

Zeitschrift: Horizons : le magazine suisse de la recherche scientifique
Herausgeber: Fonds National Suisse de la Recherche Scientifique
Band: 31 [i.e. 30] (2018)
Heft: 116

Vorwort: World of Warcraft dans son CV
Autor: Saraga, Daniel

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 11.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

World of Warcraft dans son CV

Le renversement est total: il y a encore une décennie, les jeux vidéo faisaient figure d'épouvantail. A cause d'eux, des adolescents s'isolaient dans un univers coupé de la réalité et devenaient violents. Cette vision simpliste et hystérique a laissé la place à des rapports normalisés avec cette culture émergente. Les experts relèvent volontiers le poids économique du domaine - plus grand que l'industrie du film -, alors que des hautes écoles helvétiques se profilent avec des cours en «game design».

Cette évolution va plus loin. Certains mettent désormais en avant leur expérience de jeux collaboratifs en ligne - les fameux MMORPG tels que World of Warcraft - dans leur CV. Avec une certaine logique: skyper avec un coéquipier coréen tout en sirotant un café, basculer d'une scène de combat à une carte stratégique, filtrer une avalanche d'informations ou encore s'investir toute la nuit pour atteindre son objectif et grimper au classement constituent autant de compétences exigées et désirées dans le milieu professionnel contemporain. On ne peut plus ignorer l'importance croissante de la culture numérique, de ses codes et de ses pratiques. Les adeptes des jeux vidéo partent avec une longueur d'avance: ils ont déjà appris à évoluer aussi bien dans les mondes réel que virtuel.

La science s'intéresse désormais aux bienfaits de la pratique des jeux vidéo. Mais il serait illusoire de penser que les gamers d'aujourd'hui seront forcément les employés modèles de demain. Cet espoir un peu naïf semble faire écho au malaise éprouvé vis-à-vis des bouleversements induits par la numérisation de la société. Face à l'inconnu, nous nous précipitons souvent sur le premier remède venu en lui attribuant des pouvoirs quasi magiques.

L'école mais aussi les parents auront ici un rôle crucial à jouer. Devant la passion de son enfant pour les mondes virtuels, l'appréhension, l'incompréhension ou l'indifférence doivent disparaître au profit d'un vrai échange. Afin de préparer au plus vite la nouvelle génération - ainsi que l'ancienne - à un monde réel qui ressemble certes de plus en plus à un jeu, mais dans lequel manquent cruellement les bonus, vies gratuites et autres boutons «restart».



Daniel Saraga, rédacteur en chef

Illustration: Gregory Gilbert-Lodge