

Vous êtes spécialiste des " mondes virtuels ", la sémantique est intéressante...

J'utiliserais davantage la terminologie de " mondes numériques " qui me semble plus approprié que celle de " mondes virtuels ". J'ai d'ailleurs été à l'origine de la fondation de l'observatoire des mondes numériques en sciences humaines. Il s'agit d'un laboratoire s'intéressant aux spécificités et difficultés soulevées par les pratiques numériques, notamment ludiques et communicationnelles. Dans le cadre de mon travail, je m'intéresse aux avatars, aux réseaux sociaux ou encore, par exemple, au rapport intime qu'entretiennent les individus avec leur téléphone portable.

Les mondes numériques s'opposent-ils ou complètent-ils le monde réel ?

Les mondes numériques ne s'opposent pas au réel. Lorsque l'on joue par exemple, on vit des émotions et celles-ci sont véritables, elles sont éprouvées. L'identité que l'on se crée sur Internet, n'est pas très différente de celle que l'on adopte en fonction des situations dans la " vraie vie " ; on peut jouer un rôle, afficher un masque. Il n'y a pas d'opposition : Internet est une espèce de grand bal masqué et son pendant " réel " est celui d'une hypocrisie sociale. Un bémol peut-être apporté cependant avec Facebook qui a un peu faussé la question de l'identité virtuelle.

Quels sont les rapports que l'on entretient avec son personnage virtuel, son avatar ? Quelle fonction remplit-il ?

L'avatar peut remplir une fonction identitaire, participer à la construction de celui qui l'investit. Le jeu vidéo participe à la construction de l'estime de soi. A un âge où l'image que l'on se renvoie n'est pas toujours très flatteuse, l'avatar par lequel on est représenté comble cette faille. Le jeu permet une certaine maîtrise... Or l'adolescence, c'est tout le contraire : tout leur échappe. Par le biais des manettes, une prise en main devient possible, offrant une emprise sur une image et un environnement qui bien souvent échappe à l'adolescent.

Le blog permet-il lui aussi de se créer une identité, d'avoir une certaine emprise sur un monde qui échappe ?

C'est la fonction des blogs d'adolescents. Ces blogs permettent l'éclosion d'une véritable créativité qui permet de s'identifier et se construire pendant cette période angoissante qu'est l'adolescence.

N'y a-t-il pas un paradoxe entre la volonté des adolescents de préserver leur intimité voire de la construire secrètement et l'exposition de cette dernière aux yeux de tous, via le blog justement ?

En fait ce paradoxe, n'est paradoxe qu'en France. En effet, nous cultivons une culture du secret, de la pudeur, qui n'existe pas de la même manière dans les pays anglo-saxons comme les Etats-Unis par exemple. Aux Etats-Unis le " show-off " ne choque personne. La culture du secret en France explique notamment l'attrait pour les blogs qui font figure de journaux intimes.

Quelles est la fonction du blog ?

Le blog est un journal intime, mais à la différence de ce dernier, le blog doit être lu, il est là pour cela. Il va permettre de calculer son audimat intime, de conférer une reconnaissance identitaire à son auteur. Ce qui ne l'empêche nullement d'être un véritable relais de vie : par un blog, on signale que l'on est une jeune fille en passe de devenir une jeune femme et que cette transition exige une forme de reconnaissance. Le blog, d'une certaine façon remplace le téléphone et les conversations interminables.

Les parents doivent-ils avoir un regard sur le blog de leur enfant ? Est-ce trop intrusif ?

Il arrive en effet que des parents puissent au cours d'une discussion, demander à leurs enfants l'accès à leur blog. Deux types de

réponses sont alors souvent faites : soit l'adolescent accepte de faire lire son blog à ses parents, mais en réalité, il s'agit d'un blog " vitrine ", superficiel, qui ne reflète pas les désirs et angoisses intimes... Le véritable blog reste caché aux parents. Il peut être lu par tous sauf par les parents dont il faut se différencier. Le blog dévoile certes l'intime mais cet intime-là est destiné aux autres, surtout pas aux parents. L'autre réponse apportée est celle du refus. Enfin, certains ados se servent du blog comme d'un message, quelque chose qu'ils ne parviennent pas à formaliser dans une relation de face à face. Ainsi ils invitent leurs parents à aller y jeter un œil : " Tiens, au fait, j'ai un blog. J'aimerais bien que tu le lises ".

Faut-il avoir peur des jeux vidéos ?

La réponse est clairement non ! On parle souvent des " drogués ", de l'addiction, ces ados pour qui la seule relation au monde se fait par le jeu vidéo. Mais cela ne concerne qu'une minorité d'adolescents. Cette peur du jeu vidéo tient au fait que les parents des adolescents d'aujourd'hui n'ont pas connu ce type de jeu dans leur enfance. Certains ont pu s'y adonner un peu plus tard, à la fin de leur adolescence. Les parents gagneraient à s'y intéresser davantage, à jouer avec leurs enfants ou simplement à les regarder jouer. Un beau jeu maîtrisé peut être beau à regarder.

Le jeu peut-il servir de médiation à un âge où l'échange est parfois difficile ?

Bien sûr. J'utilise même le jeu comme médiation thérapeutique. Mais sans entrer dans cette démarche, le jeu vidéo permet de se découvrir. Il peut-être intéressant de voir son père perdre à un jeu. Les adultes peuvent être mauvais joueurs... Et ces rapports permettent de construire son rapport aux autres. D'autre part, les joueurs jouent dans le but de gagner. Cette compétition n'est que la réplique des valeurs de notre société. Apprendre à perdre par le jeu, permet aussi de s'armer aux échecs que l'on rencontre dans la vie.

Les parents doivent-ils poser des limites à la pratique des jeux vidéo ?

Au-delà même des jeux vidéo ou de l'utilisation d'Internet, le job premier des parents est de poser des limites. Mais il ne faut pas devenir angoissé ou parano face à un adolescent qui joue. Les adultes aussi passent beaucoup de temps sur leur ordinateur... Il y a des périodes où le jeu prend beaucoup de place et d'autres, où l'espace laissé est réduit. Les parents doivent être vigilants, communiquer avec leur enfant. L'alarme doit se mettre en route lorsque d'autres signaux accompagnent une pratique du jeu qui peut paraître excessive comme la rupture des liens sociaux avec les copains, la perte de l'appétence scolaire, le renfermement.

Qu'est que la norme PEGI ? Que faut-il en penser ?

PEGI : Pan European Game Information est une classification des jeux vidéo par âge en fonction du contenu. Il s'agit d'une recommandation à destination des acheteurs et utilisateurs. Si cette indication permet de donner un repère, elle ne fait pas tout. Les adolescents sont confrontés à une vraie violence des images. Le journal télévisé pour ne citer que celui-là est d'une grande violence et sans limitation d'accès. C'est aux parents, par leur présence et leur intérêt pour les activités de leur enfant de veiller au contenu avant tout.

Propos recueillis par Anne-Julie Horblin