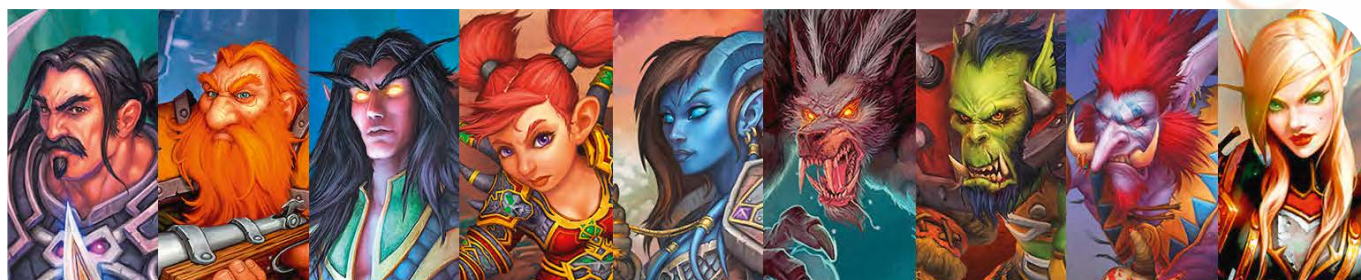


World of Warcraft et la vraie vie

Sarah Chollet avec Eva Saro, fondation images et société

fondation images et société



Sorti en 2004, *World of Warcraft* – abrégé *WoW* – est devenu l'un des jeux en ligne les plus populaires. L'aventure proposée se déroule dans un monde médiéval imaginaire où humains, nains, elfes, orcs (humanoïdes pourvus de crocs) et autres créatures font partie de l'Alliance ou de la Horde. Tous sont en guerre pour la conquête du pouvoir sur Azeroth, leur espace de vie. On peut choisir de jouer seul·e ou à plusieurs. Parfois, il est important de rejoindre une guild, c'est-à-dire une association de plusieurs joueurs et joueuses, et dans ce cadre, on apprend le respect des compagnes et compagnons d'armes, ainsi que la patience, car certaines quêtes requièrent du temps. Parce que les jeux vidéo divisent, nous avons décidé de demander aux membres du groupe francophone *World of Warcraft* de Facebook: qu'est-ce que *WoW* vous apporte de positif ou de négatif dans la vie? Une vingtaine nous ont répondu.

«*Wow* m'a rendu moins timide à force de parler au micro avec les autres joueurs.» C'est une réponse qui revient souvent dans les témoignages. Beaucoup de garçons et de filles apprécient de pouvoir s'exprimer à travers un avatar, parce que c'est plus facile que de rencontrer les gens en face. «Plus jeune, ça m'a apporté une opportunité de m'évader et encore aujourd'hui cela me sert à enrichir mon imaginaire.» C'est la deuxième raison invoquée pour avoir rejoint la communauté de jeu, car Azeroth stimule l'imagination avec ses régions diversifiées et ses paysages oniriques, ses montures fantastiques et ses mascottes de compagnie. *WoW*, c'est aussi l'occasion de se faire des ami·es ou simplement de partager de bons moments en famille: «À l'époque, j'avais 13 ans, mon beau-frère m'avait offert le jeu... Je jouais avec mon père et on était totalement accros!» Les jeux mettent souvent à mal les relations de couple – lorsque l'un·e y passe beaucoup de temps –, mais quelques joueurs et joueuses y trouvent parfois l'amour: «Je suis mariée et j'ai deux enfants avec un homme rencontré sur un autre jeu en ligne (...) par hasard en 2007.» D'autres apprécient la complicité vécue: «Certaines guildes m'ont apporté (les liens) fraternels que j'aime tant (...), le contact avec des gens qui

partagent les mêmes passions et souvent les mêmes valeurs.» «J'aime me battre aux côtés de mes amis, les soutenir et les venger quand ils se font tuer.»

Parmi les aspects négatifs évoqués, un joueur admet: «À cette époque (qui a duré deux ans,) j'ai flingué ma 4e et ma 3e [année scolaire], alors que j'étais bon à l'école.» Cela peut donc générer des conflits à la maison, difficiles à résoudre sans l'aide de professionnel·les. Ces pratiques peuvent aussi mener à une dépendance – 12,8% de joueuses et joueurs concernés en Suisse en 2015 –, quand l'espace virtuel paraît plus facile à vivre que notre quotidien: «Un monde simple où il te suffit de tuer quatre ou cinq sangliers pour gagner quelques pièces d'or, et où tout est à ta portée si tu t'en donnes les moyens.»

Qui dans la classe s'adonne à quels jeux vidéo? Comment et pour quelles raisons leurs préférences se sont-elles développées? Combien de temps les passionnés passent-ils-elles devant l'écran d'ordinateur ou à la console? Qui ne s'intéresse pas à ces divertissements et pourquoi? Quelles autres activités les attirent davantage? Encourager les filles à s'exprimer sur ce sujet permet en outre d'enrichir les échanges. Le corps enseignant a un rôle-clé à jouer sur ce sujet lié à nos relations avec les écrans, et qui touche toutes les familles à différents degrés. Les élèves peuvent ainsi réfléchir à leur pratique dans un cadre non conflictuel. •

Statistiques et prévention

www.hug-ge.ch/addictologie/usage-problematique-jeux-video + www.stop-jeu.ch/adresses-de-specialistes-b + <https://faits-chiffres.addictionsuisse.ch/fr/monde-numerique.html> + www.rts.ch/play/radio/la-matinale/audio/les-enfants-et-lecran-interview-de-niels-weber-specialiste-de-lhyperconnectivite?id=9565253

Atelier «décod'image des jeux»:

<https://imagesetsociete.org/wp-content/uploads/2019/03/RNVP-decodimage.pdf> + www.carrefouraddictions.ch/rnvp/?site=RNVP