

Le sentiment de solitude induit par l'isolement social est un fardeau difficile à porter. C'est pour quoi certaines personnes font le choix de se tourner vers, le virtuel pour échapper à la réalité, le jeu permettant de faire des rencontres virtuelles et de créer des liens qui peuvent être durables. La rencontre avec autrui est d'ailleurs la

Isolement social, jeunes et jeux vidéo, quelles possibles interprétations ?

Melvin Verhoeven

Melvin Verhoeven est un geek... et un travailleur social. Quel rapport ? Son expérience des jeux vidéos, les lectures qu'il a pu faire autour de ce monde virtuel, l'ont amené à poser un regard sur les publics qui fréquentent ces mondes, mais aussi un regard sur les regards qui sont posés sur eux. Sans nier les risques potentiels de telles activités pour les jeunes, il réfléchit surtout sur les dimensions positives et constructives de telles pratiques. Loin de considérer ces « gamers » comme des jeunes en danger, il développe dans cet article une diversité d'intérêts que les jeunes, et potentiellement des adultes, et donc des professionnels pourraient trouver dans le contact avec ce type de jeu.

Nous entendons souvent dire que les jeunes sont *accros* ou *addicts* aux jeux vidéo. Voilà un mythe qu'il y a lieu de déconstruire si nous tenons sincèrement à mieux comprendre nos jeunes.

Tout d'abord, il est important de préciser que *l'addiction aux jeux vidéo* en tant que telle n'existe pas. En effet, il s'agit d'un terme bien trop souvent utilisé pour décrire une éventuelle relation problématique entre un jeune et la pratique du jeu.

En 2018, l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) a reconnu l'existence d'un trouble lié au jeu vidéo. Ce dernier affecterait le comportement de l'individu et se caractériserait par une perte de contrôle sur la pratique du jeu. Pour la personne concernée, le *gaming*⁽¹⁾ prendrait alors le pas sur tout le reste: l'école, la vie sociale et familiale et tous autres types d'activités, le jeu devenant alors le principal centre d'intérêt en dépit d'éventuelles répercussions négatives.

Cette décision de L'OMS fût plutôt controversée dans le milieu de la recherche, les débats autour de *l'addiction* aux jeux vidéo ayant encore cours aujourd'hui. En effet, cette décision est loin de faire consensus et de nombreux chercheurs, psychologues et psychanalystes défendent le fait que les jeux vidéo n'entraînent aucune dépendance.

Comme l'explique Olivier Duris (psychologue clinicien spécialisé dans l'étude des outils numériques et dans leur usage en thérapie), si l'existence d'une pratique de jeux excessive *pathologique* existe, il est nécessaire de voir ce que cela cache, car dans de tels cas «c'est la symptomatologie qui est à traiter et pas du tout le cas de l'utilisation des écrans qui en fait est plus une conséquence qu'une cause» (Olivier Duris, 2018). «Dès lors, le jeu compulsif est plutôt à envisager comme révélateur d'autre chose, comme la prise de substance *addictogènes*, une *réalité extérieure* vécue comme persécutrice (harcèlement, rupture amoureuse, deuil, divorce des parents, etc.), un début de pathologie mentale (dépression, phobie, psychose, etc.), mais le plus souvent, la raison cachée se révélera être l'angoisse de la crise d'adolescence» (Olivier Duris, 2018).

Quand on en vient à considérer les jeux vidéo comme potentiellement *addictifs* il est important de préciser que «la pratique excessive d'Internet ou des jeux vidéo ne s'accompagne ni de syndrome de sevrage, ni de rechute» (Olivier Duris, 2018). Nous ne pouvons donc pas parler d'addiction ni comparer une pratique de jeux vidéo outrancière à l'usage de substances licites ou illicites.

En outre, si la situation de trouble n'est pas à prendre à la légère, il est aussi important de pouvoir faire la part des choses. Une pratique intensive de jeu n'est pas nécessairement liée à un trouble mais peut, simplement, être le signe d'une passion pour les mondes virtuels. A titre d'exemple, si une personne passe de nombreuses heures devant la télévision et ce de façon régulière, pourrions-nous dire qu'elle est addict au petit écran ? Il est probable que non, et il en va de même pour les joueurs de jeux vidéo. Pourtant, les préjugés ont la vie dure et les jeux vidéo sont encore considérés comme un loisir marginal, même si selon une étude du Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC) de 2015 explique que 80% des enfants et des adolescents jouent à des jeux vidéo (Olivier Duris, 2018).

Des causes variables

Quand nous nous retrouvons face à une personne ayant une consommation importante d'écran, il sera toujours intéressant d'en interroger la ou les causes probables.

La personne est-elle une passionnée ? A-t-elle un trouble ? Ou bien s'agit-il là d'autre chose ? En effet, outre la passion et le trouble il peut exister une autre cause relative à une pratique intensive du jeu vidéo, à savoir une forme de *retrait social auto-imposé*⁽²⁾.

En juin 2018, le documentaire «Hikikomori Loveless, what causes young Japanese hermits to give up on real life.» s'attachait à décrire le phénomène social *Hikikomori* (phénomène qui pousse des personnes souvent jeunes à ne plus sortir de leur chambre pendant des semaines, des mois, voire des années) en retraçant les parcours de plusieurs personnes vivant des situations d'isolement social au Japon. Le point commun entre les interviewés est qu'ils font le choix de se couper du monde extérieur en passant de très nombreuses heures connectés à internet, notamment sur des Jeux de Rôle (en ligne) Massivement Multi-joueurs (JDRMM) ou Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG). Ce qui est particulièrement intéressant avec le phénomène *Hikikomori*, c'est que nous pouvons le transposer en Europe et nous en inspirer pour comprendre la situation que vivent certains jeunes, dont certains types dénommés NEETS⁽³⁾. Nous pouvons donc distinguer divers profils:

- Les passionnés ont une consommation intensive mais contrôlée n'empiétant pas sur les autres aspects de leur vie. Ici, «L'augmentation du temps passé dans le jeu peut ainsi être considérée comme une recherche d'efficacité et de performance, plutôt que comme un phénomène de tolérance (augmentation du temps passé)» (Zumwald et al., 2018, p. 7). Dans ce cas, les personnes passionnées n'ont pas besoin de l'assistance d'une personne extérieure pour réguler leur pratique.

- Les joueurs compulsifs vivent une surconsommation problématique car elle est persistante et interfère avec le déroulement de la vie quotidienne. Une telle situation engendre alors «une souffrance et/ou une altération sociale marquée(s), pendant une période d'au-moins 3 mois» (Zumwald et al., 2018, p. 7) et «sur une période d'au moins 12 mois» selon l'OMS. Ce sont d'ailleurs plus souvent les jeunes joueurs (moins de 18 ans) qui seraient concernés et

principalement durant la période de la crise d'adolescence. Dans un tel cas de figure, il faut se pencher sur les raisons probables d'une telle consommation car il n'y a qu'en résolvant le problème à la racine que le *trouble* pourra disparaître. Dans le cas contraire, l'assistance d'un professionnel peut s'avérer nécessaire.

- Pour les personnes en situation de retrait social (Hikikomori; NEETS), la différence est que, contrairement aux personnes *troublées* la consommation est sous contrôle, bien qu'elle puisse sembler ne pas l'être. L'isolement *auto-imposé* est plutôt à comprendre comme le *symptôme* d'un contexte de vie difficile (violences intrafamiliales, harcèlement scolaire, mauvaise intégration sociale, etc...) amenant l'individu à se replier sur lui-même, à *s'exiler* virtuellement. Un tel type de situation nécessite le plus souvent le recours à une aide extérieure, la problématique se situant à un niveau plus profond que *le trouble*. De plus, il n'est pas aisé de repérer un cas d'isolement social puisque la personne concernée se coupe volontairement du monde extérieur en se retirant à domicile.

La différence entre une situation de trouble et de retrait social auto-imposé est floue et il peut être difficile de la saisir dans toute sa complexité.

Tout d'abord, la situation de trouble ou de retrait social ont souvent une base commune: la violence sociale (harcèlement scolaire, violences intra familiales, stigmatisation, ...). La réponse que trouvera alors l'individu pour se *protéger* sera de s'immerger dans le virtuel.

Ensuite, le trouble aurait plutôt tendance à toucher les jeunes joueurs (moins de 18 ans) et se définirait comme «une altération sociale marquée, pendant une période d'au-moins 3 mois» (Zumwald et al., 2018, p. 6), survenant plus particulièrement pendant la période de la crise d'adolescence. Tandis que le phénomène d'isolement social auto-imposé, lui, est plutôt de longue durée. Selon Natacha Vellut, «il s'agit de l'état d'une personne qui évite toute participation sociale en raison de différents facteurs et causes et qui reste cloîtrée en permanence chez elle pendant plus de six mois.» (Vellut, 2015, p. 594) De plus, ce phénomène toucherait une partie plus large de la population puisqu'elle concerne les 15 à 39 ans.

Finalement, une différence entre le trouble et l'isolement social auto-imposé se situe au niveau de la volonté de l'individu. Dans le cas du jeu compulsif, la volonté est de jouer beaucoup pour échapper à la réalité et se sentir bien (le

virtuel aide à gérer les émotions, les pulsions, les angoisses, etc...). Alors que dans le cas du retrait social auto imposé, le virtuel devient le mode principal de satisfaction des besoins. Ainsi, la vie virtuelle devient volontairement la nouvelle *norme* de la personne. Nous pourrions même aller jusqu'à dire que la personne qui se retire à son domicile a une vision désabusée de la réalité. Dans cette mesure, la consommation est volontairement élevée bien qu'elle pourrait être régulée. Cependant, cela n'apporterait aucun plaisir à la personne, notamment parce qu'elle n'éprouve probablement aucun intérêt à changer son mode de vie. Ainsi, l'individu se retrouve dans une situation où ce qui serait *préférable* pour lui (selon son entourage et la norme sociale) est *non préféré* par lui. L'isolement social devient en quelque sorte une situation idéale permettant à l'individu de se soustraire aux exigences d'une société au sein de laquelle il ne trouve pas sa place.

Ceci témoigne d'un réel problème d'exclusion sociale et d'un certain décalage entre les attentes sociales et les désirs individuels de certaines personnes éprouvant des difficultés à trouver satisfaction dans les choix qu'offre la société.

Le malaise social

Quand nous nous demandons, pourquoi nos jeunes s'enferment dans des mondes virtuels, l'une des réponses pourrait aussi se trouver dans la situation actuelle de notre société. En effet, depuis plusieurs années maintenant, nous assistons à une véritable mutation du contexte social, intimement liée aux changements s'opérant au sein de la sphère politique. Au niveau des politiques sociales, par exemple de l'emploi (activation dans le cadre de l'état social actif par exemple) et des droits à l'accessibilité au chômage (durcissement des conditions, exclusion temporaire, ...), les changements ne sont pas sans conséquences et nous assistons à un réel glissement des valeurs qui étaient défendues socialement jusque-là, la solidarité cédant la place à l'individualisation, l'autonomisation et la responsabilisation.

Le problème, c'est que de telles valeurs influencent directement la norme sociale et donc le comportement des individus. La qualité du vivre ensemble s'en retrouve alors directement impactée, ce qui participe à l'effritement du lien social entre les membres de notre société et à la valorisation de la réussite, tandis que l'échec devient source de stigmatisation et de harcèlement (scolaire ou professionnel essentiellement).

Force est de constater que la violence mise à l'œuvre, qu'elle soit systémique

ou non, issue du milieu professionnel ou scolaire, pousse de nombreuses personnes vers l'isolement avec toutes les conséquences psychologiques que cela peut entraîner. Il arrive alors parfois que la tentation de basculer entièrement dans un autre monde soit plus forte et l'on constate que certaines personnes choisissent d'autres voies que celles qui seraient promues socialement. C'est ainsi que l'on voit des populations évoluer en marge de la société *traditionnelle* comme certains types de NEETS.

Pourquoi le virtuel ?

Le sentiment de solitude induit par l'isolement social est un fardeau difficile à porter. C'est pourquoi certaines personnes font le choix de se tourner vers le virtuel pour échapper à la réalité, le jeu permettant de faire des rencontres virtuelles et de créer des liens qui peuvent être durables.

La rencontre avec autrui est d'ailleurs la vocation première des jeux de type JDRMM ou MMORPG (jeux de rôle en ligne), ceux-ci étant par définition multi-joueurs. La relation à l'autre dans ces univers fictifs ne se noue plus alors par un *contrat social* mais à travers une expérience de jeu commune. C'est ce que l'on appelle la *cybersocialité* (Vincent, 2011, p. 51). Une telle expérience est par conséquent moins confrontante pour les personnes ayant des difficultés ou une incapacité à établir des relations sociales *classiques*, les contacts sociaux numériques étant dématérialisés. De plus, si les jeux-vidéo permettent de faciliter la prise de contact, ils permettent aussi de travailler l'estime de soi et favorisent l'émancipation.

En effet, les jeux disposant de la possibilité de créer un avatar (incarnation virtuelle du joueur) offrent un moyen au joueur de «se transcender et de renaître dans une existence nouvelle» (Georges, 2016) au sein d'un monde numérique. Ainsi, la possibilité est donnée au joueur d'expérimenter une vie virtuelle en *revêtant* l'enveloppe de son avatar, ce qui participe à l'émancipation de l'individu en lui offrant la possibilité de créer un personnage fictif à l'effigie de son propre idéal.

Par la suite, l'incarnation de cet idéal à travers le jeu soutient la personne dans une forme de lutte identitaire, en lui permettant de relativiser l'image que celle-ci a d'elle-même, participant ainsi à un regain de confiance en elle. Ce qui est particulièrement intéressant à souligner ici est que les expériences

positives vécues par l'individu dans le virtuel lui offrent un véritable soutien dans la vraie vie. En ce sens, le virtuel est un véritable terrain d'expérimentation (à la socialisation, resocialisation et plus) et il permet à certaines personnes de dépasser les difficultés rencontrées dans la vie réelle. Michaël Stora expliquait d'ailleurs que les jeux-vidéo, grâce à leur *puissance immersive*⁽¹⁵⁾, peuvent même aider certains vétérans de guerre à surmonter leur trouble de stress post-traumatique (TSPT).

Le jeu vidéo permet aussi de soutenir le sentiment d'accomplissement des utilisateurs, à mesure que ceux-ci progressent et évoluent au sein de l'univers virtuel, en surmontant les difficultés placées sur leur chemin. Michaël Stora souligne par exemple dans *Soigner par les jeux vidéo ?* (Stora, 2016) qu'en perdant dans les jeux vidéo «on apprend à gagner; tandis que dans la vie (quand on est écolier, lycéen,...) quand on perd, on se retrouve stigmatisé et on s'enfoncé». Ce que l'auteur défend ici est que le jeu vidéo permet «d'accepter l'idée de perdre pour, à un moment, gagner» (Stora, 2016), ce qui permet aux individus de devenir résilients face à l'échec.

Problématique et risques

«Le jeu est surtout un espace de récréation dans l'idée d'une récréation de ces tensions, de ces frustrations (de la vie de tous les jours). C'est à ce niveau qu'il y a une utilité dans la violence des jeux vidéo. De nombreux jeunes ne transgressent pas de façon problématique dans la vraie vie mais ils vont trouver dans le jeu vidéo Grand Theft Auto (GTA) un espace de transgression nécessaire. La vraie violence liée aux jeux vidéo, c'est que ces derniers peuvent devenir une espèce d'opium du peuple. C'est à dire qu'au lieu de sortir dans la rue faire peut-être des bêtises, peut-être militer ou manifester, certains jeunes vont éteindre toute leur violence intérieure (pourtant légitime et sans doute nécessaire) en jouant aux jeux vidéo» (Stora, 2016). Ces propos soulignent toute l'importance du recul critique qu'il est nécessaire d'opérer quand nous nous retrouvons confrontés à une situation *d'isolement social virtuel*.

En effet, la véritable violence se situe quand une personne est amenée à n'envisager sa vie que par le spectre du virtuel, les jeux vidéo devenant la seule option envisageable pour décompresser et combattre la frustration et la morosité du quotidien. Il peut donc être très difficile de *décrocher* par manque d'alternatives.

L'un des points de vigilance à avoir ici est que les situations d'accoutumance au jeu se créent quand l'individu perd le contrôle sur sa consommation. De fait, les personnes socialement isolées, de par leur sensibilité accrue, se retrouvent dans une position de relative vulnérabilité. Elles sont alors plus enclines à développer un comportement *pathologique*, il n'est, par conséquent, pas exclu que le trouble lié au jeu vidéo et le retrait social coexistent et se renforcent mutuellement. Le risque étant aussi que, si elles ne sont pas repérées, les personnes soient maintenues dans leur isolement par l'impossibilité de transcender leur état. Ce faisant, leur malaise risque de persister en tant qu'état latent, parfois pendant de nombreuses années.

Quelle approche faudrait-il promouvoir ?

Il est d'abord primordial à un niveau sociétal, d'encourager les formes de solidarité pour réapprendre à faire société et favoriser l'intégration et l'épanouissement de tout un chacun plutôt que de créer de la division sociale. Pour ce faire, il est important de se battre contre les formes de violences telles que la stigmatisation, le (cyber)harcèlement sous toutes ses formes que ce soit à l'école ou au travail et de lutter contre l'isolement social en faisant preuve de bienveillance envers autrui plutôt qu'en le traitant comme un concurrent potentiel.

La prévention

Ensuite, il est à noter qu'il est possible d'agir préventivement pour éviter les situations de trouble et d'isolement social. Dans cette optique l'éducation aux médias joue un rôle essentiel car elle apprend aux jeunes (enfants et adolescents) à appréhender les divers univers numériques qui les entourent mais aussi à les utiliser correctement et donc à développer une pratique *saine*. Il existe d'ailleurs certaines institutions comme l'organisation de jeunesse *Action médias jeunes*⁽⁴⁾ dont la mission est de développer l'esprit critique des jeunes face à ces médias, grâce à divers projets et ateliers ludiques, créatifs et éducatifs.

Par exemple, l'Action en Milieu Ouvert *Passages*⁽⁵⁾ de Namur a réalisé, en collaboration avec l'ASBL Action médias jeunes, un atelier de création de jeux vidéo avec une dizaine de jeunes namurois. Le but était d'engager le dialogue autour de la question des clichés existants sur les jeux vidéo et les gamers. Une façon créative d'utiliser le jeu vidéo à des fins éducatives.

Toujours dans une optique de prévention, il est nécessaire de continuer à informer les jeunes mais aussi leurs parents et les écoles, quant aux situations de harcèlement, de cyber harcèlement mais aussi d'isolement social. Pour se faire, des animations réalisées par le Centre Psycho Médico Social (CPMS) de l'école, une AMO, ou même conjointement avec une ASBL comme Action médias jeunes doivent pouvoir être envisageables. Il sera aussi primordial qu'une attention particulière soit apportée à ces situations, grâce à une bonne communication entre les éducateurs, les professeurs, le CPMS et les parents.

Le trouble

Pour ce qui est des situations de *trouble*, il sera toujours nécessaire de comprendre ce qui pousse un jeune à surconsommer. Pour ce faire, il faudra gagner sa confiance et ne pas le brusquer car, bien souvent, ces personnes sont fragilisées psychologiquement. En tant qu'intervenant social, il faudra donc pouvoir faire preuve de patience et faire montre d'empathie pour arriver à comprendre ce que le jeune traverse et adapter le soutien à lui apporter.

La surconsommation

S'il s'avère qu'il n'y a que la surconsommation qui est problématique, une solution proposée par Olivier Duris pourrait être de mettre en place une sorte de contrat sur le temps de jeu. Celui-ci serait négocié entre les parents et le jeune et aurait pour but de régler l'usage des jeux vidéo en définissant clairement à quels moments le jeune peut jouer, combien de temps, etc... Cependant, ce contrat devra être construit sur base du dialogue et chacune des parties devra être ouverte à entendre les arguments de l'autre. Le rôle de l'intervenant social serait alors dans une telle éventualité, et si on a fait appel à lui, d'être un intermédiaire de confiance si le dialogue devait être compromis. Car il arrive parfois que les parents ne soient plus des interlocuteurs de confiance pour leur enfant si ceux-ci «déconsidèrent les jeux vidéo et portent un discours désintéressé, voire négatif, sur la culture de leurs adolescents» (Duris, 2017).

Isolement social

L'attitude de repli marque souvent un besoin de se recentrer sur soi et peut constituer un passage nécessaire pour tendre vers un mieux-être. Parfois, une telle évolution est empêchée et comme dans le cas des Hikikomori, un malaise profond s'installe. Si rien n'est fait, la situation risque d'empirer et de se transformer en un retrait social permanent. Il s'agit là des situations

les *plus difficiles* à appréhender car, de façon générale, les personnes se retirant à domicile ne sont pas demandeuses d'aide. Dans de tels cas il faudra donc compter sur leur entourage (si entourage il y a) pour faire remonter l'information. Si l'on fait une nouvelle fois un parallèle avec le Japon, il est intéressant d'observer que là-bas, des *meetings* à l'attention des parents sont organisés dans le cadre d'information sur le phénomène Hikikomori.

L'approche qu'il y aura lieu d'adopter face à des personnes isolées devra se faire avec beaucoup de patience, ces dernières étant souvent meurtries par la sphère des relations sociales. Elles éprouveront certainement de grandes difficultés à faire confiance. Il faudra donc s'adapter à leur rythme, ne pas brusquer *l'intervention* et faire preuve de bienveillance pour arriver à leur faire *reprendre goût à la vie* réelle. Une attention particulière devra aussi être portée aux désirs qu'elles exprimeront: Que veulent-elles ? Qu'attendent-elles de l'intervenant ? Que recherchent-elles, si elles recherchent quelque-chose (parfois il n'y a pas de demande) ? Quels sont leurs besoins ?

La réinsertion dans la société ne devra pas être une priorité pour le travailleur social car ce n'en sera pas une pour elles tant que leurs situations ne seront pas réglées. Il sera donc impératif de ne surtout pas faire preuve de contrôle, au risque de rompre le lien.

De plus, après une longue période en isolation, les personnes risquent de se montrer craintives à l'idée de ressortir dans le monde réel. Dès lors, si la première sortie devait mal se dérouler le risque serait qu'elles pourraient retourner à leur isolement et refuseraient de retenter l'expérience. Alors, pour les soutenir dans leurs démarches de sortie il pourrait être intéressant de travailler avec elles dans une optique d'*empowerment* en fixant progressivement de petits objectifs à atteindre. Le but sera de soutenir la reprise de confiance en soi en les valorisant et en leur faisant prendre conscience de ce qu'elles sont capables d'accomplir, quand elles osent entreprendre.

La création ou recréation de liens, sans qu'il ne soit question de réinsérer la personne dans le système qui la faisait souffrir auparavant, pourrait avoir du sens. Le but serait alors de favoriser la création d'un nouveau réseau autour d'elle, une sorte de système de liens, ou comme l'explique Abdenmour Bidar: *de faire de chaque être humain un cœur de liens* (Bidar, 2016), c'est à dire de favoriser l'intégration dans un environnement positif où la personne pourra

développer des relations sociales saines en vue de son épanouissement personnel. Dans cette optique, des supports clubs ont par exemple été mis en place au Japon pour réunir les Hikikomori. Plus concrètement, il s'agit de lieux s'apparentant à des groupes de parole permettant la rencontre entre Hikikomori. Dans ces lieux, les personnes peuvent partager leurs histoires et se soutenir mutuellement dans un processus s'apparentant à de la pair-aidance. Un accompagnement de relativement longue durée peut être mis en place (avec le soutien d'un thérapeute), ce dernier visant à reconstruire le projet de vie des participants en vue d'une potentielle réinsertion sociale.

notes

- (1) Le terme gaming est un anglicisme désignant la pratique du jeux-vidéo.
- (2) Documentaire «Hikikomori Loveless», 2018.
- (3) Des «jeunes entre 15 et 29 ans [...] sans emploi» et ne suivant «aucun cursus éducatif ou formation.» (Jean, 2014).
- (4) <https://www.actionmediasjeunes.be/>
- (5) <http://www.amopassages.be/>

bibliographie

- A. Bidar, *Les tisserands déjà à l'œuvre pour l'avenir*, Le Monde.fr, 19 août 2016. Disponible sur https://www.lemonde.fr/festival/article/2016/08/19/les-tisserands-deja-a-l-uvre-pour-l-avenir_4984962_4415198.html
- C. Zumwald, C. Feteanu, S. Binetti, D. Gutermann, et O. Simon, *20 réponses sur les troubles liés aux jeux vidéo et à internet*, Centre du jeu excessif du Département de psychiatrie du CHUV, Lausanne, 2018.
- O. Duris, *L'addiction aux jeux vidéo existe-t-elle ?*, 7 janvier 2018. Consulté le 31 août 2020, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=PjoEV7B02zM&t=89s>
- O. Duris, *Pratique excessive des jeux vidéo: Mon ado est-il «addict»?*, 30 mai 2017. Disponible sur <https://www.olivierduris.fr/Articles/pratique-excessive-des-jeux-video-mon-ado-est-il-addict/>
- F. Georges, *Le double virtuel et la mort*, OMNSH, 2016. Consulté le 17 décembre 2019, à l'adresse <http://www.omnsh.org/ressources/1374/le-double-virtuel-et-la-mort>
- Hikikomori Loveless, *What causes young Japanese hermits to give up on real life*, 2018. émission disponible à l'adresse <https://rt.drt.com/films/hikikomori-loveless/>
- D. Jean, *Jeune, sans emploi et hors du système scolaire: Qui sont les «NEET» ?*, Le Monde.fr, 10 juillet 2014. Disponible à l'adresse https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2014/07/10/jeune-sans-emploi-et-hors-du-systeme-scolaire-qui-sont-les-neet_4453249_4355770.html
- OMS | Trouble du jeu vidéo. (2018). WHO; World Health Organization. Consulté 9 avril 2020, à l'adresse <https://www.who.int/fr/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>
- Orban, J., & Lanthier, Q. (2018). *Projet Résurgence - À la recherche de jeunes "disparus"*. in travailler-le-social.be. Disponible à l'adresse <http://travailler-le-social.be/les-articles-en-ligne/>
- M. Stora, *Soigner par les jeux vidéo ? (Psychanalyse et jeu vidéo)*, MOOC Digital Paris, Janvier 2016. Cours disponible à l'adresse <https://moocdigital.paris/cours/psychanalyse-jeu-video/soigner-jeux-video>.
- N. Vellut, *Le retrait des jeunes (ou hikikomori), une préférence négative*. *Adolescence*, n°93-3 vol 33, 2015.
- F. Vincent, *Transe et réalité virtuelle. L'homme religieux à l'ère des nouvelles technologies*. *Sociétés*, n°111, 2011.

Cet article en ligne est édité par Travailler le social asbl

ont collaboré à cet article

Melvin Verhoeven et Marc Chambeau

rédaction et administration

2 rue Taravisée - 5031 Grand-Leez - Belgique | travailler-le-social.be

éditeur responsable

Marc Chambeau, Marina Cox, Brigitte Delforge, Nathalie Gérard, Bénédicte Legrand, Bénédicte Roy et Dominique Simon

secrétariat de rédaction

René Beaulieu, Xavier Briké, Marc Chambeau, Isabelle Lacourt, Bénédicte Legrand, Anne Rakovsky

conception et réalisation graphique

Marina Cox et Dominique Simon

© Travailler le social asbl, 2021

La rencontre, avec
autrui, est d'ail-
leurs la vocation
première de jeux
multi-joueurs. La
relation à l'autre
dans ces univers
virtuels ne se noue
plus alors par un
contrat social mais
à travers une ex-
périence de jeu
commune. C'est
ce que l'on ap-
pelle la cyberso-
cialité. Une telle
expérience est par
conséquent moins
confrontante pour
les personnes