



Addiction aux jeux vidéo : *Mythe ou Réalité ?*

Thèse
DES de Psychiatrie
Bruno ROCHER
Le 9 octobre 2007



1- Introduction

Sujet actuel

- ◆ Développement technologique et économique
- ◆ Loisir numérique
- ◆ Croyances populaires
- ◆ Intérêt médiatique
- ◆ Études sociologiques



Jeux vidéo et psychiatrie

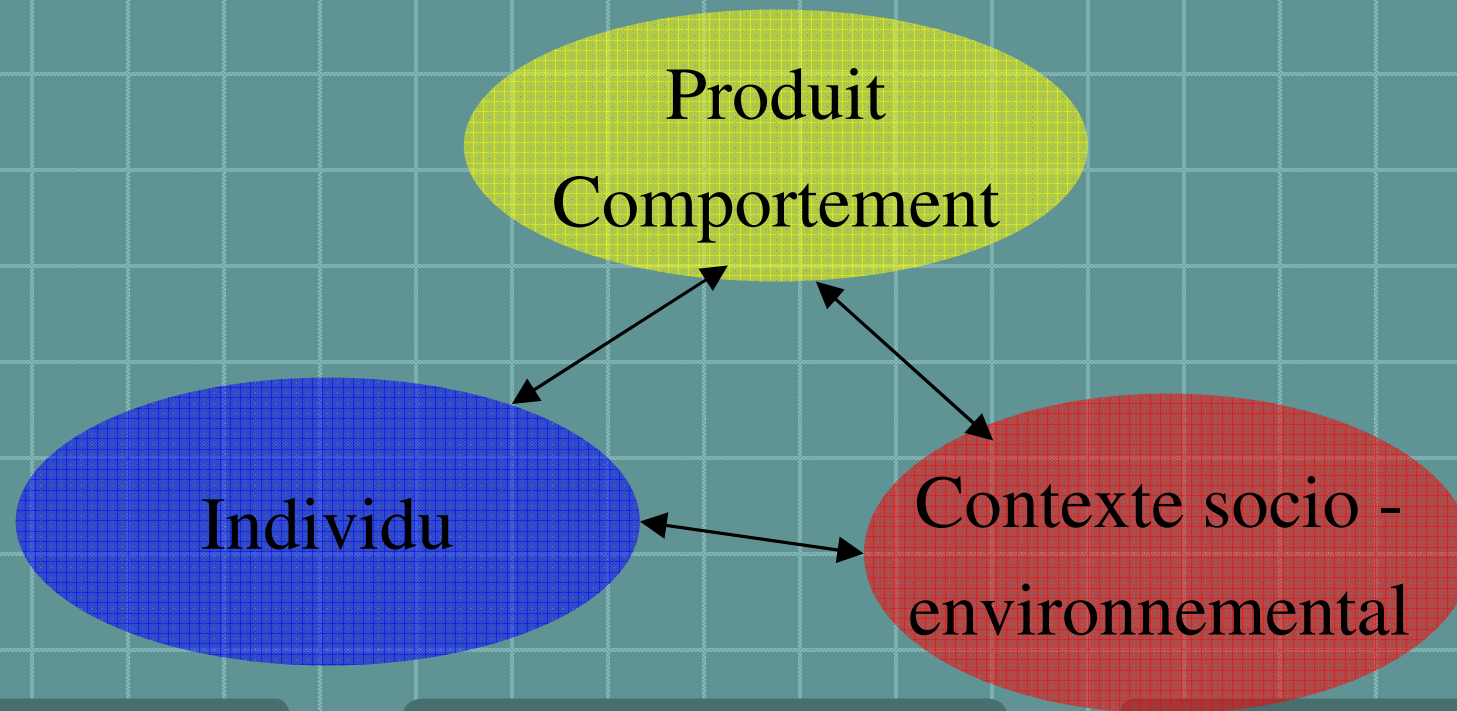
- ◆ Développement psychoaffectif et psychomoteur des plus jeunes
- ◆ Troubles du comportement, violence
- ◆ Représentation, identification
- ◆ Addiction comportementale

2- La pratique excessive de jeux vidéo :

Une problématique addictive ?

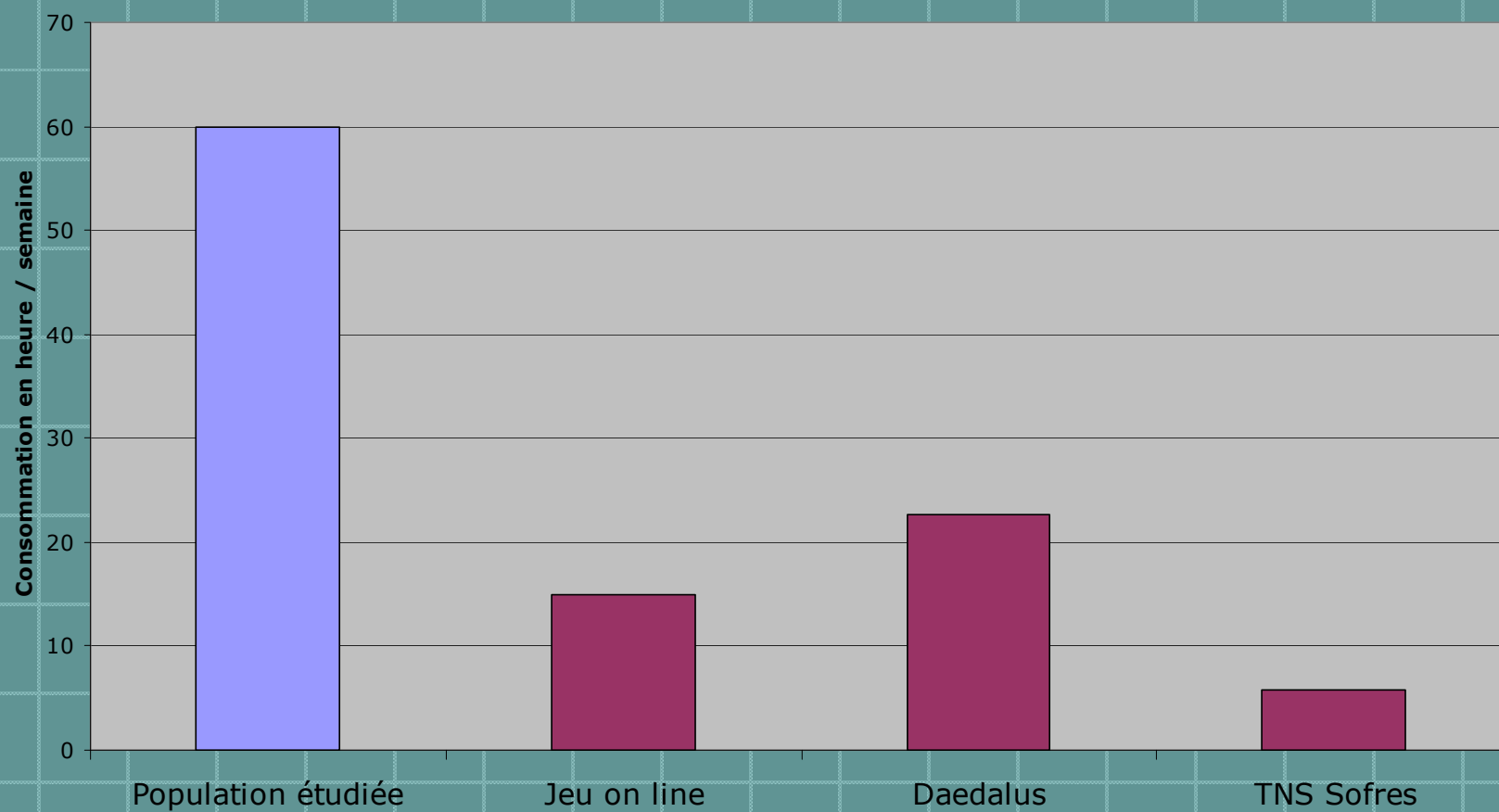
Le triangle d'Olivenstein

Addiction = INTERACTION



Durée de jeu

Consommation moyenne de jeu vidéo





A:\ Le contexte socio-environnemental

Modifications sociétales

◆ Société addictive

- ◆ Valorisation médiatique
- ◆ Primauté de la sensation sur l'émotion
- ◆ Pathologies de l'agir
- ◆ Culte de la performance

◆ Technologies de la communication

- ◆ Instantanéité des relations
- ◆ Le monde potentiellement au bout du « clic »
- ◆ Valeur des socialisations virtuelles



B:\ Le comportement

La pratique de jeu selon Callois

- ◆ Libre et volontaire
- ◆ Séparée
- ◆ Incertaine
- ◆ Règles
- ◆ Fictive
- ◆ Improductive
- ◆ *Alea*
- ◆ *Ilinx*
- ◆ *Âgon*
- ◆ *Mimicry*

Différents types de jeu vidéo

- ◆ Nombre de joueurs
- ◆ Point de vue
- ◆ Réalisme
- ◆ Thème
- ◆ Durée de jeu
- ◆ Temporalité

Jeux de plateforme

Simulations

Jeux de stratégie

Jeux de sport

Jeux de combat

Courses

Jeux de réflexion

Jeux de hasard et d'argent

Compagnon virtuel

MMORPG

FPS

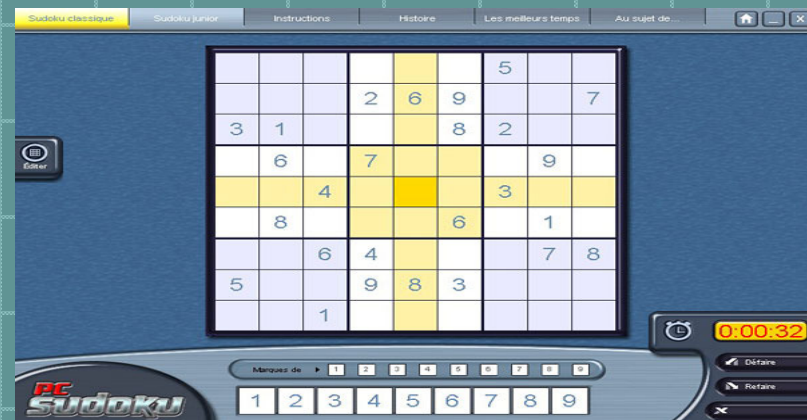
Jeux de plateforme

- ◆ Souvent seul
- ◆ Vision externe
- ◆ Quête de durée finie
- ◆ Sauvegardes possibles



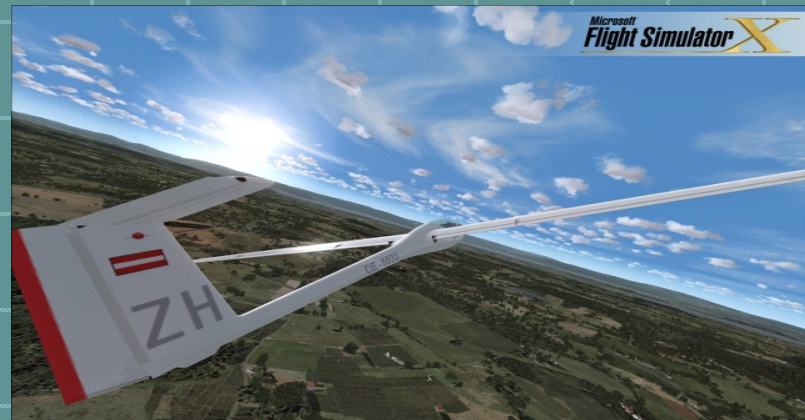
Jeux de réflexion

- ◆ Intelligence artificielle
- ◆ Simple transposition d'une pratique réelle
- ◆ Tous les jeux ont leur équivalent informatique



Simulations

- ◆ Reproduction au plus près des conditions réelles
- ◆ Possibilité entraînement
- ◆ Virtualisation ?



Jeux de sport

- ◆ Simulation sportive
- ◆ Seul ou réseau
- ◆ Consoles
- ◆ Durée finie
- ◆ Thèmes multiples...



Courses

- ◆ Simulation de conduite automobile
- ◆ Seul ou plusieurs
- ◆ Avancées technologiques
- ◆ Exemple de vision subjective



Jeux de stratégie

- ◆ Seul ou à plusieurs
- ◆ Réseaux possibles
- ◆ Intelligence artificielle
- ◆ Durée finie
- ◆ Vision omnisciente



Jeux de combat

- ◆ Seul ou à plusieurs
- ◆ Violence
- ◆ Recherche de sensations
- ◆ Durée brève mais répétitions



Jeux de hasard et d'argent

- ◆ Développement important
- ◆ Anonymat
- ◆ Contournement des interdictions de casinos
- ◆ Difficilement contrôlable



Compagnons virtuels

- ◆ Processus d'identification
- ◆ Retrouvé dans l'avatar
- ◆ Interactions familiales
- ◆ Attachement affectif virtuel
- ◆ Addictifs ?



MMORPG

- ◆ *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*
- ◆ Jeu de rôle, réseaux
- ◆ *World Of Warcraft*
- ◆ Expansion majeure
- ◆ Addictifs



The screenshot displays a character named Tina, level 61, in the Burning Steppes. The Talents window is open, showing 30 points spent in Arcane Talents. The chat log contains the following messages:

- Guild message of the Day: Okay Guys , this guild is disbanded , anyone want to join my new guild whisper minigiant if i'm not online
- Welcome to Argent Dawn hosted by RWoW. This is a High XP server.
- Joined Channel: [1. General - Burning Steppes]
- Joined Channel: [2. Trade - Burning Steppes]
- Joined Channel: [3. LocalDefense - Burning Steppes]
- Minigiant has gone offline.
- [Minigiant] has come online.

The character's talent tree shows the following configuration:

- Arcane:** Arcane Power (5), Arcane Intellect (5), Arcane Missiles (2), Arcane Enhancement (2), Arcane Protection (1), Arcane Concentration (1), Arcane Power (5).
- Fire:** Fire Protection (1), Fire Elemental (5).
- Frost:** Frostbolt (5), Frostweave (2), Frostweave (2), Frostweave (1), Frostweave (5).

The bottom of the screen shows the action bar with various spells and abilities, including Arcane Missiles, Frostbolt, and Arcane Power.

Intérêts ressentis par les joueurs de MMORPG (Yee 2002)

◆ *Immersion*

- ◆ Découvrir et explorer un univers de jeu

◆ *Manipulation*

- ◆ Incarner un rôle dans un univers interactif

◆ *Relationship*

- ◆ Interagir avec d'autres joueurs

◆ *Achievement*

- ◆ Avoir un personnage puissant ; collectionneurs

◆ *Escapism*

- ◆ Abolir toute référence à l'histoire personnelle et au corps

Type de joueurs de Jeux vidéo (Tisseron 2006)

- ◆ Type 1 :
 - ◆ Rechercher l'excitation
- ◆ Type 2 :
 - ◆ S'intéresser à la manipulation de figurine
- ◆ Type 3 :
 - ◆ Être le meilleur
- ◆ Type 4 :
 - ◆ Rechercher les rencontres

MMORPG, caractère addictif spécifique ?



- ◆ Dimensions spatio – temporelles illimitées
- ◆ Identification forte, effet *Tamagotchi*
- ◆ Socialisation virtuelle, *guildes*
- ◆ Dynamique de jeu
- ◆ Représentation de la mort
- ◆ Rentabilisation

FPS

- ◆ *First Player Shooting Game*
- ◆ Vision subjective
- ◆ Identification
- ◆ LAN
- ◆ Recherche de sensation
- ◆ Violence ?



Vues de FPS





C:\ L'individu

Types de joueurs particuliers

◆ *Casual gamers*

◆ *Hardcore gamers*

◆ *No Life*

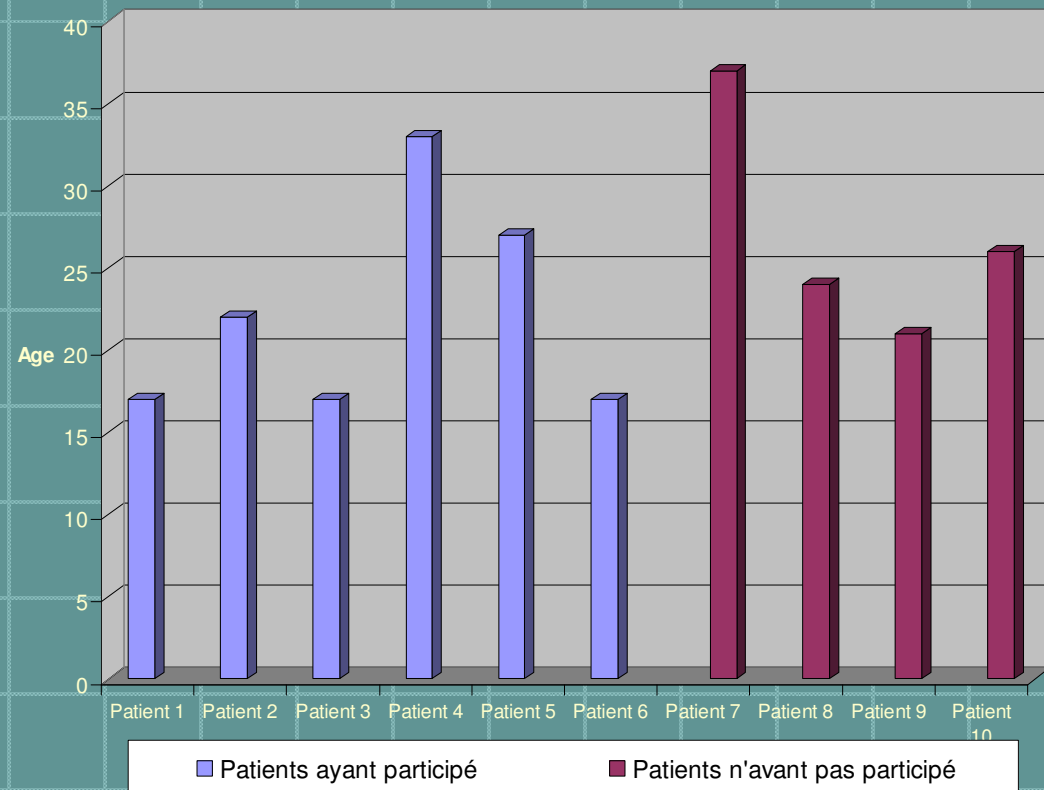
◆ *Otaku*

◆ *Joueurs professionnels*

Étude : âge des joueurs de jeux vidéo

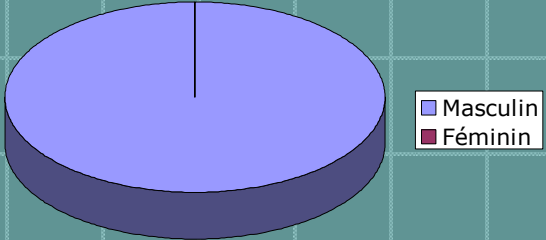
◆ Age moyen des sujets :
22,2 ans

◆ Age moyen des consultants :
24,1 ans

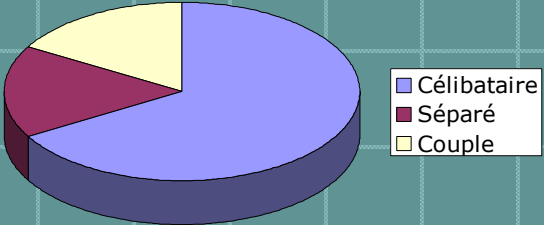


Données socio - démographiques

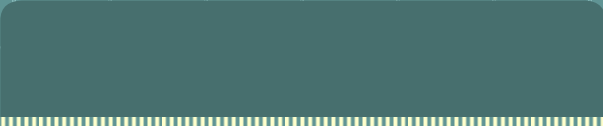
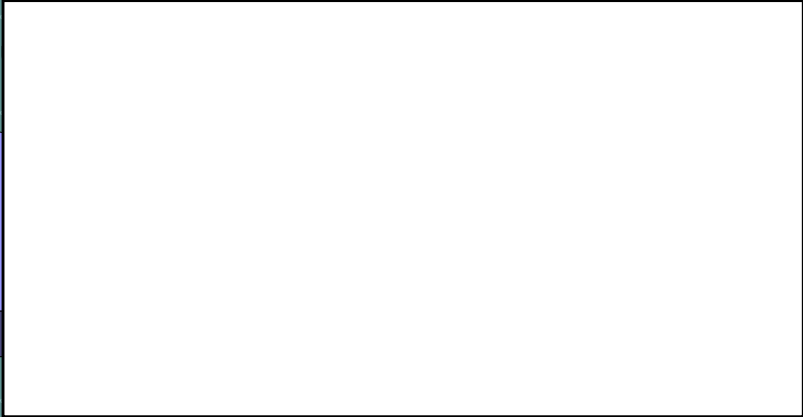
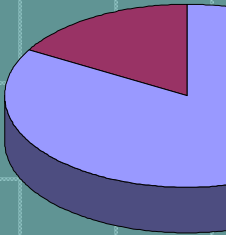
Sexe des sujets



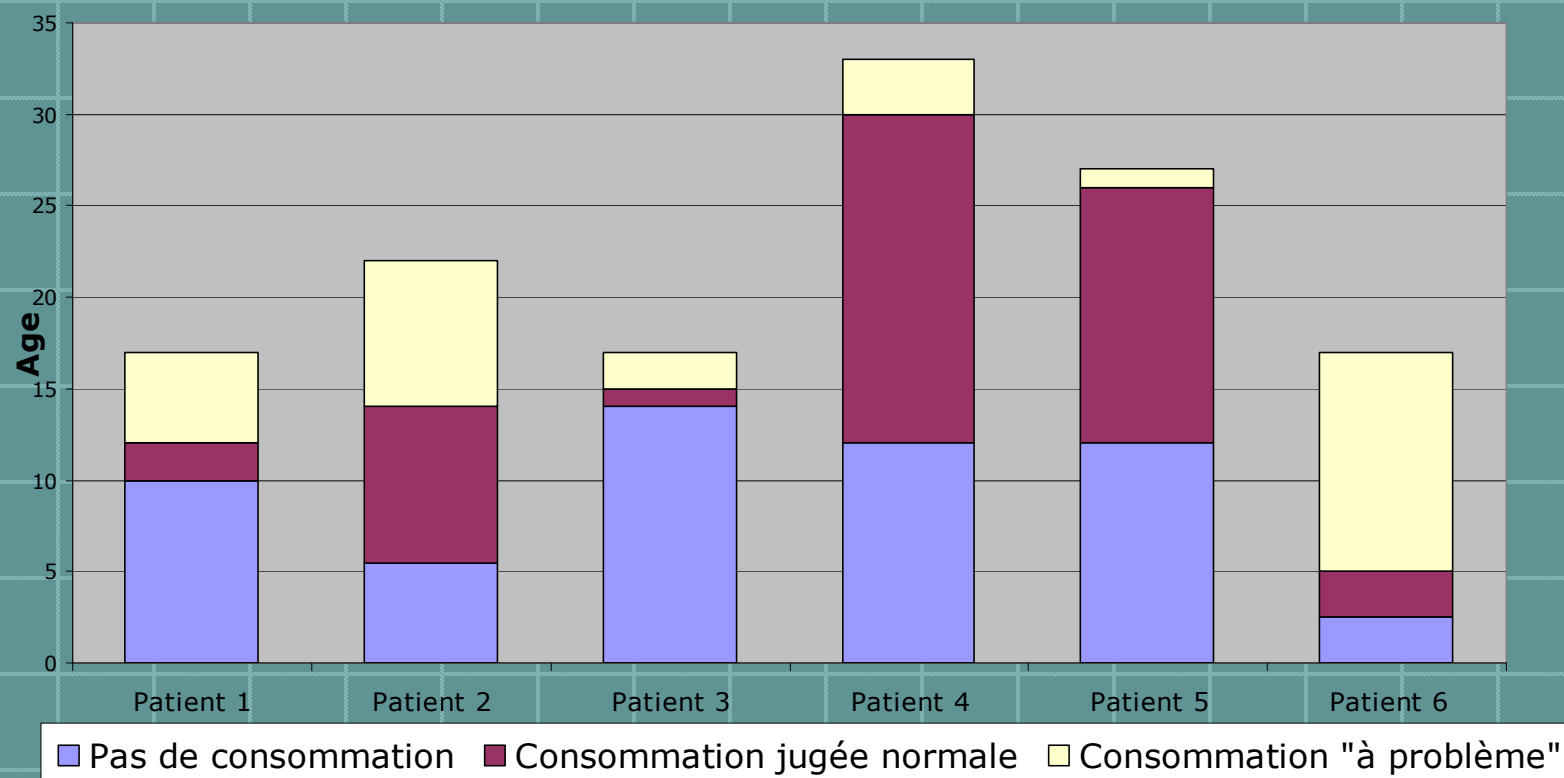
Statut marital



Lie

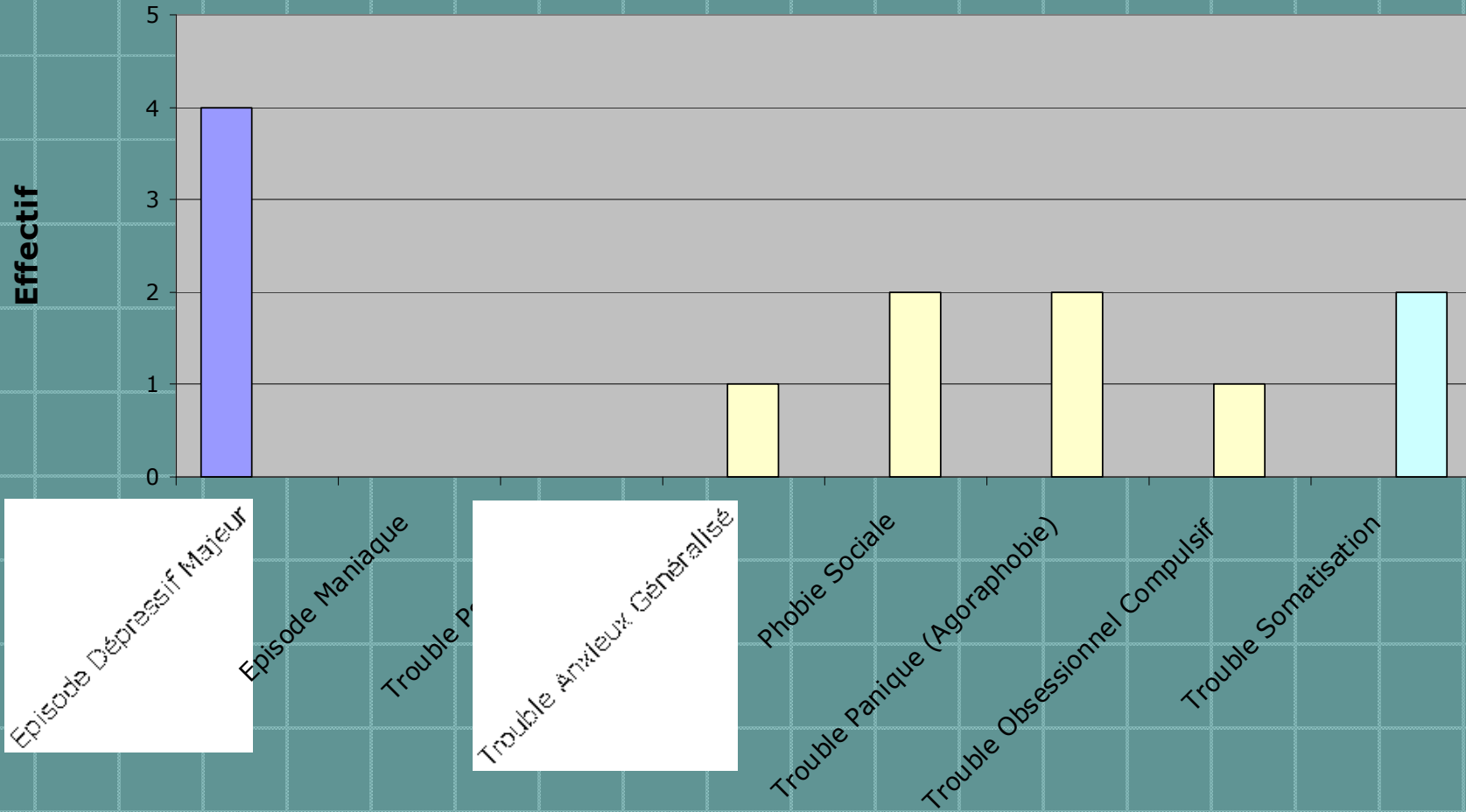


Historique des pratiques



Axe 1 du DSM-IV

(SCID-I)



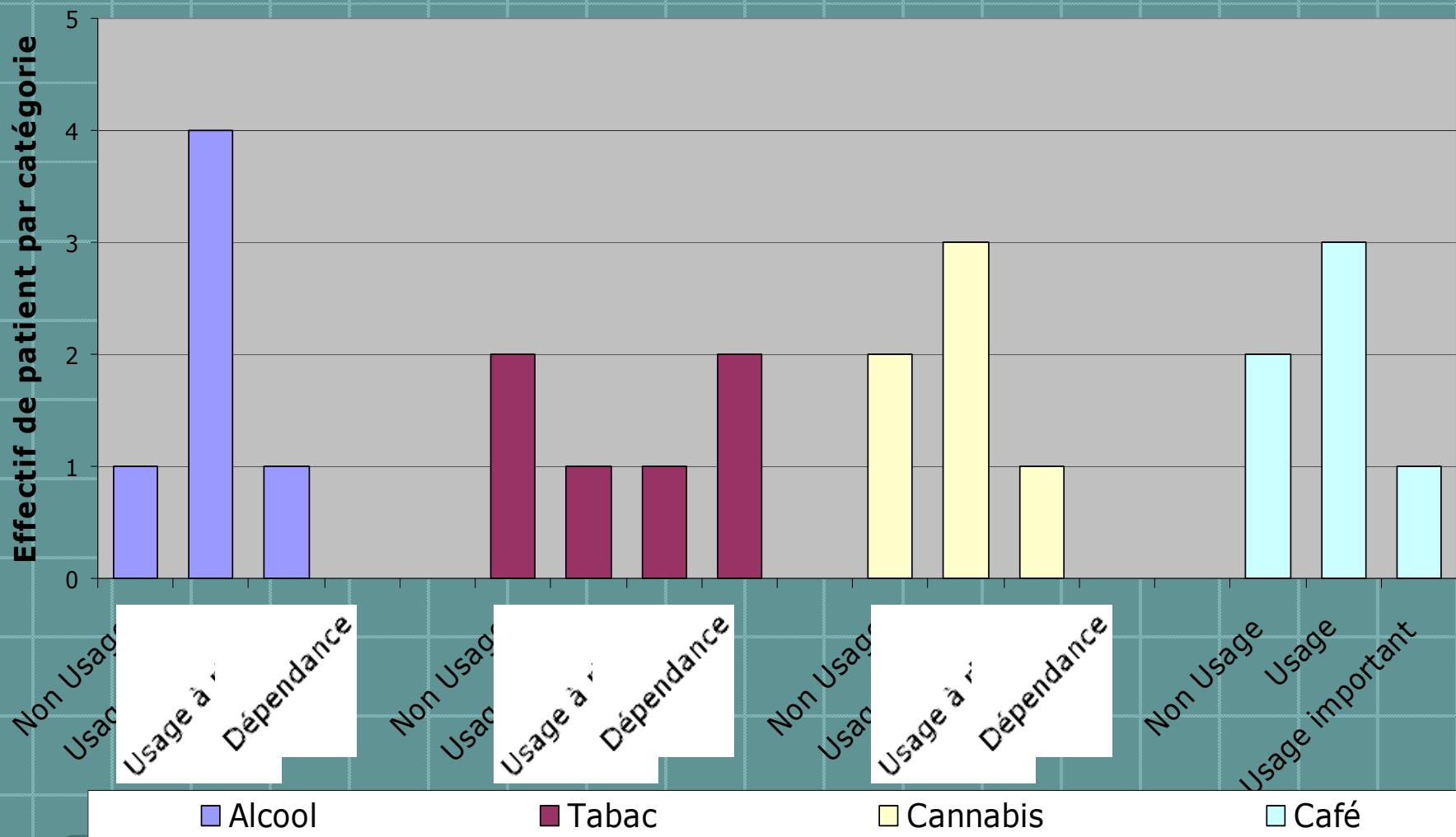
■ Trouble Thymique

■ Trouble Psychotique

■ Troubles Anxieux

■ Trouble Somatisation

Consommations de produits

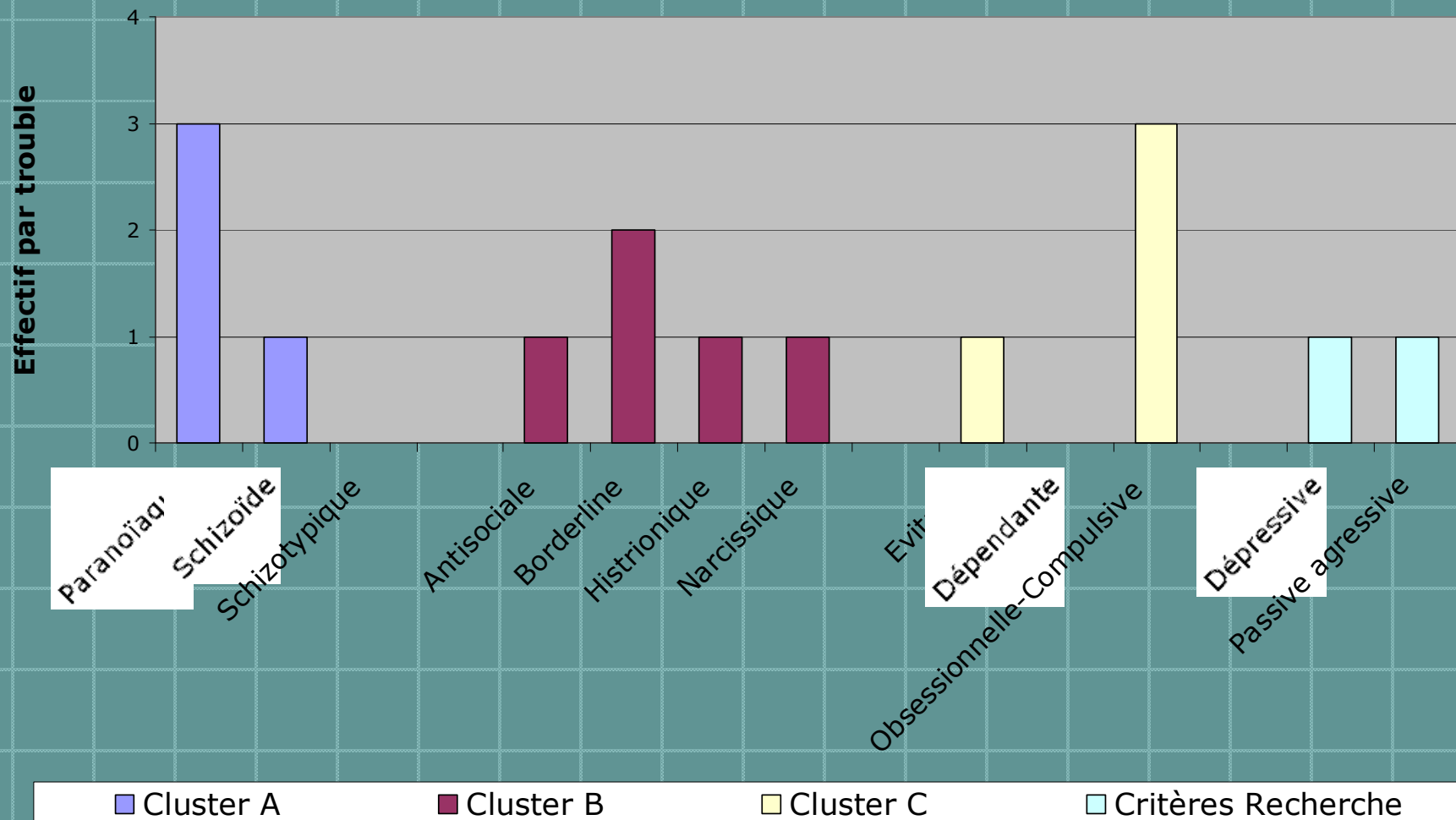


Personnalité du « cyber-accro » (Valleur 2003)

- ◆ Immaturité socio-affective
- ◆ Vide identificatoire
- ◆ Incapacité à surmonter les frustrations
- ◆ Anxiété
- ◆ Dépendance affective
- ◆ Sentiment de non-reconnaissance
- ◆ Isolement et caractère solitaire
- ◆ Vide émotionnel

Axe 2 du DSM-IV

SCID - II





D:\ Addiction ?

Résultats étude :

Impact de la surconsommation de jeux vidéo

Tous les sujets ont présenté des difficultés scolaires ou professionnelles en rapport avec la surconsommation de jeux vidéo ou avec ses comorbidités.

Résultats : critères de Goodman

A : Impossibilité de résister aux impulsions à réaliser le comportement

B : Sensation croissante de tension précédant immédiatement le début du comportement

C : Plaisir ou soulagement pendant sa durée

D : Sensation de perte de contrôle pendant le comportement

E : Présence d'au moins 5 des 9 critères suivants :

1 - préoccupation fréquente au sujet du comportement ou de sa préparation

2 - intensité et durée des épisodes plus importantes que souhaitées à l'origine

3 - tentatives répétées pour réduire, contrôler ou abandonner le comportement

4 - temps important consacré à préparer les épisodes, à les entreprendre ou à s'en remettre

5 - survenue fréquente des épisodes lorsque le sujet doit accomplir des obligations professionnelles, scolaires ou universitaires, familiales ou sociales

6 - activités sociales, professionnelles ou récréatives majeures sacrifiées du fait du comportement

7 - perpétuation du comportement, bien que le sujet sache qu'il cause ou aggrave un problème persistant ou récurrent d'ordre social, financier, psychologique ou psychique

8 - tolérance marquée : besoin d'augmenter l'intensité ou la fréquence pour obtenir l'effet désiré, ou diminution de l'effet procuré par un comportement de même intensité

9 - agitation ou irritabilité en cas d'impossibilité de s'adonner au comportement

F : Certains éléments du syndrome ont duré plus d'un mois ou se sont répétés pendant une période plus longue

Critères de diagnostic

en attente de validation...

Critères de Tejeiro (2002)

- ◆ 1) Lorsque je ne joue pas aux jeux vidéo, **je continue à y penser** (i.e. à me remémorer des parties, à planifier la prochaine partie, etc.).
- ◆ 2) Je passe de **plus en plus de temps à jouer** aux jeux vidéo.
- ◆ 3) J'ai **essayé de contrôler, de diminuer ou d'arrêter de jouer**, ou généralement je joue plus longtemps que je ne l'avais planifié.
- ◆ 4) Lorsque je ne peux pas jouer aux jeux vidéo, je deviens de **mauvaise humeur, irritable**.
- ◆ 5) Lorsque **je ne me sens pas bien** (nerveux, triste ou en colère), ou lorsque j'ai des problèmes, j'utilise plus souvent les jeux vidéo.
- ◆ 6) Lorsque je perds une partie, ou lorsque je n'atteins pas les résultats escomptés, j'ai **besoin de jouer plus pour atteindre mon but**.
- ◆ 7) Parfois, **je cache aux autres**, tels mes parents, mes amis, mes professeurs, que je joue aux jeux vidéo.
- ◆ 8) Afin de jouer aux jeux vidéo, je me suis **absenté de l'école ou du travail**, ou **j'ai menti, ou j'ai volé**, ou je me suis **querellé ou battu** avec quelqu'un.
- ◆ 9) À cause des jeux vidéo, j'ai **négligé mes obligations professionnelles ou scolaires**, ou j'ai sauté un repas, ou je me suis **couché tard**, ou j'ai passé **moins de temps avec mes amis et ma famille**.

3- Conclusion

Conclusion

- ◆ S'intéresser à cette pratique pour dépister ces comorbidités et apporter des soins à ces sujets souvent dans une impasse évolutive
- ◆ Forte représentation des comorbidités psychiatriques chez les sujets présentant des pratiques de jeux vidéo problématiques
- ◆ Possibilité d'utiliser les critères de Goodman comme grille de lecture d'un comportement pouvant être addictif

Perspectives

- ◆ Poursuite des études pour affiner les résultats et augmenter leur puissance
- ◆ Nécessité de préciser les critères
 - ◆ d'usage simple, à risque, ou nocif
 - ◆ de dépendance éventuelle aux jeux vidéo
- ◆ Sensibilisation des professionnels de santé à ces nouvelles problématiques
- ◆ Enrichir les connaissances pour éviter les pièges de la banalisation ou de la dramatisation

***Je crois que **subir** la souffrance de
la virtualisation sans la
comprendre est une des
principales causes et de la folie et
de la violence de notre temps.***

Pierre LEVY