

## Les jeux vidéo sont-ils dangereux ?

En prévision de l'atelier/débat du 5 juin, un petit glossaire des termes à connaître pour ne pas trop se perdre dans le monde des jeux vidéo.

Définitions :

**Casual game** : Le casual game (jeu occasionnel) est un terme vidéoludique caractérisant un jeu dont la courbe de difficulté est faible et ayant des mécaniques de jeux simples. Contrairement à ce qu'on pourrait croire un jeu casual n'est pas forcément un jeu sur lequel on passe peu de temps. On trouve des casual games aussi bien sur ordinateur que sur consoles de jeux.

**FPS** : First Person Shooter (jeu de tir à la première personne). Un jeu de tir subjectif est un type de jeu vidéo de tir en 3D dans lequel le personnage doit en général éliminer des ennemis à l'aide d'une arme de tir ou parfois de corps à corps et dans lequel l'angle de vue proposé simule le champ visuel du personnage incarné. Exemples : Halo, Resistance, Half-Life.

**Hardcore gamer** : Un hardcore gamer, terme anglais que l'on peut interpréter par « joueur inconditionnel », désigne un joueur qui s'implique énormément dans un jeu vidéo. Il joue beaucoup, et par exemple peut passer ses journées à tenter d'obtenir de meilleurs scores seul ou en équipe, souvent contre d'autres joueurs ou d'autres équipes et explore un jeu entièrement pour en dénicher ses subtilités.

**Jeu** : Les définitions sont variées et différentes parfois sur certains points.... Autant en donner plusieurs...

- On peut définir le jeu comme une activité de loisirs d'ordre physique ou bien psychique, soumise à des règles conventionnelles, à laquelle on s'adonne pour se divertir, tirer du plaisir et de l'amusement. (Wikipédia)
- Activité physique ou intellectuelle exercée dans le but de se divertir. (Dictionnaire du site [www.linternaute.com](http://www.linternaute.com))
- Activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir. (Petit Larousse, 1998)
- Le jeu est une activité spontanée et désintéressée comportant une règle librement choisie à observer ou un obstacle délibérément posé à surmonter. (Larousse)
- Divertissement, activité physique ou intellectuelle, non imposée et gratuite, tout ce que l'on fait dans le but de s'amuser. ([www.le-dictionnaire.com](http://www.le-dictionnaire.com))
- Activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquée par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives. (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales)

**Jeu de plate-forme** : le jeu de plate-forme est un type de jeu vidéo dans lequel l'accent principal est mis sur l'habileté que le joueur a à contrôler le déplacement de son avatar. Dans Donkey Kong, souvent considéré comme le premier jeu du genre, l'avatar escalade les plates-formes successives d'un échafaudage pour porter secours à une princesse captive, ainsi le nom de ce nouveau genre était trouvé. Dans les jeux de plates-formes en 2D typiques, l'avatar saute de plate-forme en plate-forme.

**Jeu de stratégie** : un jeu de stratégie peut être un jeu de société ou un jeu vidéo. Le but est de réaliser un objectif connu : augmenter sa domination spatiale, combattre un ou plusieurs ennemis sur un terrain de jeu, faire prospérer une entité... L'accent n'est pas mis sur l'adresse du joueur mais sur la planification de l'action (tactique ou stratégique). (Source : Wikipédia)

**Massivement multijoueur** : voir MMO

**MMO** : Le jeu en ligne massivement multijoueur (MMO, de l'anglais massively multiplayer online) est un genre de jeu vidéo faisant participer un très grand nombre de joueurs simultanément par le biais d'un réseau informatique ayant accès à Internet (définition Wikipédia).

**MMORPG** : « Un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (aussi désigné par le sigle anglais MMORPG) est un type de jeu vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne massivement multijoueur, permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel qui est aussi un monde persistant, c'est-à-dire qu'il continue à évoluer lorsque le joueur n'est pas connecté ». (Définition Wikipédia). Exemples : World of Warcraft, Age of Conan, Everquest.

**Online** : signifie en ligne (ou, par extension, « sur internet ») en anglais.

**RPG** : abréviation pour Role Playing Game (anglais, lit. Jeu de rôle). Désigne les jeux vidéo où l'on incarne un personnage au travers d'une aventure comportant la plupart du temps des phases de combat et des phases d'exploration de l'univers du jeu. Il arrive que l'on incarne tour à tour plusieurs personnages, ou encore que l'on prenne le contrôle d'une équipe de personnages. Au cours du jeu, l'équipement et/ou les caractéristiques du ou des personnages et souvent amenés à varier. Exemples : Final Fantasy, Baldur's Gate.

**RTS** : Le jeu de stratégie en temps réel (STR, ou RTS pour la dénomination du genre en anglais : real-time strategy) est un type de jeu de stratégie particulier qui notamment et par opposition au jeu de stratégie au tour par tour n'utilise pas un découpage arbitraire du temps en tours de jeu, ce n'est toutefois pas le seul élément qui fait d'un jeu de stratégie un STR. Exemples : Starcraft, Age of Mithology.

(Source : Le dico du jeu vidéo : <http://www.relite.org/v3/dico/jargon-du-jeu-video/rpg.html>)

*On ne présente plus vraiment Yann Leroux sur internet, parce qu’il est l’un des rares psychanalystes à twitter et à avoir un blog. Membre de l’Observatoire des mondes numériques en sciences humaines, joueur invétéré, Yann Leroux s’intéresse au virtuel depuis qu’il est tombé dedans. C’est assurément son expérience de joueur qui l’a amené à porter un autre regard sur le jeu. A son exemple, des psychanalystes, et non des moindres, comme Serge Tisseron, sont de plus en plus nombreux à dénoncer l’utilisation de la notion d’addiction appliquée aux jeux vidéos. Cette position, forcément iconoclaste, nous intéresse. Et va nous permettre de mettre enfin les points sur les I. Non, les jeux, comme les passions, ne rendent pas malades. C’est plutôt le fonctionnement de notre société qu’il faut interroger...*

**InternetActu.net : “Il n’y a pas d’addiction aux jeux vidéos !”, clamez-vous. On a l’impression que vous prenez à contre-courant tous les propos qu’on a pu lire sur le sujet. La première page des 200 000 résultats que renvoie Google sur le sujet fait peur à voir ! On aimerait vous croire, mais le peut-on vraiment ?**

**Yann Leroux :** L’addiction aux jeux vidéo se construit sur un double discours chez les psychanalystes et les psychologues : les jeux vidéo sont un médiateur intéressant dans le cadre du travail psychothérapeutique. Mais ils sont addictogènes, c’est-à-dire qu’ils favoriseraient des comportements au caractère répétitif, compulsif, comme lorsqu’on s’adonne à la consommation de substances psychoactives. C’est une opposition intéressante. Grâce au jeu vidéo, on peut prendre conscience des relations que l’on a avec soi-même et avec les autres, et, dans le même mouvement, on risque de développer des comportements compulsifs addictifs. Et ceux qui dénoncent l’addiction aux jeux vidéo de dénoncer d’un même mouvement les rushs d’adrénaline que provoquent des jeux comme *Counter Strike*, ou la force des relations sociales de jeux comme *World of Warcraft*. Or il y aurait là deux types d’addiction de nature très différente l’une de l’autre, car les expériences de jeu sont très différentes d’un jeu à l’autre.

Ces descriptions étaient loin des pratiques que j’observais ou de mes propres pratiques. Si le joueur débutant est excité, le *hard core gamer* joue de façon apaisée. Ceux qui disaient que les jeux étaient vecteur d’addiction regardaient le phénomène en y important leurs propres modèles de l’addiction, c’est-à-dire l’étude des pratiques addictives liées à la consommation de drogue. Ils dénonçaient les jeux massivement multijoueurs comme étant les plus dangereux. Souvent sans justification...

**InternetActu.net : Justement, souvent dans les dénonciations du phénomène addictif – comme dans la dernière en date, celle du député UMP de Maine et Loire Paul Jeanneteau, évoqué par**



**Playtime** -, on entend toujours tourner les mêmes chiffres, qui sont tout le temps des estimations et qui demeurent toujours vagues (1 à 3 % des joueurs). Des chiffres qui s'excusent toujours de ne pas s'appuyer sur des études grandeur nature...

**Yann Leroux** : Oui, le "phénomène" ne repose sur aucun chiffre objectif. Pour comprendre pourquoi nous avons des chiffres lancés à la louche, il faut revenir à l'histoire de l'invention de l'*internet addiction disorder*, lancé comme une blague dans un forum par un psychiatre américain, Ivan Goldberg en 1995. Le message se répand, car des gens se retrouvent dans la description de ce syndrome... C'est un phénomène bien connu : quand on ouvre un manuel de pathologie, on en trouve toujours une qui nous correspond. L'année suivante, Kimberly Young, une psychologue américaine, reprend le terme pour une conférence et **une publication (.pdf)** faite devant l'Association de psychologie américaine, et affirme, en s'appuyant sur un sondage biaisé (car établi sur un forum de gens qui se disent atteints par des troubles liés à l'usage des jeux), qu'il y a une addiction aux jeux vidéo.

Le concept rebondit dans l'espace public suite à quelques affaires retentissantes, qui vont répandre l'idée que les jeux vidéos puissent être des objets d'addiction, comme le suicide de Shawn Woolley en 2001, un jeune Américain qui met fin à ses jours avec une arme à feu devant son écran connecté à *Everquest*. Sa mère, éplorée, a été à l'origine du groupe de soutien des "veuves d'Everquest". Elle était convaincue qu'il s'était passé quelque chose dans le jeu, conduisant son fils au suicide. Pourtant, quand on regarde en détail l'histoire du jeune homme, on constate qu'il avait des antécédents et des difficultés psychologiques profondes qui l'avaient poussé notamment à quitter son travail... [NDE : Pour ceux qui souhaitent en savoir plus sur l'histoire, **Yann Leroux l'a raconté et distingué dans un billet sur les 10 évènements les plus mémorables des mondes numériques**]. Bref, son histoire montre qu'il y avait matière à bien d'autres hypothèses explicatives que la simple addiction.

L'idée d'addiction sans drogue s'est développée dans la "psychosphère" si vous me permettez l'expression. Mais l'idée que l'addiction puisse s'appliquer à l'usage d'objets qui ne sont pas des drogues (comme le travail ou le jogging...) pose un lourd problème, car toute passion peut alors être pathologisée, que vous fassiez du radiomodélisme ou que vous passiez votre temps à jouer aux échecs ou à lire... On débouche très vite sur des positions paradoxales, voir intenable, comme celles de Marc Valleur et Jean-Claude Matysiak auteurs des *Nouvelles formes d'addiction*. Une femme battue pourrait avoir une addiction à la violence ! On voit qu'on dépasse là des limites que notre profession ne devrait pas franchir. Une femme battue est victime de la violence de son conjoint, point ! Quelqu'un qui passe 12 heures à travailler n'est pas dépendant de son travail, mais d'un système qui le maltraite. S'il travaille plus qu'il ne le souhaiterait, ce n'est pas la faute de son travail, mais du fait qu'une partie de sa vie (sa place dans l'entreprise par exemple) est en jeu.



J'ai rencontré quelques personnes qui se présentaient comme dépendantes des jeux vidéos. Mais on a vite parlé de bien autre chose. Comme souvent, ce qui était en fait difficile pour eux, c'était leurs relations avec leur entourage proche dans la réalité et dans leur imaginaire. Le problème de la notion d'addiction appliquée aux jeux vidéo est qu'on cristallise un trouble de la dépendance et qu'on apporte, sur un plateau, une explication facile, liée à un objet externe, séducteur et terrible, qui plongerait la personne dans des difficultés sociales et personnelles. Mais il en va des jeux comme des autres objets. Quelqu'un loggué jusqu'à trois heures du matin sur un jeu massivement multijoueurs peut utiliser le jeu pour éviter d'avoir des relations sexuelles avec son conjoint ou penser à ses devoirs du lendemain, ou encore pour avoir des relations sociales riches avec d'autres joueurs. D'un côté, l'objet sert un enfermement, un refus, permettant de délaisser son environnement proche, de l'autre, il crée une ouverture. Les conjoints voient bien que le temps passé sur les jeux est un investissement qui se fait à leur détriment... Quand on passe du temps avec une machine, le plus souvent, ce n'est pas la machine qui est en cause.

Mais l'idée qu'il n'y ait pas d'addiction aux jeux vidéos est devenue difficile à faire passer. Sur un forum de joueur, j'ai essayé d'ouvrir la question ! En guise de réponse, j'ai reçu une volée de bois vert ! Le jeu comme addiction permet à certains joueurs de s'offrir des gratifications narcissiques : ils maîtrisent leur accoutumance, ils sont plus forts que la drogue la plus high-tech qui soit. Pour d'autres, c'est le contraire, ils se gratifient d'une satisfaction passive : la drogue est trop forte, ils sont joueurs et n'y peuvent rien. Heureusement, de plus en plus de personnes commencent à répéter que cette histoire d'addiction n'est pas convaincante. Celui qui avait ouvert l'une des premières cybercliniques pour personnes dépendantes aux jeux vidéos en Hollande a reconnu l'année dernière que les problèmes que rencontraient les joueurs qui y passaient ne tenaient pas du jeu, mais exprimaient des difficultés relationnelles. Les jeunes sont maltraités par nos sociétés. A la sortie de leurs études, ils se projettent dans le jeu. Les très gros joueurs qui jouent jusqu'à quatre heures par soir, dès qu'ils trouvent un boulot, passent jour et nuit à travailler... L'écran n'est pas la drogue, puisqu'on peut lui substituer autre chose.

**InternetActu.net : Vous faites pourtant une différence entre le *gamer* et le *gambler*, entre le joueur et le parieur, entre le plaisir et la pathologie ? Il y a donc des gamblers, c'est-à-dire des joueurs pathologiques ?**

**Yann Leroux :** Les modèles d'addiction utilisés dans le cadre du jeu vidéo sont issus de ceux établis autour des profils des gamblers, des parieurs, c'est-à-dire le joueur pathologique. On sait que des gens se ruinent dans les casinos et qu'ils y vont pour cela. Ils espèrent sans cesse "se refaire", ce qui évoque un imaginaire lié à l'origine, à la façon, peu satisfaisante, dont on est jeté dans le monde, et

dont on souhaite sortir, voire “ressortir différent”. Le gambler est là pour perdre sa chemise, comme l’expliquait Freud dans *Dostoïevski et le parricide*. Le joueur pathologique a des désirs meurtriers, mais sa culpabilité est si intense, qu’il se punit de ce désir meurtrier en perdant sa chemise plutôt que sa vie : le hasard représentant l’instance paternelle punitive. Mais on est très loin de l’expérience que ressent un joueur de jeux massivement multijoueurs. Dans un jeu vidéo, il n’y a pas cet imaginaire de la culpabilité. Ce n’est qu’une question de temps : les objets que vous désirez, vous les obtiendrez. Il faut comparer les expériences de jeu... Bien sûr, si au lieu d’aller travailler vous passez vos journées à rester à jouer devant votre écran, cela ne manquera pas de susciter des désagréments.

Il y a des pathologies d’usages. Il y a des gens qui perdent leur temps à jouer. Mais perdent-ils leur temps ? Quelqu’un qui joue à tel point qu’il n’a pas suffisamment de temps pour travailler se met dans des difficultés évidentes. Mais que cherche-t-il à faire en passant autant de temps avec la machine ? C’est seulement en comprenant cela qu’on peut l’aider à élargir son horizon. Si quelqu’un passe autant de temps à faire quelque chose, c’est assurément qu’il creuse une question non éclaircie. Les raisons qui poussent quelqu’un à avoir un investissement si aigu sont multiples : position masochiste (les engueulades que je reçois de mes excès me procurent du plaisir...), marque d’une entrée possible en dépression (j’anime l’écran pour m’animer à l’intérieur...). Comme le disait Michael Stora, on allume parfois les écrans pour allumer un feu interne qu’on peut avoir perdu. Dans l’expérience du jeu, on peut aussi vouloir mettre en jeu des mouvements agressifs ou des désirs de soins (en rapport avec les avatars qui nous incarnent), c’est-à-dire mettre en jeu des relations insuffisamment éprouvées dans l’espace hors jeu. Ce sont ces motivations-là qu’il faut démêler petit à petit, pour aller au-delà des énoncés de départ. Qu’est-ce qu’on aime dans le jeu pour y passer autant de temps ?

Un jeu massivement multijoueur est plus riche qu’un bandit manchot en terme d’expérience de jeu. On fait une expérience groupale riche, qui assigne à chacun des rôles, des places, des fonctions, que les joueurs investissent selon leur fonctionnement du moment. Dans un jeu massivement multijoueur, on ne tourne pas en rond autour de soi. Les fantasmes de toute-puissance vont vite être mis à mal par les demandes du groupe, par le travail en commun à réaliser. On prend des places en fonction de ses fantasmes, mais il y a une épreuve de réalité dans le jeu qui nous en fait prendre conscience. Sans compter qu’à force de jouer un rôle, on en épuise toutes les facettes. Le désir de jouer telle race de personnage, telle classe de personnage, de récupérer tel objet se consume... tant et si bien que les joueurs finissent par vouloir explorer d’autres rôles, d’autres jeux... Le jeu vidéo permet d’explorer différents registres, différentes positions...

Les jeux nécessitent de développer des compétences. Il faut pouvoir différencier, hiérarchiser, savoir ce que l’on doit faire. Il faut organiser le chaos du jeu. C’est un travail intéressant pour tout un chacun,

car il nous aide à hiérarchiser l'information, à organiser notre propre chaos interne. D'autant qu'ici, il faut le faire collectivement. Je suis persuadé que cette façon de faire du collectif comme on n'en a jamais vu auparavant va transformer de manière profonde la société. Il est certain que les Orcs de *World of Warcraft* vont faire la société de demain...

Les jeux vidéo fonctionnent finalement de la même façon que les objets réels. Ils ne sont pas aussi réels qu'un livre, mais comptent autant. On utilise les objets que l'on croise tous les jours comme support à notre travail psychique, explique le psychiatre et psychanalyste Serge Tisseron. Si on est attaché à tel stylo, c'est parce qu'il nous permet de penser à des choses qui lui sont liées et auxquelles on n'a pas suffisamment pensé. Le vêtement est idéal pour cela, parce qu'il se tourne aussi vers les autres. Porter un jean ou un costume ne dit pas la même chose de vous. Mais pour soi également. On se sent différent selon le pantalon qu'on porte parce qu'il représente des choses pour nous, parce qu'on s'y sent bien ou pas...

On a le même mode de fonctionnement avec les matières numériques, avec lesquelles on a un rapport très affectif, très profond, où les limites de notre identité peuvent se fondre, comme le montre le grand désarroi qu'éprouvent certaines personnes quand leur ordinateur ne marche pas, quand leur connexion rame ou que le jeu auquel ils jouent n'est pas fluide. Ces expériences nous font revivre des déchirements, des délais, des attentes de réponses qu'on a pu expérimenter dans notre enfance, comme quand le biberon n'était pas prêt à temps. Les ordinateurs peuvent ramener à nos surfaces des détresses profondément enfouies en nous. Les jeux vidéos lancent des ponts vers les premiers moments de notre vie psychique, tant et si bien qu'on les ostracise. Il faut dire qu'on gère notre capital de vie infantile comme le bourgeois gère sa richesse. Dans les jeux vidéos, tout n'est pas aussi bien rangé qu'on le souhaiterait. C'est pour cela également que les jeux sont violents ! Les jeux sont violents, car nos sociétés sont pleines d'armes, de fureur et de guerre.

**InternetActu.net : Vous voulez dire que les jeux vidéos nous apportent des satisfactions, des sensations, des stimulations... et qu'il est normal d'en avoir ?**

**Yann Leroux :** Oui. Une des critiques récurrentes des jeux qui a donné naissance à la notion d'addiction est le temps qu'on y passe. A croire que les éditeurs font exprès de faire de bons jeux, avec lesquels on veut passer du temps pour s'amuser. Mais il n'y a pas que les jeux vidéos qui procurent des plaisirs. On peut passer des heures à jouer aux échecs ou à un jeu de plateau et à ne pas être content quand il faut s'arrêter. Les stimulations qu'apportent les jeux vidéo sont des aides à penser. Ce ne sont pas des excitations vaines, dont on ne sait rien. Mais des matières à penser. Je fais le pari qu'à force de rejouer le débarquement de Normandie, on se pose des questions sur la guerre, à force de devenir expert en arme, on va se demander ce qui nous fascine chez elle. Chaque

type de jeu, FPS (First Personal Shooter) ou MMO (Jeu massivement multijoueur) nous prédispose différemment. Dans les jeux massivement multijoueurs, il faut apprendre la multitude et le groupe, apprendre à s'intégrer, à tenir sa place... La récompense étant l'illusion groupale, cette impression que chacun vit le groupe, tant et si bien qu'on peut avoir de la peine à le quitter. Dans un jeu de stratégie temps réel, le joueur doit gérer plusieurs unités en même temps, la récompense étant le fantasme de toute-puissance et d'omniscience. Dans un FPS, incarner un sniper permet de travailler sa toute-puissance à l'état brut, avec son revers, c'est-à-dire la grande vulnérabilité de son personnage. Incarner un dynamiteur qui crée des explosions et abat les murs qui l'entourent, renvoi aux murs internes qu'on se bat et aux brèches que l'on souhaite créer en soit. Ce que l'on voit dans l'écran est un reflet de ce qu'il y a dans notre psychisme. Mais sur un même écran, chacun ne voit pas la même chose ! On ne retire pas la même information d'une même image, disait Barthes, car ce qui dans une image est important pour une personne ne l'est pas forcément pour une autre. Dans les jeux vidéos, c'est la même chose.

**InternetActu.net : Ni drogue, ni médicament. Si les jeux ne rendent pas malades, peuvent-ils soigner ?**

**Yann Leroux :** Les jeux ne soignent pas en soi. Ce ne sont pas des drogues, mais ce ne sont pas non plus des médicaments miracles qui vont nous soigner de la dépression. Ce qui soigne, c'est de pouvoir parler à quelqu'un d'autre. Ce que le jeu vidéo procure, c'est un soulagement. C'est un début sur le chemin du soin, mais ce n'est pas un soin. Quelqu'un de très énervé peut décharger son énergie sur sa console de jeu pour diminuer les tensions sur le moment, mais cela ne règle pas les problèmes de fond. S'il fabrique de la colère, il faut qu'il parle de la situation qui lui a fait problème et qu'il traduit sous cette forme. Certains dispositifs proposés par des psychologues peuvent soigner. On peut soigner des phobies par exemple via des expériences immersives, mais ces phases de soins médiatisés font partie d'un processus thérapeutique plus large, construit autour de situations et de discussion avec le comportementaliste. Le but est de réduire les réactions anxieuses en présentant le stimulus de façon répétitive, puis en déconstruisant les processus cognitifs mis en place pour maintenir l'anxiété. Le thérapeute est donc toujours là. La machine ne l'efface pas. Ce n'est pas la page blanche et le crayon qui soignent l'enfant qui dessine, mais l'interprétation qu'en donne le psychanalyste et l'échange de parole entre l'enfant et le thérapeute.

**InternetActu.net : On a un peu l'impression que l'on vit dans une société qui diabolise les jeux, les écrans, l'internet. Voyez-vous une raison psychologique ou culturelle à cette diabolisation ou plutôt à cette incompréhension de l'internet par nos élites culturelles ?**

**Yann Leroux :** La diabolisation dit la haine que l'on a des jeunes dans notre société. L'âge moyen du joueur est de plus de 30 ans. Nous en sommes à la deuxième génération de joueurs, avec désormais des pères qui jouent avec leurs enfants. Or, la diabolisation est toujours associée à la jeunesse. Il faut



reconnaitre que nos sociétés vieillissantes maltraitent les plus jeunes, les considérant comme des hordes de barbares incultes... Le concept de natifs du numérique de Mark Prensky ne dit finalement pas autre chose, en faisant croire qu'il n'y a pas de travail d'apprentissage nécessaire pour comprendre les fonctionnements de ces machines. On sait que ce n'est pas vrai. C'est oublier qu'on a servi aux plus jeunes des matières numériques en leur faisant croire que c'était des mondes pour enfants, alors que les jeux sont fabriqués par des vieux pour des aussi vieux qu'eux !

Il y a une seconde raison à cette diabolisation, celle de la "panique morale". On agite dans l'espace social des rumeurs qui n'ont d'autres buts que de provoquer des excitations et de l'angoisse... comme si on avait en permanence, dans les médias, des trolls de l'espace public.

On sait enfin que les mondes numériques sont profondément infiltrés par la contre-culture américaine, comme l'a montré Rémi Sussan dans *Les utopies post-humaines*. L'ostracisme que subit le jeu vidéo est certainement lié à une méfiance vis-à-vis de la remise en cause que porte cette contre-culture-là. L'internet et les réseaux sociaux augmentent la notion de citoyenneté, permettent de mettre en place des libertés et de nouvelles façons d'être ensemble qui peuvent également être lourdes de menaces. D'où la grande méfiance des appareils politiques. Toute la twitterosphère francophone est en émoi devant Hadopi, alors qu'il n'y a certainement aucun député pour le constater. Il y a un écart entre ceux qui ont pour fonction d'organiser l'espace public, et ceux qui sont dans l'espace public et ne trouvent pas d'échos pour en discuter. Il y a un malaise qu'il faudrait mieux combler ou soigner pour éviter des situations catastrophiques.

*Propos recueillis par téléphone par Hubert Guillaud le 12 mars 2009.*