



## Gameplay, Cybermanie, Blogosphère, etc.

# “Virtual addict”

“ Jeux vidéo, chat, blog,..., leurs utilisateurs se comptent par millions en France. Pourtant les discours sur ces “obscurs objets de plaisirs” sont souvent négatifs et leurs usagers sont fréquemment stigmatisés. On dira, pour les joueurs de jeux vidéo, qu'ils sont immatures, isolés, voire criminels en puissance, et qu'ils se coupent de la réalité pour éviter de se confronter au principe de réalité.

Si des dangers existent pour ceux qui en deviennent accros, il faut raison garder, comprendre que nombre de joueurs, chatteurs, leweblogueurs, y trouvent le moyen de se forger une image de soi jusque là défailante, et mesurer, surtout, combien la culture du virtuel annonce de nouvelles façons de penser et d'agir. Saisir, en conséquence, le formidable enjeu que représente, pour chacun de nous, l'apprentissage de ces “machines à rêves”, ...y compris la capacité de savoir leur résister.

Olympio propose une réflexion sur le sujet à l'heure où le concept d'addiction au virtuel prend forme, et le fait en direction d'un large public en usant - comme cette équipe sait le faire - de l'interactivité et de créations visuelles... inspirées par les aventures de Don Quichotte chez qui la lecture compulsive des livres de chevalerie avait éradiqué la perception du réel. ”

Michael STORA Psychologue et psychanalyste,  
co-fondateur de l'Observatoire des Mondes

Numériques en Sciences  
Humaines (OMNSH), auteur  
de "Guérir par le virtuel"  
(Presses de La Renaissance).



Présentation lors du colloque  
JEUNES PARENTS MÉDIAS  
de la Fédération Nationale  
des Écoles des Parents  
et des Éducateurs.



Les débats portent sur l'impact psychique de la banalisation des “machines à rêves” (consoles et jeux “on line”, chats et MSN, web et blogs, mobiles et photo-téléphones,...) et sur les effets possibles - positifs autant que négatifs - d'une pratique intensive de ceux-ci.

On s'interroge sur ce qui peut être à l'origine d'un usage compulsif et en quoi, cela peut être révélateur de souffrances et de difficultés personnelles...

Loin de tout lamento anti-technique, les vertus du recours à l'imaginaire sont relevées : esprit de découverte et capacités d'observation, mémorisation, aide à l'analyse,... et, surtout, insertion salutaire dans un univers en pleine mutation.

Les parents et éducateurs, souvent trop étrangers à cet univers, sont incités à rejeter les attitudes de démission ou de diabolisation, au profit d'un rôle de modération et d'orientation, et à mesurer combien leur implication peut les aider eux-mêmes à mieux appréhender une culture numérique en devenir.



# “Virtuel addict”



Une fiction dynamise l'animation : les participants sont co-auteurs d'un jeu vidéo portant sur l'usage intensif d'outils numériques. Ils recherchent les thèmes que pourrait développer un tel jeu, et réagissent à des propositions de visuels ... qui doivent - c'est le parti choisi par le client imaginaire - faire des parallèles avec les aventures de Don Quichotte.

Au sujet d'un usage compulsif des outils numériques, les participants argumentent **EN ACCUSATION** et **EN DÉFENSE**

## ÉCHAPATOIRE A LA RÉALITÉ

Fuir les réalités !  
Se croire tout puissant !  
Se couper du monde !

## USAGE SALUTAIRE DU "FAIRE SEMBLANT"

Une aide pour les timides.  
Un soutien dans la déprime.  
Une voie d'avenir.

## CONTENUS VIOLENTS

Brutalité !  
Sexisme !  
Idéologies dangereuses !

## UTILITÉ D'EXPRIMER SON AGRESSIVITÉ

C'est pas forcément violent.  
C'est pour de rire.  
Ça défoule.

## DÉSENGAGEMENT

Ils restent entre eux !  
Ils croient communiquer !  
Ils se replient sur eux !

## NOUVELLE SOCIALISATION

Ça compense des manques.  
Ça développe nos relations.  
Ça nous mondialise.

## MOINS D'ATTENTION

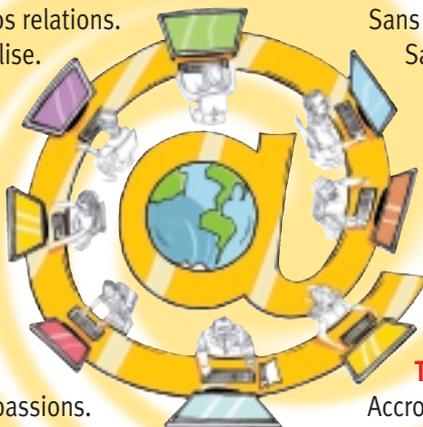
Profusion = confusion !  
Sans discernement !  
Sans constance !

## PLUS DE COMPÉTENCES

Ouverture d'esprit.  
Obstination.  
Habilité.

## COMPORTEMENTS DÉVIANTS

Cyberrelations !  
Cybermarivaudage !  
Cybersexe !



## EXPLORATION DE SES FANTASMES

Ça facilite les relations.  
Ça rapproche.  
Ça libère.

## VIOL DE L'IMAGE D'AUTRUI

Ils se cachent !  
Ils trichent !  
Ils ne se respectent pas !

## APPRENTISSAGE DE L'IMAGE

Pour partager ses passions.  
Pour s'exercer à décrypter.  
Pour aiguïser son esprit critique.

## HYPERACTIVITÉ TECHNOLOGIQUE

Accro au reflet de soi !  
Intimité dévoilée !  
Drogue high-tech !

## DÉVELOPPEMENT DE L'ESTIME DE SOI

Ça permet d'être à l'aise.  
Ça rassure.  
Ça aide à s'exprimer.

**Un support de sensibilisation modulable selon le profil des participants, la durée et le contexte.**

Ici, animations programmées par le REAAP 41 (Réseau d'Écoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents) pour des lycéens avec leurs équipes éducatives durant la journée et pour les parents en soirée.



• A. Lhermitte - 04/06 - Photos : Fabrice Héron, Marc Monticelli

Citoyenneté, droits et devoirs, laïcité, éducation routière, promotion de la santé, prévention des toxicomanies, des comportements à risques, des incivilités et de la violence, mise en cause des attitudes racistes ou sexistes, insertion professionnelle, construction européenne, sensibilisation à l'environnement, accompagnement parental, etc.

**36 OUTILS D'ANIMATION COLLECTIVE** ☎ **01 45 06 12 08**

Documentation gratuite et tarifs sur simple demande : 24 rue Lapostol 92150 Suresnes - Fax : 01 42 04 01 80

**Olympio**

Mieux comprendre pour mieux agir