

Quand j'ai changé d'école ça a plus ou moins été le moment où j'ai aussi changé de jeu en ligne. Avant je jouais beaucoup à Dotus, j'y ai joué pendant environ 5 ans je pense. Mais au fil du temps en fait les amis et les potes que tu te fais en ligne arrêtent de jouer. Certains finissent leurs études et rentrent dans la vie active ou bien ils arrêtent simple-

A l'ère digitale quelle place pour la sociabilité?

Melvin Verhoeven

Dans la livraison de Travailler le Social d'octobre 2021 Melvin Verhoeven posait un regard sur les publics qui fréquentent les mondes virtuels mais aussi sur les regards posés sur eux. Depuis, il a poursuivi son travail de recherche, s'intéressant au rôle et à l'influence du numérique sur la sociabilité de la jeunesse. Ce travail lui permet d'affirmer que le numérique peut venir soutenir la sociabilité de jeunes en situation de désaffiliation. C'est ce qu'il nous présente dans l'article qui suit.

L'émergence d'une nouvelle classe sociale: la jeunesse

Le contexte d'après-guerre et des *trente glorieuses* (1945-1973) marque une période de renouveau bienvenue après de nombreuses années de crises, notamment économiques. À la suite de longues périodes de privation et de conflits, la reconstruction économique et démographique va être le socle de transformations sociales importantes tant au niveau des comportements collectifs que des pratiques socioculturelles (Vergnioux & Lemonnier, 2010, p. 87). Le pouvoir d'achat qui s'accroît transforme le niveau de vie des ménages à mesure que croît la productivité du travail. On remarque alors que la part budgétaire qui était allouée à l'alimentation est en diminution dans les ménages, tandis que la consommation de *biens durables* et de services augmente proportionnellement (Marcel & Taïeb, 2019, p. 8) : c'est le début de la société de *consommation* qui remplace petit à petit celle de la *privation*.

La croissance démographique engendrée par le Babyboom (de 1946 à environ 1965 selon les pays) marque assez bien cette phase de changement. Les ménages, encouragés par le nouveau contexte économique et la nouvelle politique familiale, vont se remettre à *façonner* l'avenir de la société. «Pour les jeunes ménages surtout, la confiance est au rendez-vous ... On peut mettre au monde des enfants que l'on ne craint plus de perdre en raison d'une forte mortalité infantile ou de guerre à venir». (Bonnalet et al. , 2011, p. 35-36).

C'est dans ce contexte que la jeunesse va trouver sa place dans l'espace social et commencer à être reconnue en tant que «groupe social distinct, socialement reconnu ... Dans ce cadre, il est possible de dire que la jeunesse n'existe qu'après la Seconde Guerre mondiale » (Vergnioux & Lemonnier, 2010, p. 88). L'après-guerre donc a vu émerger une nouvelle classe sociale en même temps qu'une nouvelle génération : celle des *Baby-boomers*.

Les nouveaux médiums, outils de mobilisation et de socialisation

«Il en va aujourd'hui de la culture de masse comme du machinisme et de l'industrie, il y a un siècle. Son importance, sa nouveauté sont si grandes qu'on ne peut d'abord la saisir que d'un coup, et comme un personnage plus que comme un fait social» (Touraine, 1962, p. 305).

Le rapport entre la jeunesse et la culture est un aspect fondamental qui permet de la différencier des autres classes sociales. La *culture jeune* suppose le partage d'un système de valeurs, de goûts et de pratiques propres aux jeunes (Vergnioux & Lemonnier, 2010, p. 89). Cette culture est également le lieu idéal pour l'émergence de nouvelles pratiques et de nouveaux médiums dans la société. La culture a également souvent été le porte-étendard des luttes émancipatrices de la jeunesse face aux instances sociales, politiques et culturelles traditionnelles au point qu'il est possible de parler de *contreculture*. En guise d'exemple de figure marquante dont *on se saisit d'un coup, et comme un personnage*, nous pouvons citer la contre-culture *Hippie* apparue dans les années 1960 aux USA et souligner l'importance des mobilisations de jeunes (notamment étudiant.es) lors des événements de mai 68 contre l'ordre établi, le refus de l'autorité, pour la révolution sexuelle et la libération des femmes.

Mais le changement et l'inconnu font peur et «... beaucoup tentent de se débarrasser du nouveau venu [La nouvelle culture de masse] en le condamnant

ou en tentant de l'appriivoiser... » (Touraine, 1962, p. 305). En témoignent les violentes répressions de 1968 menées par différents États (USA, France, Mexique, etc.) à l'encontre des mouvements étudiants. Cet effet de peur peut être qualifié de *panique morale* selon le concept défini par Stanley Cohen en 1972. Autrement dit, «dès qu'un nouveau médium arrive dans la société, il peut provoquer une panique morale, (c'est-à-dire) une guerre culturelle où les dominants, les aînés, considèrent que cet objet culturel, ce médium constitue une menace pour la société tout entière» (T. Gaon cité par Annart, 2015, §. 1). En témoignent les débuts du célèbre jeu de rôle papier *Dungeons & Dragons*, considéré pendant longtemps comme pervertissant la jeunesse et incitant au satanisme.

La jeunesse, un état dans l'état ?

Au fil du temps, la technologie permet l'ouverture des cultures locales (nationales) au monde grâce à la télévision et la radio. L'influence de l'étranger va se faire sentir et la culture jeune s'en empare rapidement, notamment à travers la *musique contestataire*.

Durant les années 60, la génération des *babyboomers* arrive à l'âge de l'adolescence et diverses formes de pratiques, prenant appui sur la culture (et influencées par l'étranger), se développent comme : un vocabulaire commun, des modes vestimentaires particulières (comme le style Hippie aux tee-shirts à motifs psychédélics, aux pantalons *patte d'éléphant* et aux fleurs dans les cheveux), des pratiques propres (comme la musique Rock en provenance des USA ou du Royaume-Uni) ou encore l'usage d'objets devenus les avatars d'une génération (tourne-disque, magnétophone, transistors, disques vinyles, etc.). Ces items culturels, outre leur esprit rassembleur, visent à soutenir une « auto-affirmation générale de l'autonomie de l'adolescence dans la société » (Vergnioux & Lemonnier, 2010, p. 89).

La jeunesse consomme ses propres objets de consommation jusqu'à constituer une sorte «d'état dans l'état» (Y-M Cloître, cité par Vergnioux & Lemonnier, 2010, p. 90). «... la reconnaissance de l'adolescence (ou du moins sa visibilité) est étroitement liée à l'accroissement de son pouvoir d'achat donc aux biens matériels consommés» (Bruno, 2007, p. 107).

La technologie a, en un sens, permis à la génération des *Babyboomers* de marquer son indépendance par rapport à la génération précédente, ou tout du moins elle a soutenu *la lutte* par le biais de son instrumentalisation (la musique est brandie tel un emblème et elle se diffuse via de nombreux supports technologiques comme les tourne-disques, magnétophones, etc.). L'ouverture au monde permise par la radio, la télévision et les premières émissions de télévision retransmises par satellite (1962) ont soudain fait paraître le monde comme plus vaste mais aussi, paradoxalement, comme plus petit. Il était désormais possible de voir et d'entendre ce qu'il se passait à l'autre bout du monde.

De génération en génération, l'évolution de la technologie a également permis l'évolution humaine en faisant intégrer au quotidien des individus divers objets électroniques, électroménagers, auxquels viennent désormais se greffer les outils informatiques et numériques.

Une nouvelle forme de sociabilité? La connexion permanente

La révolution numérique aurait-elle sonné le glas pour *l'homo sapiens* et l'avènement de *l'homo numericus*? (Compiègne, 2016, p. 289).

À l'heure du passage à l'ère du tout au numérique, le virtuel est devenu de plus en plus réel en intégrant la vie quotidienne. Aujourd'hui, une grande partie de la vie des individus a été informatisée, numérisée, principalement par le biais de l'utilisation d'internet et de divers outils (ordinateurs, téléphones portables, tablettes et autres consoles de jeu).

Ces nouvelles technologies ont fait entrer notre société dans une nouvelle époque fortement marquée par l'évolution des TIC (technologie de l'information et de la communication), apportant avec elles leur lot de nouvelles méthodes d'interactions (*e-mails*, SMS, visioconférences, messagerie instantanée, etc.), de connexions (site web, forum, blog) et la possibilité de rejoindre différents espaces virtuels tels que les réseaux sociaux, les jeux-vidéo en ligne, des sites de rencontre, ou encore à des plateformes de vidéo à la demande comme YouTube ou de *streaming* comme Twitch.

L'impact de ces nouveaux outils sur le quotidien est révolutionnaire et permet à tout.e un.e chacun.e de dépasser certaines limites spatiales et temporelles.

Par exemple, l'information se trouve désormais presque littéralement au bout du doigt. Il suffit d'ouvrir une page web pour accéder à une quantité impressionnante d'informations et ce presque instantanément. Les interactions entre individus n'ont jamais paru aussi aisées, dans le sens où il n'est plus nécessaire de se déplacer physiquement pour communiquer, ce qui permet à chacun.e d'être présent.e à différents endroits en même temps en mêlant présences physique et virtuelle. En outre, grâce à la *mobilisation* (entendue dans le sens de la *mobilité*) des moyens de communication, il est également possible de rester joignable 24 heures sur 24.

Ces nouvelles modalités de communication et d'interaction portées par la révolution numérique semblent être à la base d'une évolution dans la forme prise par le lien social. En effet, par l'omniprésence de ces moyens de communication dans la vie quotidienne il est devenu relativement difficile de se couper du monde ou de marquer une rupture entre *vie publique* et *vie privée* (ou même *vie privée* et *vie professionnelle*), les deux ayant tendance à se mêler.

En ce sens, Isabelle Compiègne écrivait que: «la sociabilité médiatisée est fréquemment vécue sous le régime de la connexion continue assurant une forme presque permanente au lien» (2014, p. 166). Ses propos démontrent, dans un premier temps, l'émergence d'une nouvelle forme de sociabilité (médiatisée) et dans un deuxième temps, que cette forme de sociabilité est caractérisée par l'utilisation de différents médias: ordinateurs, téléphones, tablettes, etc. Ensuite, Compiègne démontre également que le lien qui se crée (ou qui s'entretient) via les médias assure une forme presque permanente du lien social grâce à l'omniprésence de la connexion à divers réseaux. Si cela peut paraître relativement anodin à l'heure actuelle, pour l'époque c'était une véritable révolution dans les modes d'interactions puisqu'il est devenu presque littéralement possible de transporter son réseau social dans sa poche.

Dès lors, si la sociabilité classique pouvait être principalement définie par les relations de face à face, des périodes de ressourcement et l'entretien de ce que M. Granovetter appelle des *liens forts* (avec la famille, les amis proches) et des *liens faibles* (avec une connaissance éloignée) (Van Campenhoutt & Marquis, 2014, p. 312), alors, la sociabilité numérique va constituer une forme de prolongement de la vie sociale. «Les *liens forts* des individus se renforcent sans se transformer fondamentalement avec l'usage des outils de communication, en revanche, les nouvelles technologies relationnelles (comme les réseaux sociaux)

ouvrent un espace nouveau et original pour organiser et interagir avec les *liens plus faibles* » (Cardon & Smoreda, 2014, p. 163).

Un autre élément qui caractérise la sociabilité numérique est qu'elle s'expose (Compiègne, 2014, p. 166). Et de fait, il existe une forme de publicité des rapports sociaux sur les réseaux comme Facebook à travers les «listes d'amis» ou le nombre "d'abonnés" comme sur Instagram ou Tiktok. D'autres éléments tels que les photos, commentaires et *likes* sont également autant d'éléments sensés prouver l'étendue du réseau de l'individu.e et son intégration sociale.

Cette publicité est précisément l'une des raisons du succès des réseaux sociaux auprès de la jeunesse: l'exposition d'un nombre important d'amis virtuels au sein des réseaux sociaux mais aussi le fait qu'il s'agisse d'un phénomène de groupe d'une portée quasi générationnelle. Comme l'explique Isabelle Compiègne: «Dans le monde juvénile, la sociabilité a toujours été un moyen de valorisation et de reconnaissance sociale, elle est une source de prestige. Les nouveaux outils de communication servent ici à rendre visible le capital relationnel en insistant sur sa dimension quantitative» (2010, p. 41).

Pascal Poty remarque, quant-à-lui que pour les adolescent.es, une partie de l'intégration sociale passe par le biais du téléphone portable. En effet, celui-ci est comme *sanctuarisé* dans le sens où cet objet devient *intime*. Dès lors, le téléphone et son contenu sont en partie *cachés* aux parents, ce qui n'est pas du tout le cas vis-à-vis des autres jeunes. L'objet semble même «mutualisé, échangé et ouvert pour ses pairs, comme condition même d'intégration dans la communauté» (Poty, 2010, p. 33).

L'enjeu identitaire que l'on peut relever ici est le fait que la sociabilité s'accroît par l'utilisation du téléphone portable dans la mesure où l'objet devient un vecteur de socialisation. De plus, cet objet sert également à maintenir une forme de contact permanent avec le réseau du jeune et à l'entretenir. De même, le téléphone est *caché* aux parents ce qui démontre une certaine *autonomie relationnelle* et une forme de disparition du *rapport intergénérationnel* (Compiègne, 2010, p. 43). En conséquence, le jeune désinvestit une partie de ses *liens forts* et des échanges entre générations au profit de l'entretien et de la multiplication de *liens faibles* au travers d'un réseau de connaissances en partie virtuelles par un lien permanent exercé grâce au numérique. Cependant, cela ne veut pas non plus dire que le jeune se coupe complètement de ses

liens forts et des relations sociales familiales puisque, selon Compiègne, la communication numérique est «adoptée surtout avec les proches et les intimes, elle s'attache au lien lui-même et à la manifestation de son existence plus qu'au contenu de l'échange, en ce sens elle est phatique» (Compiègne, 2010, p. 34-35). Ce qui veut dire que, malgré l'entretien d'un *nouveau* réseau de sociabilité, le jeune reste attaché.e à ses *liens forts* qu'ils soient familiaux ou amicaux.

Vers une transformation identitaire et de pratiques

Si ces évolutions semblent dessiner les contours de l'identité de l'individu.e contemporain.e (Compiègne, 2016, p. 290), l'usage de ces technologies pose question à divers niveaux. Tout d'abord, il fait apparaître des risques sanitaires: nous pouvons par exemple mettre en évidence les débats qui ont eu lieu dans l'actualité autour de la question de l'implémentation d'antennes 5G en Belgique. Ensuite, l'hyper-connexion semble également avoir des effets importants sur le stress et sur l'attention, notamment par la réception de *notifications* de façon régulière et permanente. L'apparition de nouvelles problématiques sociales comme le cyberharcèlement et la *cyberdépendance* a également été conditionnée par le développement des outils numériques.

«L'explosion de l'usage d'internet et des jeux vidéo n'est donc pas une simple révolution technologique, c'est un changement de paradigme social, une véritable transformation de nos humanités qui touche jusqu'à l'intimité de nos familles et de nos questions de sens les plus fondamentales» (Servais, 2020, p. 10).

Dans ce contexte, il semble alors pertinent de s'intéresser à la reconfiguration que prennent les relations au sein du triangle «objet, usager, usage» (Abbes, 2019, p. 58) en se posant la question du rôle du numérique sur la sociabilité face à un nombre croissant de personnes *s'isolant du réel au profit du virtuel*.

Le récit de vie d'Alexandre, un jeune qui fût interrogé dans le cadre de la recherche dont le présent texte est dérivé, nous en apprend un petit peu plus à ce sujet:

«... J'avais rejoint une *gilde* (regroupement de joueurs et joueuses qui forment un groupe ou même une «communauté» et jouent régulièrement ensemble) assez sympathique... C'était aussi la première

fois que je rencontrais des gens que j'avais connus en ligne. J'ai pris le train, tout seul, pour partir à Paris rencontrer des amis avec qui je jouais régulièrement. Je considérais ces personnes comme de vrais amis, comme si on s'était connu dans le monde réel. Il faut savoir qu'on jouait ensemble tous les jours pendant plusieurs heures donc forcément ça crée des liens. On est resté proches comme ça pendant des années. C'est d'ailleurs dans ce nouveau groupe que j'ai rencontré ma deuxième copine. On se connaissait uniquement en ligne au départ, elle vivait en Alsace. Puis on s'est rencontré quelques fois *irl* (*In real life*)» (Alexandre).

Les jeux en ligne, un pont entre réalité et virtuel

Le témoignage d'Alexandre est relativement intéressant si on le raccroche à des éléments théoriques. La *guild* dont parle le jeune homme peut être considérée comme un groupe d'appartenance et l'univers virtuel dans lequel elle existe comme un *système médiateur* au sens de Marcel Bolle de Bal. Le système médiateur peut-être, dans sa dimension culturelle, un *système culturel de signes*.

La langue

Les usagers du numérique utilisent des termes spécifiques. Le terme *IRL* utilisé par Alexandre veut ainsi dire *dans la vie réelle*, par opposition au virtuel et la vie qui se développe en jeu. Les joueurs et particulièrement ceux et celles issus des jeux en ligne massivement multijoueurs (*MMORPG - Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) ont leur propre jargon souvent fait d'abréviations et d'anglicismes. Le terme *AFK* veut par exemple dire *Away from keyboard* et est utilisé quand un.e joueur.euse doit s'absenter de derrière son écran.

La possession d'objets de consommation

La communauté des *gamers* est particulièrement reconnaissable par la possession d'ordinateurs *gaming*, consoles de jeu et autre matériel spécifiquement dédiés à cette activité (manette, casque audio, clavier ...). Certaines marques de matériels sont d'ailleurs plus souvent utilisées par les *gamers*. Des logiciels spécifiques sont également utilisés par la *communauté des gamers* pour leur permettre de communiquer entre elles et eux comme les logiciels *Discord*, *Team Speak* ou *Mumble*.

«Ces personnes et moi on était vraiment proches comme je le disais, on était aussi amis sur les réseaux sociaux et on discutait régulièrement. Sinon on passait aussi via *Discord* ou *Team Speak* (Logiciels de chat vocal ressemblant à Microsoft Teams mais spécialisé pour le *Gaming*)» (Alexandre).

Les «représentations collectives»

Le système de représentations collectives (croyances, culture) permet la communication, l'échange, le lien.

L'univers au sein duquel évolue Alexandre est celui de *World of Warcraft*, un MMORPG devenu un «véritable phénomène de société [qui] a développé une véritable culture spécifique chez ses aficionados» (Servais, 2012, p. 235). Au sein de cet univers les liens entre les joueurs, bien que souvent virtuels, n'en sont pas moins réels pour autant. Ils sont même au cœur de la *sociabilité numérique* et peuvent s'exprimer de bien des manières. Au sein de l'univers spécifique de *WoW* existent par exemple des mariages et des funérailles.

«Si les mariages auxquels fait référence Padré sont plus fréquents que les enterrements, ces derniers ne sont pas moins populaires. Par exemple, les commémorations de joueurs défunts en Chine et en Corée sont particulièrement bien connues dans la communauté *WoW* et relient les mondes «virtuels» et «réels». ... En fait, dans la plupart des cas, les rites des joueurs intensifs sont des événements qui rendent hommage à un ami virtuel qui est mort dans le monde réel. En bref, la mort physique d'un être humain conduit à une cérémonie virtuelle». (Servais, 2020, p. 254 – 255).

Dans le récit de vie d'Alexandre il n'y a pas d'exemple en particulier d'une cérémonie virtuelle mais il semble évident que les liens qui l'unissaient à ses amis «virtuels» étaient des *liens forts* auxquels il a consacré une partie de sa vie réelle.

«Notre groupe était relativement soudé et on jouait ensemble tous les jours comme je le disais. On passait de nombreuses heures ensemble. En fait, c'est simple, à l'heure actuelle je pense que j'ai dû cumuler environ 12 000 heures de jeux sur *WoW* (*World of Warcraft*). Environ (Hésitation) 7 ans? J'ai fait le calcul il n'y a pas longtemps» (Alexandre).

Comme l'explique Olivier Servais, les liens entre le *virtuel* et le monde *réel* existent. Il est alors intéressant de voir comment les relations de personnes n'ayant parfois rien en commun et séparées par de nombreux kilomètres peuvent se créer et même se transformer, en allant jusqu'à la rencontre dans le monde réel. En ce sens, le virtuel est bel et bien un *système médiateur* riche d'une culture rassembleuse permettant de relier les individus par-delà même les continents, une culture virtuelle aussi complexe qu'il existe des mondes digitaux connectés, empreints de codes et symboles propres à chaque communauté. Il est également fascinant de constater comment des groupes deviennent des communautés au sein de l'espace virtuel, grâce, notamment, au développement d'*habitus* (comme la connexion journalière des groupes *guilde* via des plateformes de *tchat vocal en ligne*) qui deviennent des pratiques communes et qui renforcent le sentiment d'appartenance à un groupe.

Dès lors, si la sociabilité de l'individu est, selon Granovetter, l'ensemble des liens forts et des liens faibles de l'individu, formant ensemble un réseau social relativement étendu (Van Campenhout & Marquis, 2014, p. 311-313) les jeux vidéo et plus particulièrement les *mondes virtuels connectés* sont, en quelques sorte un système culturel vecteur de sociabilité grâce aux formes de sociabilités *numériques* se déroulant en leur sein. Autrement dit, les liens forts et faibles tissés par l'individu en ligne sont susceptibles de devenir réels, la sociabilité numérique renforçant alors la sociabilité *réelle*. De cette façon un groupe social *virtuel* - «qui est à l'état de simple possibilité ; qui a en soi toutes les conditions essentielles à sa réalisation» (Larousse, s. d.) - peut devenir *réel* si les membres (de la *guilde*, par exemple) se rencontrent de visu, comme ce fût le cas pour Alexandre.

Un exemple d'évènement virtuel rendu réel est celui du marathon caritatif ZEvent organisé par des Streameurs et Streameuses et leurs communautés.

« Ce week-end, c'était le ZEvent 2021, l'un des événements caritatifs les plus importants en France depuis son lancement en 2016. Du vendredi 18h au lundi à 1h du matin, 51 streamers ont réussi à récolter plus de 10 millions d'euros au profit de l'association Action Contre la Faim. Avec plus de 700,000 spectateurs en simultané sur Twitch... » (Klippel, 2021).

La sociabilité numérique, un support à la sociabilité classique

Dans une autre mesure, deux témoignages laissés par deux répondant·es de 28 ans et de 22 ans dans le cadre d'une enquête par questionnaire sur le thème de la sociabilité numérique, laissent supposer que ce constat fait sens également pour les réseaux sociaux bien qu'il s'agisse d'une réalité différente.

« Pour info j'ai déménagé à l'étranger donc les réseaux sociaux sont essentiels pour moi pour maintenir un lien social à la fois avec ma famille et mes amis. Je ne rentre que tous les 3-4 mois pour quelques jours en Belgique. À côté de ça je ne suis pas très *blabla* et mes potes non plus, donc on va se parler plutôt de manière ponctuelle et se caller un *discord* en jouant à un jeu vidéo » (28 ans).

Dans ce témoignage, c'est l'aspect *maintien* des liens forts (familles et amis) qui est mis en avant grâce au numérique tandis que dans le deuxième témoignage c'est plutôt l'aspect de la sociabilisation, de la création de liens qui est mis en avant.

« Ma consommation de réseaux sociaux a fortement augmenté lors de mon échange *Erasmus*. Le fait d'être à l'étranger, loin de ses repères peut constituer un facteur intéressant je crois à étudier pour mieux comprendre une part des sociabilités numériques. Quand tu ne connais personne au début, les outils numériques sont tes meilleurs alliés pour construire ton réseau d'amis, de connaissances, de rencontres amoureuses, etc. » (22 ans).

La sociabilité numérique semble donc bel et bien s'inscrire en tant que prolongement de la sociabilité classique permettant aux jeunes (et moins jeunes) d'être en lien les un·es avec les autres d'une nouvelle manière, *facilitant leur intégration sociale* en passant d'abord par le virtuel pour ensuite se réaliser dans la *vraie vie*. En outre, si l'intégration sociale est le processus par lequel une ou plusieurs personnes intègrent un groupe composé d'autres personnes, il semble que la sociabilité numérique permette et soutienne effectivement l'intégration sociale. Elle est même utilisée en tant qu'outil pour l'intégration sociale (comme le démontre le témoignage de la personne de 22 ans ou le récit d'Alexandre).

La sociabilité, une réalité en mouvement

Un dernier élément à aborder pour clôturer notre texte est l'évolution de la sociabilité au fil de la vie. En effet, la sociabilité est mouvante et change au fil du temps. Dès lors si une personne est amenée à vivre une situation d'isolement social, de désintégration (entendue dans le sens de *non-intégration*) cette situation sera potentiellement amenée à évoluer, celle-ci n'étant pas définitive, comme en témoigne Alexandre.

«Quand j'ai changé d'école ça a plus ou moins été le moment où j'ai aussi changé de jeu en ligne. Avant je jouais beaucoup à *Dofus*, j'y ai joué pendant environ 5 ans je pense. Mais au fil du temps en fait les amis et les potes que tu te fais en ligne arrêtent de jouer. Certains finissent leurs études et rentrent dans la vie active ou bien ils arrêtent simplement de jouer.

Donc cette période a plus ou moins coïncidé avec le fait que je n'avais plus beaucoup de contacts en ligne ni dans la vie réelle. Du coup j'ai changé de jeu. J'ai commencé à jouer à *World of Warcraft*. J'ai même ramené mon meilleur ami sur le jeu, celui de la nouvelle école. . .

C'était une assez chouette période parce que du coup dans le jeu j'avais rejoint une guilda assez sympathique. J'ai presque que des bons souvenirs de cette période. C'était aussi la première fois que je rencontrais des gens que j'avais connus en ligne (Alexandre).

. . . ma façon de jouer a aussi changé. Même si je jouais encore beaucoup j'allais en cours tous les jours. . . Donc niveau consommation comme tu dis elle était toujours élevée, clairement. Mais c'était moins malsain parce qu'au moins je sortais tous les jours et je voyais des gens, je voyais mes amis, je voyais les professeurs, etc. . . (Alexandre).

Comme le montre cet extrait, du jour où Alexandre a changé d'école (et donc de contexte) ses pratiques ont changé en parallèle. Le fait de rejoindre un nouveau groupe social lui a permis de rencontrer d'autres personnes dans la vie réelle (changement d'école) mais aussi dans la vie virtuelle (changement de jeu en ligne). D'après lui, ce changement a été salutaire en un sens puisque cela lui a permis de se resocialiser (trouver de nouveaux groupes sociaux) en intégrant de nouveaux milieux.

Ce constat laisse supposer que la sociabilité, qu'elle soit numérique ou classique, évolue au fil du temps en fonction des différents groupes sociaux rencontrés au fil de la vie. En effet, on peut imaginer que différents groupes auront des façons différentes de *faire groupe*.

Si l'on reprend l'image du système médiateur on peut imaginer que, selon le groupe social, les coutumes, habitudes, cultures, etc. . . sont différentes. Se faisant, la façon d'intégrer un groupe peut différer. Si on se base une nouvelle fois sur le récit de vie d'Alexandre, celui-ci rencontre plusieurs *groupes* durant sa vie : l'école primaire française, l'école primaire belge, l'école secondaire où il a vécu du harcèlement et l'école secondaire où il a terminé sa scolarité. Ces groupes étaient probablement différents dans leurs façons de *faire groupe* ce qui explique que tantôt Alexandre était intégré à un groupe et désintégré par rapport à un autre. Il faut évidemment aussi tenir compte du contexte particulier dans lequel se déroulaient les interactions si l'on veut y rattacher les pratiques numériques. Par exemple Alexandre a commencé à jouer à *Dofus* en primaire, mais il n'était pas *cyberdépendant* car il était intégré à son groupe classe de l'époque et non stigmatisé par ses pairs.

Cette piste de réflexion permet de supposer que la sociabilité évolue donc tout au long de la vie en fonction à la fois du contexte, qui influencera l'intégration sociale mais aussi de la *personne* en elle-même en ce compris tout ce qui la caractérise (comme sa personnalité).

Pour comprendre cette perspective, l'exemple des *Hikikomori* est relativement parlant. Ce terme désigne un phénomène social au Japon qui pousse des personnes, souvent jeunes, à ne plus sortir de leur chambre pendant des semaines, des mois, voire des années. Ce sont des personnes vivant des situations d'isolement social intenses et dont le point commun est qu'ils ou elles 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) (Verhoeven, 2018, p. 5).

Le retrait de ces jeunes « consiste à se soustraire des relations sociales attendues (études, travail ou recherche de travail, fréquentations amicales et/ou amoureuses) et à s'isoler à domicile » (Vellut, 2015 p. 593). Ce phénomène semble être lié aux racines mêmes de la culture Japonaise ainsi qu'au contexte social Japonais notamment par rapport à la place que le travail, l'éducation et la réussite scolaire occupent dans la vie des citoyens japonais (Hikikomori Loveless). Outre ces éléments, de nombreuses problématiques associées peuvent aussi jouer un rôle important comme les symptômes dépressifs ou anxieux, ou un moment de mal-être passager. Les situations d'isolement et de désintégration sociale sont complexes à aborder et demanderont bien souvent, en plus d'en comprendre les éléments de contexte, de comprendre les enjeux individuels des personnes concernées.

bibliographie

- N. Abbes, De la sociabilité de l'objet numérique et de son usage. *Sociétés*, 144(2), 5766, Cairn. info, 2019.
Page consultée le 30/08/2023 à l'adresse <https://www.cairn.info/revue-societes-2019-2-page-57.htm>.
- C. Bonvalet, C. Clément, & J. Ogg, Le phénomène du baby-boom, dans *Le Lien social*, 2011, pp. 2356.
- P. Bruno, Chronique « culture jeune ». Deux regards sur les contrecultures et cultures jeunes, in *Le français aujourd'hui*, 159(4), 2007, pp. 107111.
- D. Cardon, & Z. Smoreda, Réseaux and changing sociability, in *Réseaux*, 184/185(2), 2014, pp. 161185.
- I. Compiègne, *La société numérique en question(s)*, Éditions Sciences Humaines, Cairn. info, 2010.
Page consultée le 30/08/2023 à l'adresse <https://www.cairn.info/la-societe-numerique-en-questions--9782361060077.htm>
- I. Compiègne, *La sociabilité numérique: Un lien social renouvelé*, Éditions Sciences Humaines, Cairn. info, 2014.
Page consultée le 30/08/2023 à l'adresse <https://www.cairn.info/l-individu-contemporain--9782361060480-page-165.htm>
- I. Compiègne, *La société numérique: Les mutations en cours*, in *La Communication*, Éditions Sciences Humaines, Cairn. info, 2016, p. 283291.
Page consultée le 30/08/2023 à l'adresse https://www.cairn.info/resultats_recherche.

- [php?searchTerm=I.+Compiègne%2C+La+société+numérique%3A+Les+mutations+en+cours+Hikikomori+Loveless](https://www.cairn.info/la-societe-numerique-en-questions--9782361060077.htm) : *What causes young Japanese hermits to give up on real life*, 2018.
Page consultée le 30/08/2023 à l'adresse <https://rtd.rt.com/films/hikikomori-loveless/>
- C. Klippel, *ZEvent 2021 : 8 chiffres qui illustrent l'ampleur de l'événement*, Presse-citron, novembre 2021.
Page consultée le 30/08/2023 à l'adresse <https://www.presse-citron.net/zevent-2021-8-chiffres-qui-illustrent-lampleur-de-levenement/>
- B. Marcel, & J. Taïeb, *Chapitre 1. Regards sur la croissance de l'après-guerre*, Eco Sup, 2019, pp. 519.
- P. Poty, Portable : Mode d'emploi, in *Les Cahiers Dynamiques*, 47(2), 2010, pp. 3037.
- O. Servais, Autour des funérailles dans World of Warcraft. Ethnographie entre religion et mondes virtuels, dans J. P. Delville (dir.), *Mutations des religions et identités religieuses*, Mame-Desclée, 2012, pp. 231-252.
- O. Servais, *Dans la peau des Gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Ed. Karthala, 2020a, 344p.
- O. Servais, *Jeux vidéo, nouvel opium du peuple? (1ère)*. Ed. Karthala, 2020b, 158p.
- A. Touraine, Edgar Morin, L'esprit du temps, dans *Sociologie du travail*, 4(3), 1962, pp. 305306.
- N. Vellut, Le retrait des jeunes (ou hikikomori), une préférence négative, in *Adolescence*, T. 33 n° 3(3), 2015, pp. 593602.
- A. Vergnioux & J-M Lemonnier, Les adolescents des années soixante: Salut les copains!, in *Le Telemaque*, 38(2), 2010, pp. 87100
- L. Van Campenhout & N. Marquis, *Cours de sociologie*, Ed. Dunod, 2014, 368p.
- M. Verhoeven, Isolement social, jeunes et jeux-vidéo, quelles possibles interprétations?, in *travailler-le-social.be*, octobre 2021.
Page consultée le 30/08/2023 à l'adresse <http://travailler-le-social.be/wp-content/uploads/2021/11/TLS-Melvin-Verhoeven-octobre-2021.pdf>

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, 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, 2023

ment de jouer.
Donc cette période a plus ou moins coïncidé avec le fait que je n'avais plus beaucoup de contacts en ligne ni dans la vie réelle. Du coup j'ai changé de jeu. J'ai commencé à jouer à World of Warcraft. J'ai même ramené mon meilleur ami sur le jeu, celui de la nouvelle école

C'était une assez chouette période