

Pourquoi les jeux vidéo en ligne sont-ils aujourd'hui si populaires ? Pourquoi des dizaines de millions de jeunes et de moins jeunes se fascinent pour ces étranges univers virtuels ? Pourquoi certains deviennent même dépendants de ces lieux imaginaires ?

En analysant le fonctionnement de ces jeux vidéo à partir du plus célèbre d'entre eux, World of Warcraft, Maxime Coulombe s'interroge sur la fascination qu'ils suscitent. Il souligne que leur popularité et leur pouvoir de séduction sont à la mesure de leur capacité à répondre à certaines angoisses et certains malaises contemporains. Ils permettent de fuir une société occidentale en manque de repères et de sens, pour se retrouver dans des mondes certes imaginaires, mais structurés, où se distillent de nouvelles formes de reconnaissance. Voilà bien pourquoi certains peinent à quitter ces mondes de rêve...