

IRFFE – AMIENS

SAMEDI 31 JANVIER 2015

Epreuve écrite du concours d'Assistant de Service Social

Faut-il avoir peur des MMORPG¹ ?

Les jeux vidéo sont-ils un facteur de désocialisation ? Sur cette question, on s'aperçoit que les recherches sont souvent biaisées par les *a priori* des auteurs. En effet, il existe de nombreuses études qui établissent des corrélations entre isolement, phobie, dépression et jeu pathologique, mais pratiquement pas qui établissent avec certitude des relations de cause à effet. Voici une brève synthèse de recherches qui montrent la pluralité des interprétations.

Sherry Turkle, professeure au MIT², pense que les outils numériques conduisent le sujet à être dans une illusion de relation : les autres sont moins des partenaires que des doubles, qui sont surtout témoins de nos propres actions.

Le psychanalyste américain Michaël Civin juge, lui, que les relations médiatisées par ordinateur permettent de satisfaire un besoin profondément humain d'avoir des relations, et en même temps, favorisent un repli paranoïde³ en évitant toute forme d'engagement. Autrement dit, ce ne serait pas tant les autres joueurs qui rendraient le jeu attirant, mais l'image que le joueur se fait de lui-même grâce à eux : on jouerait moins avec les autres qu'en face d'eux.

Cependant, les psychologues Pascal Minotte et Jean-Yves Donnay après avoir réalisé une étude de l'ensemble de la littérature existante, soulignent que ce postulat ne semble pas reposer sur des données expérimentales, mais découler de l'*a priori* implicite selon lequel la sociabilité est pervertie et partielle quand elle est médiatisée en ligne, par rapport à celle de la vie courante hors ligne. Autrement dit, cet *a priori* amènerait à penser que ce serait tous les joueurs qui risqueraient, sans distinction, un usage compulsif des jeux de rôle massivement multijoueurs (MMORPG) du fait des caractéristiques intrinsèques de ceux-ci.

A l'inverse, de nombreux travaux présentent les relations médiatisées dans les jeux vidéo en ligne comme de nouvelles modalités de présence aux autres où des êtres humains agissent, construisent des opinions, se jugent les uns les autres et définissent des critères de légitimité.

A partir d'une enquête par questionnaire, les psychologues Zaheer Hussain et Marck D. Griffiths ont observé que les joueurs en ligne n'ont aucun signe de détérioration de leurs relations sociales dans le monde réel qu'ils affectionnent tout autant, voire davantage. Mieux, selon les auteurs, les relations virtuelles entre joueurs dans un MMORPG viendraient ainsi préparer les relations sociales en dehors du jeu. Le jeu vidéo en ligne apparaît ainsi comme un vecteur de socialisation, une sorte de tremplin pour de futures relations dans le monde réel.

D'autres études insistent sur le fait que les MMORPG encouragent l'interaction en groupe et la flexibilité dans les relations sociales qui génèrent de véritables amitiés. Citons une vaste étude, réalisée en Angleterre auprès de 900 joueurs de MMORPG âgés de 11 à 63 ans, invités à répondre à un questionnaire en ligne. 75 % des joueurs de cette étude disent qu'ils ont construit de solides amitiés dans le jeu, avec une moyenne de sept amis par joueur. 80 % de l'échantillon expérimental disent aimer jouer au même jeu avec leur famille et leurs amis réels.

Surtout, cette étude montre que 43 % des joueurs enquêtés ont rejoint en situation réelle (lors de conventions, de rencontres en petits groupes, etc...) ces amis rencontrés en ligne, suggérant que les MMORPG sont bien de puissants vecteurs d'interactions sociales. Ainsi ces résultats expérimentaux démentent l'assertion selon laquelle les relations sociales en ligne ne donnent que très rarement l'occasion d'échanges sociaux en face à face dans le monde réel.

Finalement, les MMORPG ne font que prendre en relais les capacités de socialisation dont chacun est capable. Ceux qui ont de la difficulté à établir des relations intersubjectives dans la réalité reproduisent, et parfois aggravent, ces difficultés dans le jeu, tandis que ceux qui y parviennent (c'est-à-dire la grande majorité) utilisent ces jeux comme espace d'exploration de nouvelles formes de sociabilité.

Serge Tisseron
Revue Sciences Humaines n°252 – Octobre 2013

¹ MMORPG : Massively Multiplayer Online Role Playing Games (**jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs**)

² MIT : Massachusetts Institute of Technology

³ Paranoïde : Qui a tendance à la paranoïa, qui se croit persécuté.

DISSERTATION (Minimum une copie double)

Pensez-vous que les nouveaux moyens de communication favorisent ou défavorisent le lien social et les relations interpersonnelles ? Argumentez vos points de vue.

Votre travail sera présenté sous la forme introduction, développement et conclusion.

DUREE DE L'EPREUVE : 3 heures