonté ? Dans quelles conditions puis-je délier mon équipe du devoir de discrétion ? Telles sont les questions qui seront abordées durant cette journée.

OBJECTIFS :

Délimiter le cadre légal : droits fondamentaux, loi sur la protection des données, secret professionnel, secret de fonction, obligations de signaler

Etre capable de repérer les enjeux (droits, intérêts et conséquences) d'un échange ou d'un refus d'échange d'informations

Etre capable de discuter une appréciation sur la pertinence de révéler ou de taire une information, et d'argumenter sa position

DATE : Mardi 12 novembre 2013

SÉMINAIRE D'INTRODUCTION À L'ALCOOLOGIE

Cette formation porte sur les différentes formes de consommation problématique d'alcool en partant de données historiques, culturelles, sociales et physiologiques. Un accent particulier est mis sur la consommation excessive et ses conséquences physiques et psychiques.

Dans un deuxième temps, les participants sont amenés à s'approprier les démarches de repérage et l'utilisation des questionnaires cliniques. Des thématiques particulières comme la consommation des jeunes, la polyconsommation et la manière de parler des problèmes d'alcool sont aussi traitées.

Enfin, durant la troisième journée, le formateur aborde les différents modèles thérapeutiques de la consommation contrôlée à l'abstinence, ainsi que les problématiques de la violence et de la sécurité routière.

OBJECTIFS :

Acquérir de nouveaux savoirs de référence en lien avec l'alcoologie

Développer de nouvelles compétences dans l'accompagnement social et thérapeutique des personnes ayant une consommation problématique, dépendantes et/ou polyconsommatrices.

DATES : Mardi 19, mercredi 20 et jeudi 21 novembre 2013

Info et inscriptions | www.grea.ch | 024 426 34 34