

Extrait du Internet : Culture et Communication

<http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst>

Le phénomène Geek

- DLST Mag' - Les Univers Virtuels -

Date de mise en ligne : mardi 8 avril 2008

Internet : Culture et Communication

Les univers virtuels forcent-ils nos jeunes à oublier de vivre ?

D'un point de vue extérieur, nous nous sentons impuissant face à cela

Les univers virtuels se substituent de plus en plus aux activités classiques que l'on faisait autrefois, elles, bien sûr.

Nous ne savons pas vraiment, pour la plupart du moins, comment cela se passe. Le phénomène, est-ce un problème d'insertion dans la société ? Est-ce une nouvelle mode ou un phénomène d'addiction provoquant la dégradation de nos enfants et leur poussant à oublier la vraie vie telle que nous l'avons connue ?

Cet article va présenter enfin les véritables raisons de l'ascension fulgurante de l'électronique et du virtuel aux dépens de la vie des jeunes générations.

<< Tout d'abord, qu'est-ce qu'un univers virtuel :

Les univers virtuels sont tous les univers créés par l'homme, comme les sciences, la simulation ou bien la littérature et l'art.

Actuellement :

Il s'agit d'un univers construit par des moyens : [Informatiques](#), [matériels qui permettent des actions rapprochées avec des utilisateurs](#) Interactifs et [permettant à chaque participant de s'y trouver représenté par un symbole.](#) Auto documenté

<< Et alors ?

Les univers virtuels peuvent donc créer un véritable monde imaginaire et permettre à l'utilisateur de participer à son évolution :

L'homme est un animal pensant, jusque-là rien de bien compliqué il se sert donc de l'imaginaire pour simuler, créer, ou interagir avec le réel. Le virtuel est un fondement majeur de notre époque. Elle nous a permis de faire des sciences, d'étudier des problèmes et de développer les arts.

Nous pourrions discuter longtemps sur l'ascension du virtuel dans le quotidien des hommes depuis leur avènement ; mais revenons au sujet de cet article :

Nous savons maintenant que l'homme se nourrit de son intellect pour en tirer des expériences.

A nos époques, le partage de ces expériences a été limité : l'histoire, quelque soit le support papier ou plus récemment audiovisuel. Transmettre des notions, un message par l'art, la musique en fait aussi partie, tout comme les modes en science, ou les représentations graphiques de fonctions mathématiques. Ce qui manquait surtout, était la facilité surtout l'interactif quasi nul pour ce qui est véritablement considéré comme des univers virtuels.

Mais déjà, et il suffit de voir la place de l'art ou de la science dans l'Histoire des Hommes, voir à quel point la mythologie et les contes ont transcendé le temps, pour s'apercevoir que l'attrait du virtuel et de l'intellect ont toujours eu une importance importante dans la vie des Hommes.

Mais, comme vous vous le poserez certainement, cela ne causait pas vraiment de problème au sein d'une société,

jamais, vous êtes restés 19% de votre temps libre à lire ou alors, cela est un cas restreint ! Vous aviez besoin, surtout d'eux, de sortir, voir ses amis et goûter au plaisir de la vie.

<< Mais pourquoi nos jeunes ne veulent plus sortir ?!

Nous y venons. Ce qui nous manquait était ce qui vous pousse à sortir avec vos amis.

C'est l'interactivité la faculté de partager ces expériences.

Dà, lorsque deux personnes ou une vue de film, ou un livre, généralement, il y a des discussions. Et surtout si les deux ont apprécié celui-ci. Dà, vous pouvez voir que même une simple histoire, qui n'est pas passive, entraîne l'imagination du lecteur, c'est souvent le but !

Mais l'interactivité restreinte a un simple commentaire, l'ique moderne offre maintenant des techniques capables d'une véritable interaction entre les créations virtuelles, et surtout les univers virtuels similaires au livre, et les personnes qui vivent cette expérience. Elle va aussi plus loin en offrant la possibilité à l'utilisateur, vos enfants, de vivre au sein d'une histoire en y prenant part ! Qui n'a pas rêvé dans sa jeunesse d'incarner un héros d'une histoire que l'on avait vraiment apprécié ? Aujourd'hui, cela est possible par le biais des univers virtuels :

« Entre aimer et imaginer qu'on aime, quel dieu verrait la différence ? L'homme découvre ce qu'il s' imagine découvrir et dans le domaine du sentiment réel, ne se distingue pas de l'imaginaire. »

André Gide

En résumé l'attrait des jeunes pour les univers virtuels et le fait que le leur pour la littérature ou autre. Cependant, l'âge vous trouvez l'extérieur des personnes avec qui partager ces expériences intellectuelles, maintenant, vos jeunes retrouvent via les interfaces interactives. Il y a toujours le fait d'être attiré par le virtuel quelque soit la génération, toujours le fait de sociabilisations et de partage, mais cependant, il reste de plus en plus virtuel, et le contact et la communication entre individus, se fait de moins en moins extérieur. Les jeunes s'isolent donc de plus en plus du monde physique car l'importance et l'attrait du réel s'efface pendant que leurs actions virtuelles prennent de plus en plus de place dans leur vie.

Vos enfants ne sont pas des extra-terrestres, malgré leurs langages et leurs actes qui peuvent vous paraître étranges. Mais cela est surtout du fait de sociabilisations virtuelles, et le fait qu'elle se développe dans une communauté nouvelle et parallèle à notre, qui développe ses propres codes :

<< Une vie virtuelle dans des mondes virtuels.

Mais qu'est ce qui les pousse à lire la littérature ?

La réponse à cette question est relative à votre enfant. A-t-il des problèmes dans son école ? Des problèmes en cours ? Vie solitaire dans une zone isolée autre en campagne ? Un mal de facteur peut pousser un enfant à s'isoler et acquiescer virtuellement ses expériences (notamment sociales).

<table style="font-family: WST_Fren; text-align: left; margin-left: auto; margin-right: auto; height: 100%; width: 100%; border="0" cellpadding="0" cellspacing="20">

L'attrait du virtuel

Généralement, une communauté virtuelle et un peu comme les clubs dans certains pays, ou les gens de même passion se rejoignent pour partager leur passion. Et oui, avec l'évolution de la société, il est plus aisé de trouver une personne qui pense comme nous, qui aime les mêmes choses dans une communauté virtuelle, que de la trouver dans son entourage, souvent composée de personnes de culture, d'éducation et de goûts différents des nôtres.

La société moderne, qui n'est plus au sens strict de civilisation, n'est pas importante dans ce phénomène. Car maintenant, au lieu de devoir suivre le groupe pour éviter de se sentir isolé, au risque de ne pas épanouir pleinement ses désirs et ses goûts mais plutôt de la masse ou de la mode, certains jeunes, de plus en plus nombreux, préfèrent se sentir isolés des autres, conserver leur personnalité, et ne pas se plier aux volontés du groupe.

Cela est poussé à une autre forme de socialisations, comme les réseaux sociaux ou les communautés virtuelles rattachées à ces univers virtuels donc il fait partie, mais il permet de former ses propres groupes autour d'une pensée et de buts qui les unissent.

Les nouvelles générations veulent choisir leurs passions, et leurs amis, sans faire de concessions, tandis que l'autre reste encore attaché à la relation physique. Le but est de vivre pleinement ses passions, avec l'autre passionné et se sentir isolé du jugement des autres qui ne font pas partie de leur communauté dont leurs avis ne les intéressent pas ou plus.

Cependant, savoir faire des concessions fait partie des choses essentielles pour vivre dans une société. Mais d'un certain côté ce phénomène est plus nécessaire pour elle que pour les personnes qui l'utilisent, car cela prouve leur refus de se sentir appartenir à cette même société et elle en souffrira donc.

Bien entendu, il y a encore d'autres cas, comme celui de l'enfant qui se rebelle. Il se sent plus ou moins du même phénomène, sauf qu'il est victime de la société dont il vit. Par exemple une mauvaise intégration dans un groupe scolaire forcera sa marginalisation. Il ne refuse pas la société, c'est elle qui le chasse. Par conséquent, l'enfant et amené à chercher une nouvelle, ou il pourra s'épanouir, et vivre comme n'importe qui. C'est une méthode simple et efficace pour éviter que l'enfant se rebelle, et c'est donc une situation très stable : l'enfant refuse généralement de sortir et découvrira que de l'animosité envers tout ceux qui le forceront à sortir de force.

J'ai souligné dessus qu'il est plus facile de passer par des communautés virtuelles et de s'identifier que de faire partie d'un groupe dans le monde réel. L'une des raisons est l'abandon des appréhensions et des préjugés des individus lorsqu'ils s'installent devant leur PC pour jouer. De plus, l'organisme dans un point de vue physiologique, consomme moins d'énergie, que de devoir se déhâter et accumuler des expériences physiquement. Sans parler de fatigue, si votre enfant n'aime pas l'effort physique car il les perçoit comme une sorte de souffrance (physiologiquement parlant) si sera plus attiré par cette forme virtuelle, qui lui semblera plus agréable.

[cosplay](#)

image creative common

représentation d'une elfe en "set Majestic" du jeu [lineage 2\(c\)](#) photo de [Rian](#)

*

Les communautés de passionnés ont souvent exprimé leur passion par du cosplay. Surtout présent en Amérique et au Japon, les passionnés revêtent les costumes de leurs héros. Le cosplay c'est d'abord surtout en Amérique après la sortie de la trilogie de [la Guerre des étoiles](#) (titre original : Star Wars) et certaines séries de science fiction. Au Japon, ce sont les animes (dessin animé japonais) et les héros de mangas qui ont la plupart du temps présent, notamment par les professionnelles qui n'ont pas peur de participer à des concours, ou de présenter leurs employés pour faire la promotion de leur séries télévisées ou de leur mangas papier. Le Cosplay des héros de jeux vidéo suivit peu de temps après.

*

En France, [la Cosplay](#) fut présent au salon du japonime et de nombreux joueurs revêtent les habits de leur héros de jeu vidéo généralement ceux de leur jeu en ligne, pour promouvoir leur communauté. Ce salon est également le plus grand rassemblement de joueurs, car c'est une occasion pour eux d'enfin se rencontrer dans la réalité après tout ce temps passé entre eux. Un salon comme celui-ci exprime bien l'idée communautaire forgée dans les univers virtuels et les jeunes expriment de moins en moins honte et de peur d'afficher comme en faisant partie. Le phénomène devient une véritable composante des sociétés modernes et n'est plus réservé à quelque cas particulier. Bien que minoritaire en France, les communautés virtuelles regroupent quelques millions d'individus. Mais ces communautés sont encore en pleine croissance, et d'autres, encore plus nombreuses voient le jour.

«Autre raison, parfois pathologique, peuvent interagir. Mais dans tous les cas seules les parents peuvent juger véritablement si sont comportement et nuisible ou non, et les psychologues ne sont généralement pas forcés de si bon conseil ! Faites attention, surtout au livre de psychologie !»

<< Mais concrètement, comment devons nous r'ir ?

Nous avons exposés mal de raison dans cette article poussant les jeunes d'aujourd'hui de vivre ᠌ ravers leur support informatique que plut rechercher des expériences r, les. Et comme l'absence pousse ᠔ ᠔ oublie, ces jeunes finissent par se d'necter du monde, car bien trop connect` leur r, itparallâ. J'ai préféré exposer des raisons qui ne sont pas de nature pathologique, car je vous rassure que la grande majorité des jeunes sont saint d'esprit, ou du moins ne présente pas de trouble pathologique (pas plus que nous). N'oubliez pas, surtout si votre enfant ᠜ u caracte, qu'il a sans doute choisie de lui-même cette situation, ce qui rend difficile pour nous, les parents, de le faire sortir de son univers virtuel. Il faut savoir que ce phome touche tous les enfants, quelques soit leur classe sociale, leur origine, et leur caracte. Généralement, les Informations tivisuelle ou papier se focalisent sur les aspects les plus inquiants, et poussent les parents ᠔ a peur. Je dois vous mettre en garde que seul les plus faibles psychiquement sont menacés si l'on peut dire, par le phome d'addiction si souvent employé. Le conseil ᠜ onner aux parents est unique. Favorisez le dialogue, acceptez votre enfant comme il est, puis commencez par lui montrer autre chose et lui faire goûter ᠜ 'autre plaisir que celui de l'informatique, tout doucement. S'il y a affrontement, il est quasi sûr que votre enfant choisira de s'isoler de vous et se réfugiera encore plus dans le virtuel, persuadé que tous ᠔ 'extérieurs sont contre lui.

<< Nous n'éions pas comme ça lorsque nous éions jeunes ! Nos enfants ont bien changé quand même !

Oui et non. Il est vrai que le contenu est bien plus intéressant et accessible (facile ᠟ cquérir, et facile ᠝ ssimilè que l'ait celui il y a ᠐ eine 25 ans. J'ai affirmé dans la plupart des cas, l'attrait du virtuel sur le r, ait de même nature que le notre ᠜ eur ¥. Cependant ; il ភ td/ntrqu'une partie de la nouvelle génération, et surtout chez les hommes, sont plus sensibles aux expériences virtuelles et attir` bien plus par l'intellect que le concret que nous l'éions. De nombreux d'ouverte ᠝ e sujet ont r, isè

Si vous estimez votre enfant passer la majorité son temps libre isolé devant un PC, ou s'adonne ᠋ ne passion sans diversifier ses activités et sans pour autant la partager, je vous invite ᠔ ire cet article : [Le Syndrome "Geek"](#). Pour simplifier, je dirais que les univers virtuels sont plus la conséquence du phome, que la cause première. Même si ces deux facteurs, la richesse de l'un couple l'affinité l'autre créent un lien fort entre les jeunes et ces univers. Mais généralement, un passionné estera un passionné et substituera toujours une passion par une autre.

Et si certains demandent comment l'on puisse en guérir, je répondrais que l'on ne peut guérir de ce qui n'est pas une maladie, car ceci, et juste l'absence d'un comportement physiologique. Vouloir guérir de ce phome reviendra au même titre qu'᠜ emander de guérir des cheveux blonds, ou d'une allergie.

Je vous conseille également cet article, surtout si celui-ci ne répond pas ᠊ os attentes, notamment sur [l'effet additif des univers virtuels](#), employé généralement par les médias de façon erronée et pour but de jouer sur vos angoisses en tant que parents que sur un véritable d'explication.

<< **Les jeunes et le virtuel, Simple effet de mode, ou vitable olution de la socii ?**

<p style="margin-top: 16px; height: 0px; font-family: WST_Fren;" class="MsoNormal">

L'article s'est focalisé sur l'attrait du virtuel que l'Homme découvre naturellement, mais aussi sur des utilisateurs qui cherche, par le biais du virtuel, de combler un manque réel. Cependant, l'attrait générale pour le virtuel de la grande majorité de la population est causé par la complexification de la société actuelle. Le virtuel joue ici de médiateur flexible entre le réel, et notre volonté d'être.

L'évolution des mondes virtuels dans notre société dépendra de l'évolution du monde réel. Si le monde évolue de la même manière que pendant ces trente dernières années, et sans conflits majeurs, nous pouvons envisager une montée en puissance des univers virtuels, qui prendront des places de plus en plus importantes dans nos vies. La conjoncture sociale favorise le virtuel, plus souple que le réel, offrant une échappatoire aux stress quotidiens. Contrairement aux géeks, ou ceux que l'on pouvait croire il y a quelques années les univers virtuels n'évoluent pas tant que vers des univers parallèles, mais plutôt comme des interfaces interactives entre l'imaginaire, le collectif, et le réel. Il suffit de voir l'expansion des jeux comme second life ou les réseaux sociaux proposant des univers pour mettre en contexte les utilisateurs pour des buts bien précis pouvant aller de l'achat immobilier, recherche d'un logement ou d'emploi. Cependant, les univers virtuels tel que les jeux comme world of warcraft, mettant en scène des mondes imaginaires, semblent toujours demeurer dans les principales catégories virtuelles. Cependant, ici, ce monde reste un support et à côté de nombreux ceux qui s'en servent dans un but communautaire et de future rencontre dans le réel. Finalement, les catégories virtuelles semblent être bien plus des outils pour servir le réel, que de nouvelles échappatoires oubliant aux utilisateurs leur être de chair. Bien que je ne peux nier que certains, de par leur esprit, semblent belle et bien oublier ce détail. J'insisterais encore sur le caractère flexible du virtuel, et très accessible. Cela peut devenir le principal intermédiaire entre notre volonté et le réel. Une certaine manière, nous pourrions imaginer le futur soit une « cybernétique », ou la réalité sera mêlée ou améliorée de composants virtuels.

<p class="MsoNormal" style="margin-bottom: 12pt; background-color: rgb(255, 255, 255); text-align: center; font-family: WST_Fren;">je vous invite à lire cet [interview](#). Il expose entre autre la motivation qui les pousse à faire partie de communautés virtuelles.

<< L'avenir des mondes virtuels :

je vous invite également à visiter ces pages, un dossier sur l'avenir des univers virtuels fait par futura-science

<p class="MsoNormal" style="margin-bottom: 12pt; font-family: WST_Fren;">Sommaires :

[L'avenir des univers virtuels](#)

[Des univers limités par la bande passante et la conception](#)

[Quelles interfaces pour la réalité virtuelle ?](#)

[L'impact de la réalité virtuelle sur la réalité : un débat](#)

[Vers les agents intelligents](#)

[Repenser la fabrication des personnages et des univers](#)

[Une nouvelle économie aux pieds d'argile ?](#)

[La civilisation artificielle](#)

[Repenser ou modifier les avatars](#)

[L'imagination au pouvoir](#)

[Quand le virtuel devient réel](#)

écrit par Fabien Loudieux

(article scolaire, tous droits réservés)