

Jouer en ligne, c'est aussi sociabiliser

Dans l'imaginaire collectif, un joueur, un « geek » ou un « no life », c'est un ado qui passe des journées entières dans sa chambre et ne rencontre personne. Rien n'est moins vrai : en ligne, les joueurs vivent au contraire une sociabilité très riche.

THOMAS CASAVECCHIA

Olivier Servais, professeur et doyen de la faculté des sciences économiques, sociales, politiques et de communication de l'UCLouvain, a passé plus de dix ans sur World of Warcraft, le jeu de rôle en ligne massivement multijoueur le plus connu. Un vrai geek ? Non, le chercheur – qui ne se considère pas comme un joueur – était en réalité en immersion dans une guilde, un groupe organisé de joueurs. Après cette décennie passée sur le « terrain », il s'appête à publier le résultat de ses recherches la semaine prochaine : *Dans la peau des gamers*, aux éditions Karthala.

Les jeux vidéo désocialisent, rendent accro, empêchent les gens, et en particulier les jeunes, de mener une vie sociale normale... Ces arguments sont souvent débattus. « C'est assez intéressant de constater que les mêmes critiques étaient formulées au 19^e siècle aux Etats-Unis à la suite de l'invention du télégraphe. On estimait que les jeunes n'allaient plus communiquer que comme ça et ne sortiraient plus de chez eux. Aujourd'hui, pour le jeu vidéo, le cliché est le même et le discours aussi. »

« Trouble du jeu vidéo »

C'est se méprendre sur ce qui est désormais le premier loisir mondial et touche des centaines de millions de personnes sans distinction d'âge, de genre ou d'origine socioculturelle. « Bien sûr, la prévalence est plus forte chez les jeunes qui ont grandi avec le médium et se sont socialisés en partie avec le jeu ou ses codes. Ce qui est tout à fait vrai concernant les jeunes aujourd'hui. J'ai l'habitude de dire aux parents d'ados que si leur enfant leur dit qu'il ne joue pas, c'est qu'il leur ment. » Aujourd'hui, plus de 90 % des 10-19 ans jouent. Trop souvent ?



Contrairement aux idées reçues, le jeu en ligne permet une socialisation très riche et variée. © REUTERS

En 2019, l'OMS a ajouté le « trouble du jeu vidéo » à la liste des addictions. Pour le sociologue, « c'est clair que certains joueurs se surinvestissent et qu'il peut y avoir des problèmes de dépendance. Mais c'est également vrai en ce qui concerne d'autres loisirs ».

Mais, contrairement aux idées reçues, le jeu en ligne permet une socialisation très riche et variée. Olivier Servais relève des cérémonies funéraires en l'honneur d'un joueur disparu, ou encore des mariages qui se célèbrent d'abord dans le jeu avant de s'officialiser à l'église ou à la commune. Sans même parler des compétences organisationnelles et managériales dont ont besoin les responsables d'une guilde pour organiser la répartition des tâches ou encore résoudre les conflits internes. À bien des égards, les joueurs ont recours, dans le jeu, à des compétences très valorisées dans le monde du travail.

Mais aussi dans la vie de tous les jours : « Les joueurs sont tout à fait à l'aise dans la sociabilité à distance », explique le chercheur. « Pour eux, le fait d'être en ligne permet de garder le contact. Leur résilience face aux confinements a été largement documentée. Ils ont souvent mieux vécu le fait de rester chez eux que les non-joueurs car ils maîtrisaient déjà très bien les canaux de communication en ligne. »

A l'aise dans le jeu comme à la ville

On pourrait penser que cette sociabilisation par écrans interposés ne signifie pas forcément une aisance sociale dans

le monde réel. IRL (In Real Life), comme disent les joueurs. « Dans le cadre de cette recherche, j'ai fait se rencontrer des membres de la guilde à Louvain-la-Neuve. Je pensais qu'ils seraient mal à l'aise, mais que du contraire. J'ai été très surpris de constater à quel point le courant passait. On a pourtant réuni des personnes qui avaient très peu en commun. Leurs âges étaient différents, leurs milieux socioculturels n'étaient pas les mêmes ni leurs origines géographiques. Les relations créées en ligne sont très fortes. Pour eux, il s'agit d'une sociabilité choisie et non subie. Mais il est vrai que certains peuvent être moins à l'aise dans un cadre qui n'est pas celui de l'univers geek. Il peut être difficile de sortir de cette communauté avec laquelle on partage tant de références culturelles. Mais ce n'est pas un hasard si de plus en plus de thérapeutes utilisent le jeu pour aider les personnes les plus introverties à communiquer. »

Jouer rend-il plus heureux ?

Une équipe de l'université d'Oxford a publié, lundi, une étude montrant une « petite corrélation entre le jeu et le bien-être ». Selon Matti Vuore, un des auteurs cités par l'AFP, les résultats de l'étude « confortent l'idée que les jeux en ligne offrent une alternative satisfaisante aux rencontres en face-à-face en cette période exceptionnelle ». Alors, pourquoi ne pas privilégier un raid sur World of Warcraft plutôt qu'un apéro Zoom pour garder le contact avec ses proches ? TH.CA

Quatre ans requis contre le « Madoff belge »

« Je pense que la place de M. Bleus doit être en prison », a déclaré le procureur du Roi au terme de son réquisitoire.

LOUIS COLART

Pour le dernier réquisitoire de sa carrière de magistrat financier, l'avocat général Jean-François Godbille a fait montre de sévérité à l'endroit de Stéphane Bleus, mercredi devant le tribunal correctionnel de Bruxelles. Il a requis une peine de quatre ans de prison ferme contre celui que la presse a surnommé le « Madoff belge », en référence à l'escroc américain Bernard Madoff. Son complice présumé, le coprévenu Xavier Barnich, pourrait s'en tirer avec une peine de travail si le tribunal suivait ce réquisitoire.

Le ministère public a d'abord tenu à recadrer l'axe de défense du principal prévenu. Stéphane Bleus avait certes exprimé des regrets et reconnu la vaste escroquerie – évaluée au minimum à 10 millions d'euros –, mais il avait aussi appuyé de lourds sous-entendus contre certaines de ses « victimes ». En mode : « Mes clients s'adressaient à moi pour blanchir ou évader leurs capitaux. »

« On arrête ici les manœuvres de tromperie à l'égard de ces victimes », a tonné l'avocat général (ici délégué comme procureur du Roi). « Le seul blanchiment jugé ici, c'est l'objet de la rapine de M. Bleus et de son complice. Vous avez déclaré à l'audience, "je n'ai pas de circonstance atténuante" : effectivement, vous n'en avez pas, surtout lorsqu'on entend la mise en cause de vos propres victimes. Avec une forme de morgue. Il y a un côté pervers dans l'approche de vos victimes », a lancé Jean-François Godbille au prévenu.

Le magistrat a rappelé que les préventions dont était saisi le tribunal correctionnel concernaient uniquement l'escroquerie et ses délits connexes (faux en écriture, blanchiment...). La convention d'entraide judiciaire avec le Luxembourg – où étaient logées certaines sociétés de Stéphane Bleus – ne portait que sur l'escroquerie. Néanmoins, le magistrat a assuré au tribunal que si fraude fiscale il y avait, l'Inspection spéciale des impôts s'y était intéressée.

Sentiments instrumentalisés

Le ministère public a rappelé la méthode Bleus. « On travaille de bouche à oreille dans un milieu bien déterminé : celui de la bourgeoisie et de l'aristocratie catholique. On travaille en confiance. Il émanait de M. Bleus quelque chose d'impressionnant. Il a instrumentalisé les sentiments de ses victimes, avec une pseudo-amitié ou des "bondieuseries". »

Lorsque le discours ne suffisait pas à convaincre, les rendements miracles étaient là pour sceller le futur cercueil économique des personnes dupées. Exemple avec ce rapport d'investissements (faux, évidemment) sorti en 2013 par le duo Bleus-Barnich, faisant état d'un rendement net de 19.000 euros sur un investissement de 200.000.

Quant à Barnich, l'ex-associé qui rédi-geait nombre de faux et recevait certains clients, le procureur a reconnu qu'il était lui aussi « sous l'emprise » de Stéphane Bleus. « Mais sans lui, M. Bleus se serait effondré de lui-même. » Il requiert une peine de travail et une interdiction d'être administrateur de sociétés. La sanction pourrait être bien plus lourde pour le « Madoff belge » : M. Godbille a requis 4 ans ferme contre Stéphane Bleus. « Je pense que la place de M. Bleus doit être en prison », a-t-il argumenté. Relevant le manque de compassion pour ses victimes.

TECHNOLOGIES

Apple allège sa commission sur les applications

Est-ce une première victoire pour les grands éditeurs en croisade contre la « taxe Apple » sur les applications, ou une habile réponse sans trop de conséquences pour Apple ? Celle-ci va réduire de moitié sa commission très critiquée, mais seulement pour les petits développeurs. La société assure vouloir aider les petites entreprises à développer leur présence en ligne face au « défi économique mondial » causé par la pandémie. Mais cette décision arrive aussi après que de grands noms tels qu'Epic Games, l'éditeur du jeu-phénomène Fortnite, se sont élevés contre des conditions financières qu'ils jugent déloyales. A partir du 1^{er} janvier 2021, la commission d'Apple pourra être réduite à 15 % (contre 30 % précédemment) sur les ventes d'applications dans l'App Store comme sur les achats de biens et services numériques au sein de ces applications. Cela sera toutefois limité aux développeurs qui n'ont pas dépassé un million de dollars de revenus (après commission) lors de l'année précédente, a détaillé Apple. Ce taux réduit s'appliquera également aux nouveaux venus. Selon le groupe, une « vaste majorité » de développeurs est concernée parmi les 28 millions enregistrés sur sa plateforme, incontournable pour tout utilisateur d'un appareil de la marque et qui permet la distribution de 1,8 million d'applications. Si beaucoup de développeurs sont concernés par l'annonce du groupe, l'impact sur les revenus d'Apple pourrait être très peu conséquent, car selon des experts, les plus importantes applications génèrent l'essentiel des recettes. AFP

ROYAUME-UNI

Jeremy Corbyn à moitié réintégré

Suspendu dans un premier pour trois semaines puis réintégré mardi soir contre toute attente, l'ancien chef du Parti travailliste britannique Jeremy Corbyn (71 ans), ne sera finalement pas autorisé à siéger comme député travailliste après un rapport accablant sur l'antisémitisme dans la formation sous sa direction. C'est ce qu'a annoncé mercredi le chef actuel du parti, Keir Starmer. La réponse de M. Corbyn au rapport d'un organisme indépendant a « sapé et retardé notre travail pour restaurer la confiance dans la capacité du parti à lutter contre l'antisémitisme », a notamment expliqué Keir Starmer pour justifier sa décision. Secoué depuis des années par des incidents à répétition et une foule de démissions, le Labour a fait l'objet d'une enquête menée par un organisme indépendant, le Comité pour l'égalité et les droits humains (EHRC), qui avait conclu fin

octobre à des défaillances « inexcusables » résultant d'un « manque de volonté de s'attaquer à l'antisémitisme ». AFP

AUSCHWITZ

Paul Sobol est décédé

L'un des derniers rescapés d'Auschwitz, Paul Sobol, est décédé ce mardi. Rescapé du camp d'extermination construit par les nazis en Pologne durant la Seconde Guerre mondiale, il intervenait notamment auprès des jeunes comme « passeur de mémoire ». Paul Sobol est né à Paris en 1926. Sa famille, arrivée à Bruxelles quand il était âgé de deux ans, a été arrêtée et déportée le 13 juin 1944 sur dénonciation. Elle était composée des parents, Romain et Marie, ainsi que de leurs enfants David, Paul et Betsy. Paul et sa sœur ont été les seuls de leur famille à survivre à la déportation. Interné à Auschwitz, Paul Sobol a profité du bombardement du 25 avril 1945 pour s'enfuir lors d'un transfert en train. BELGA