

6

Approche psychologique des pratiques de jeux vidéo et sur Internet

Les travaux portant spécifiquement sur les jeux vidéo (*playing*) et le *gambling* sur Internet sont peu nombreux et quasi inexistants en France. Les usages d'Internet donnent lieu à des pratiques ludiques, comme en témoignent le célèbre site de *Second Life*, les pratiques de *chat*, ou de discussion en temps réel (MSN). Les jeux vidéo sur console ou sur ordinateur et les jeux de rôle sont actuellement transposés ou créés spécifiquement pour un nouveau marché sur Internet qui donne accès à une nouvelle pratique multi-joueurs : jeux de rôle massivement multi-joueurs ou MMORPG et jeux massivement multijoueurs ou MMOG.

L'essentiel des travaux portent sur les nouveaux modes de jeux et s'intéressent plus particulièrement aux adolescents, sans doute parce que ces derniers pratiquent plus que les autres les jeux vidéo. Le champ d'analyse est vaste, nous tenterons donc d'identifier les points communs et les différences qui existent entre les pratiques de jeux vidéo et de jeux sur Internet, plus particulièrement avec le *gambling*, et analyserons également les pratiques d'Internet avec une attention particulière sur les jeux massivement multi-joueurs.

Fuite du réel ou perte de soi dans le virtuel

Nous aborderons tout d'abord, et essentiellement, la question des jeux vidéo, qui constituent le cœur de nouvelles pratiques ludiques avec les craintes que soulève leur usage excessif. La question des rapports entre réel et virtuel est essentielle dans les craintes qui s'expriment au sujet des jeux vidéo. Pour Stora (2004), « la représentation en image semble être le moyen pour de plus en plus d'individus de mettre à distance des affects trop déstructurants ». Stora souligne le pouvoir de captation des jeux vidéo sur certains enfants. Cet auteur s'appuie sur la théorie de Tisseron pour affirmer que « la télévision pour ce type de configuration a une valeur de schème d'enveloppe, mais vide

de sens ». Comme la plupart des objets d'addiction, indique-t-il, les images ont une valeur anti-dépressive.

« L'engloutissement passionnel dans un univers parallèle est le plus problématique pour certains sujets » (Valleur, 2006). Il est propre aux univers du MMORPG. Le sentiment d'identification est très puissant (Shulga, 2003), à tel point que l'univers virtuel, avec la force du sentiment d'immersion, peut devenir aussi important que le réel. La clinique, selon Valleur, met les thérapeutes en contact avec des jeunes devenus dépendants lors de phases existentielles difficiles. « On peut donc dire que le jeu a trop fortement une fonction de catharsis : les risques pris dans le virtuel... n'ont pas valeur d'apprentissage... Il s'agit d'une rencontre entre un produit, une personnalité, et un moment socio-culturel »¹². C'est aussi ce que rappelle Jauréguiberry, qui constate qu'Internet peut devenir « une drogue du moi ». D'autres auteurs se demandent si l'usage du téléphone portable dans tous les interstices du quotidien ne vient pas pour rassurer dans son identité la personne qui joue. Ce besoin serait né de « l'état dans lequel les relations sociales sont principalement vécues, éprouvées sur le mode de la contrainte (sous une forme réifiée) c'est-à-dire sur un mode qui ne leur permet plus de supporter l'individu, de garantir sa singularité, mais au contraire la menacent » (Craipeau et Dubey, 2006).

Recherche de puissance et désir de contrôle

« Le jeu vidéo ou plus exactement l'interactivité, permettrait aux sujets déprimés d'enrichir leur Moi par une main-mise sur un environnement en puissance » (Jauréguiberry, 2004). On peut considérer cette recherche de toute puissance et de maîtrise, maîtrise technique, maîtrise du monde, de soi et de l'autre, comme un phénomène sociologique autant que psychologique (Young, 1996 ; Craipeau et coll., 2005). On retrouve, exprimé autrement, ce désir de « jouer pour refuser le hasard » (Bougeneaux, 1997). Ce sentiment de puissance donné par le jeu vidéo et la pratique d'Internet vient directement de l'extension de la capacité d'action à laquelle ils donnent accès et, dans le cas de certains jeux, des sensations procurées qui simulent l'action (Craipeau et coll., 2005).

Il y a pathologie dans la pratique des jeux vidéo, nous dit Tisseron, lorsque le joueur s'engage « dans le cauchemar d'un contrôle omnipotent ». La pathologie survient avec le désir de contrôle absolu (Tisseron, 2006). C'est aussi le contrôle et le sentiment de compétence que Schaffer (1996) met en avant

12. Valleur fait référence à l'approche trivariée d'Olievenstein. Seys insiste aussi sur la rencontre entre produit et personnalité.

dans le plaisir de la navigation sur Internet. Finalement, l'attrait du jeu vidéo ne vient-il pas de ce qu'il combine illusion de contrôle, voire de puissance, et de maîtrise du sens ? Car ces jeux se caractérisent par les règles sur lesquelles ils reposent, règles que l'on peut difficilement ignorer ou outrepasser puisqu'elles sont inscrites dans le système informatique. C'est finalement le monde de la simulation qui est le propre de ces jeux : « la philosophie du jeu Donjons et Dragons, avec ses livres de règles, semble plus attrayante et stimulante que l'histoire de la vraie vie et que les jeux de fiction dont les règles sont moins précises » (Turkle, 1984). La seule obligation dans ces jeux est la logique. Logique et cohérence, voici enfin un monde que l'on peut expliquer, qui répond à des règles connues.

Recherche de sensations et recherche de sens

Zuckerman (1979) soutient l'idée de l'importance de la recherche de sensations dans l'addiction, en particulier avec les jeux vidéo. Cependant, des recherches menées sur un éventuel lien entre dépendance à Internet et recherche de sensations concluent, contre toute attente, que les personnes dépendantes d'Internet ont un score significativement plus faible sur l'échelle de recherche de sensations (Scherer, 1997). Une explication serait que les utilisateurs d'Internet chercheraient plus des sensations non physiques (Lavin et coll., 1999). La réalité sensible est dédoublée, « on se retrouve à la fois dans la réalité externe et dans le virtuel. Cela amène à réfléchir sur le rapport entre réalité et imaginaire » (Gimenez et coll., 2003). Lin et Tsai (2002) rappellent que la recherche de sensations caractérise l'adolescence. Ils ont identifié des adolescents surfant sur Internet plus de 20 heures par semaine, utilisant surtout l'IRC¹³, les jeux et la messagerie.

D'autres travaux sociologiques insistent, sans nécessairement faire le lien avec l'addiction, sur l'importance de l'univers sensoriel ouvert par les jeux vidéo. Ces jeux sont alors un moyen de combler l'ennui, le vide en soi, ou bien, paradoxalement, permettent d'évacuer une tension, un trop plein et d'une certaine façon de créer un vide considéré comme reposant. On retrouve la recherche d'excitation/apaisement près de la mère qu'évoque Tisseron. La recherche de sensations se trouve très souvent associée à une recherche de puissance, ou de maîtrise de soi, de l'environnement, voire des autres (Craipeau et coll. 2005 ; Roustan, 2005). C'est d'ailleurs à cette recherche de sensations que Tisseron associe le risque majeur

13. *Internet Relay Chat* ou discussion relayée par Internet

d'addiction (Tisseron, 2006). Parmi les quatre types de joueurs qu'il identifie, ce sont ceux qui recherchent l'excitation qui « sont probablement les plus menacés par le risque de devenir accros aux jeux vidéo, car ceux-ci sont comparables pour eux à n'importe quel autre toxique ». « Selon ce qu'il privilégie, le joueur de jeux vidéo s'engage soit du côté du bain d'excitations, soit du côté de sa maîtrise et de sa mise en sens » écrit encore Tisseron (2006). Cette recherche de « mise en sens » est très récurrente (Craipeau et coll., 2005). C'est ici que l'on peut d'ailleurs considérer la dimension sociologique, voire anthropologique majeure de ces jeux : ils correspondraient particulièrement aux caractéristiques de nos sociétés industrialisées, dans lesquelles le corps n'est plus tant le médiateur avec le monde réel que le réel immédiat (Balandier, 2001).

Repli sur soi ou forme de sociabilité particulière

La question de la sociabilité, ou plutôt de son opposé, le repli sur soi, noircit les colonnes des journaux sur les jeux vidéo et, plus globalement, sur les internautes ou les personnes dépendantes à Internet. Qu'en est-il ? Valleur souligne que ces pratiques ludiques peuvent « tantôt améliorer les échanges entre jeunes, tantôt au contraire contribuer à leur isolement ». C'est ce que analysent Seys et Bathany (2003) ainsi que Stora (2004) qui indiquent que cette pratique peut même être thérapeutique. Des enquêtes sociologiques ont montré que la pratique vidéo ludique ne signifie pas isolement, mais engagement dans une forme de sociabilité particulière, qui se caractérise par la faiblesse de son engagement et sa large extension, par son cantonnement, le plus souvent, dans l'univers de jeu (Craipeau et Legout, 2003 ; Seys et Bathany, 2003). Ces pratiques ludiques correspondent à une socialisation entre pairs et à une recherche identitaire (Trémel, 2001 et 2004).

La mise en danger des relations sociales est faible dans le jeu vidéo. Cela va à l'encontre des clichés sur le joueur désocialisé par l'univers virtuel.

Simon (2006) met en question la durée même de ces jeux, dont la mémoire est gardée informatiquement, « dans certains jeux MMORPG la notion même de gain est renvoyée à l'infini ». Pour Simon « l'impression clinique suggère une chronicité moindre par rapport aux jeux d'argent ».

Griffiths (2003) préconise de distinguer le jeu excessif selon les différents media supports. En fait de nombreux auteurs mettent l'accent sur la dimension ambiguë d'Internet et des jeux vidéo : positive pour les individus bien intégrés socialement, négative pour les isolés et pour les sujets souffrant de difficultés psychologiques. Par ailleurs, l'usage pathologique d'Internet semble être plus un trouble associé à un désordre psychiatrique que véritablement être à son origine (Seys et Bathany, 2003 ; Valleur, 2006).

Hallucination et adhésion

Déjà Turkle en 1984 signale « le pouvoir de fascination de l'ordinateur ». « L'emprise des jeux vidéo, la fascination quasi hypnotique qu'ils exercent, se retrouvent dans le pouvoir de l'ordinateur ». Le support technique du jeu a un rôle décisif : « bien qu'il soit devenu habituel de qualifier le jeu vidéo d'interactif, les joueurs décrivent leur expérience du jeu vidéo moins comme une conversation que comme l'impression d'habiter l'esprit d'une autre personne. La fusion remplace la conversation. Quand on joue au flipper, on agit sur la balle. Quand on joue à *Pac Man*, on est le personnage qui agit » (Turkle, 1984). Tisseron (2006) rappelle que les premières images, chez le bébé, sont des hallucinations, et que nous en avons tous la nostalgie. Les drogues diverses seraient recherchées comme des tentatives pour renouer avec cette expérience. C'est bien d'expérience hallucinatoire dont parle Roustan qui souligne la force adhésive de la pratique du jeu vidéo (Roustan, 2005). Jauréguiberry (2004) analyse les jeux d'identité sur Internet comme « l'essai de soi sur un autre ». Cela amène, comme d'autres travaux l'ont souligné, (Craipeau et coll., 2005), à des possibilités contradictoires, « d'un côté l'enfermement dans le virtuel à cause du réel social. De l'autre, à l'inverse, le questionnement du réel à cause du virtuel ».

Mais il est indispensable de différencier les situations de jeux, les types de jeux et de joueurs, Le contexte de jeu selon qu'il est pratiqué de manière solitaire ou non est un facteur important (Williams et Skoric, 2005).

Tisseron propose une typologie des joueurs :

- le premier groupe rassemble ceux qui recherchent l'excitation, les sensations ;
- le deuxième regroupe les joueurs qui aiment manipuler les figurines sur l'écran, les avatars représentant divers aspects d'eux-mêmes ;
- le troisième groupe rassemble les joueurs qui cherchent à être reconnus comme « grands joueurs » ;
- dans le quatrième groupe, ce sont les joueurs qui cherchent à nouer des liens.

Risques de pratique excessive

La cyberaddiction est un phénomène controversé et difficile à évaluer. Selon un rapport commandé par l'Association médicale américaine (AMA), la plus importante association de médecins, 15 % des jeunes qui vivent aux États-Unis (soit plus de 5 millions de personnes) auraient une pratique excessive des jeux vidéo. Notons que le directoire scientifique de l'AMA a refusé récemment de classer formellement l'usage excessif de jeux vidéo parmi les addictions d'ordre psychiatrique. Alors que le rapport, préparé à

l'occasion du congrès annuel de l'AMA, recommandait que la dépendance aux jeux vidéo soit inscrite dans le manuel de diagnostic psychiatrique (DSM), les délégués de l'AMA ont préféré adopter une position plus prudente, rappelant simplement que le fait de jouer très longtemps aux jeux vidéo et aux jeux en ligne peut créer des problèmes chez les enfants et les adultes. Ils ont appelé à approfondir la recherche, afin notamment de définir un temps d'exposition aux jeux vidéo « approprié » pour les enfants¹⁴.

Nous tenterons, au-delà des approches en termes de pathologie ou d'addiction, de comprendre ce que signifient, sociologiquement, ces pratiques de jeu. Car la question de l'addiction pose la question des normes sociales. Valleur (2006) souligne ainsi que contrairement à ce qu'une forte médiatisation pourrait laisser croire, le phénomène d'addiction aux jeux vidéo est moindre que celui des drogues. Il estime que la crainte de l'addiction aux jeux vidéo est la manifestation de difficultés qui se situent ailleurs dans la famille¹⁵, d'autant que cette pratique culturelle est nouvelle et peu connue des parents. Cette crainte est relayée par les médias qui mettent en avant la seule dimension pathologique des jeux vidéo. Il constate que les cas d'abus important ou de dépendance à ces jeux sont le fait des jeux en ligne et non des jeux de console ou sur ordinateur. Ce qui est pointé et redouté, c'est la perte de contact avec la réalité par l'immersion dans le virtuel, et la perte de contrôle de soi dans l'addiction.

Peut-on réellement parler d'addiction (Gimenez et coll., 2003) ? S'agit-il d'une addiction à Internet ou à l'ordinateur, se demandent différents auteurs. La cyberaddiction est parfois présentée comme une nouvelle forme de pathologie car elle est sans produit. Il s'agit d'ailleurs souvent d'une poly-addiction dans la mesure où il s'agit d'une addiction au jeu, à l'achat compulsif, ou à la communication. Les auteurs notent que l'on peut distinguer plusieurs formes d'addiction à Internet, selon les usages pratiqués, mais que c'est l'addiction à une forme de communication spécifique (IRC), aux jeux et à la cybersexualité qui est particulièrement étudiée. Ils parlent d'addiction à la relation virtuelle.

Thomas Gaon (psychologue à l'OMNSH¹⁶) repère des facteurs de dépendance spécifiques aux MMORPG :

- la durée illimitée ;
- le caractère évolutif en développement perpétuel du jeu et des personnages ;
- la volonté de rentabilisation de l'abonnement par le joueur ;
- l'illusion d'un contact social ;

14. Le Monde.fr avec AP mise à jour le 28.06.07

15. Pour M. Valleur le jeu devient un refuge dans les familles récemment recomposées, ou dans des situations de séparation, de fortes tensions, (article *Enfances Psy* 2006)

16. Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines

- la ressemblance entre le virtuel et le réel (substitution) ;
- la place du joueur définie dans le monde virtuel (et sa valorisation par les pairs).

Cette addiction a des traits communs avec d'autres, mais présente quelques spécificités. Certains chercheurs (Griffiths et coll., 2004) désignent comme « addiction technique » une interaction homme-machine excessive. Ils définissent l'addiction comportementale comme addiction sans produit, qui comprend les 6 caractéristiques clé de l'addiction : la salience (survalorisation du besoin), la modification de l'humeur, la tolérance, les symptômes de manque, le conflit (avec les proches ou soi-même), la rechute. Pour ces auteurs, l'addiction aux jeux vidéo existe mais ne concerne qu'une toute petite minorité de personnes. La notion d'addiction technique se retrouve dans les comparaisons faites par plusieurs auteurs entre machines à sous et jeux vidéo (Simon, 2006). Le critère de perte de contrôle, renvoyant à la dimension impulsive, présente une fréquence similaire entre jeux d'argent et jeux vidéo¹⁷ (Billieux et coll., 2008). Certains auteurs distinguent les dépendants primaires qui sont passionnés par l'informatique, voire par leur ordinateur, et les dépendants secondaires pour qui Internet est un moyen d'accès à l'objet de leur passion. La plupart insistent sur la désinhibition que procure Internet dans les interactions (Craipeau, 2002 ; Gimenez et coll., 2003). L'accent est mis sur l'anonymat qui caractérise les échanges sur les IRC et les MUD¹⁸ et la faiblesse du risque que l'on y trouve. Les échanges sont soutenus par la valorisation narcissique qu'ils apportent. La création et l'usage d'un code spécifique contribuent à créer un sentiment d'appartenance.

Pour d'autres auteurs, l'addiction ne réside pas dans l'objet. Ainsi, Schaffer (à la suite de Valleur et d'autres) signale que l'addiction n'est pas le fait des objets comme l'ordinateur ou l'électronique, mais de l'expérience subjective (Schaffer, 1996). L'expérience de l'ordinateur et d'Internet plaît en ce qu'elle stimule les sens et modifie l'état intérieur. Plusieurs travaux notent le caractère « phasique » (Griffiths et Hunt, 1998 ; Grohol, 1999 cité par Romo et coll., 2004) de l'addiction à Internet : passée une phase d'immersion totale, l'internaute revient à une pratique moins intense. Il paraît difficile de distinguer les joueurs en ligne dont l'engagement est très fort, mais inoffensif, des joueurs que l'on pourrait qualifier d'addicts (Griffiths et coll., 2004). Griffiths (2002) indique que la première étude britannique concernant le *gambling* sur Internet recense 1 % d'utilisateurs d'Internet ayant pratiqué le *gambling*.

Roustan (2005) se demande si le joueur est pris dans le jeu ou par le jeu vidéo, passant ainsi d'une activité ludique à une addiction. L'auteur identifie des similitudes dans les discours et les utilisations faites du jeu vidéo et de la

17. Le diagnostic du jeu d'argent pathologique sert de modèle à K. Young pour établir une liste de critères diagnostiques du trouble d'addiction à Internet (Seys et Bathany, 2003).

18. Jeux de donjons et dragons (*Multi User Dungeon*), jeu de rôle textuel sur Internet

drogue. « Dans l'engagement total du joueur nécessaire à son maintien dans une réalité virtuelle se dessine en creux son indisponibilité à autre chose ou à autrui » (Roustan, 2005). L'auteur attribue l'effet d'adhésion à l'image, à la logique interne du jeu vidéo. Les jeux en ligne à univers persistant sont parmi les plus addictifs. Le fait que le jeu ne s'arrête jamais est un facteur puissant d'addiction. Certains joueurs évitent de sortir d'un jeu qui vit sans eux. Leur départ, même momentanée, est vécu comme une exclusion sociale (Craipeau et coll., 2003). On voit bien la proximité qui peut s'établir d'entrée de jeu entre drogue et usage excessif d'Internet et des jeux vidéo. Mais c'est aussi ce qui, paradoxalement, les distingue, selon Tisseron pour qui la dépendance aux jeux vidéo diffère de celle aux jeux d'argent ou aux drogues : « le joueur vidéo serait plus interactivo-dépendant, c'est-à-dire dépendant de la fantastique interactivité qu'il établit avec sa machine. » (Tisseron, 2006).

Le jeu devient problème lorsque les limites entre jeu et vie courante ne sont plus établies, lorsqu'il y a « contagion de la réalité ». Mais dans la pratique les joueurs font très bien la différence entre ces deux espaces (Craipeau et Koster, 2007). On assiste plutôt, avec les MMORPG, à un brouillage entre les frontières traditionnelles entre monde virtuel et monde réel, mais ce brouillage n'est pas le propre des jeux ni des personnes dépendantes. Il traverse maintenant l'ensemble de notre société ; pensons à l'importance de la bourse par exemple. À l'inverse, des joueurs parlent du jeu comme d'un travail¹⁹ (Craipeau, 2002 ; Craipeau et Koster, 2007). D'ailleurs des entreprises recrutent des *hard core gamers* (les joueurs de haut niveau, jouant beaucoup), ceux-ci étant supposés avoir appris la gestion d'équipe et la compétition sociale (le journal *Wired* titre un de ses articles : « *you play world of warcraft ? you're hired* »²⁰). On sait par ailleurs que bien des jeux MMORPG sont organisés en guildes, c'est-à-dire sur le modèle des entreprises (Largier, 2003).

L'usage du téléphone portable peut donner lieu à des pratiques excessives. Le rôle de l'impulsivité dans ces cas paraît déterminant (Billieux et coll., 2008). Pour ces auteurs, le sentiment d'urgence est la composante de l'impulsivité la plus étroitement corrélée aux problèmes de l'usage du téléphone mobile. Ces analyses psychologiques sont éclairées d'un point de vue sociologique par certains auteurs qui soulignent l'importance du sentiment d'urgence dans nos sociétés modernes (Jauréguiberry, 2004) mais également d'autres dimensions comme la place de la performance.

Griffiths et Davies²¹ (2005) trouvent des points communs aux pratiques de machines à sous et des jeux vidéo :

- le besoin d'une réponse à des stimuli prévisibles et construits par des algorithmes ;

19. Un joueur dit qu'il vaut mieux ne pas flâner dans l'univers de jeu (Craipeau et Koster, 2007)

20. « Vous jouez à world of Warcraft ? Vous êtes recruté »

21. Griffiths a raison, nous semble-t-il de parler d'addiction technique (Griffiths et Davies, 2005)

- le besoin d'une totale concentration et d'une coordination œil-main ;
- un large éventail de jeux accessibles grâce à la performance du joueur ;
- un grand nombre de gratifications visuelles et auditives lorsqu'on gagne, des récompenses qui augmentent au fur et à mesure que l'on gagne et donc renforcent les comportements corrects ;
- l'affichage numérique des scores obtenus, l'occasion d'obtenir l'attention et l'agrément du groupe de pairs à travers la compétition, c'est ce que l'on retrouve avec les MMORPG (Craipeau, 2002 ; Craipeau et Koster, 2007).

La pratique du jeu vidéo conduit souvent à celle des machines à sous selon Griffiths (1991), les deux pratiques, lorsqu'elles sont excessives, sont souvent associées chez les adolescents (Wood et coll., 2004).

Schaffer (1996) indique que, comme les jeux d'argent et de hasard, l'utilisation de l'ordinateur permet une accélération du temps subjectif. Il n'est pas le seul à souligner l'importance de cette transformation du temps. Mais il ne cherche pas à comprendre ce que cela signifie.

Le risque nouveau introduit par la numérisation des jeux de hasard et d'argent depuis leur apparition est leur déterritorialisation qui introduit de nouvelles zones franches incontrôlables (Tremblay, 2003). En 2000, on répertorie plus de 600 sites, entre 2001 et 2002, la proportion d'américains ayant gagé sur Internet est passée de 1 % à 3 %.

Industrie du jeu et addiction

Ce qui est pointé et redouté dans l'addiction aux jeux, c'est la perte de contact avec la réalité par l'immersion dans le virtuel et la perte de contrôle de soi. Or, ces deux aspects interrogent deux dimensions centrales de notre société. Stora (2004) indique par exemple que les parents sur-stimulent de plus en plus leurs enfants. Plus globalement, ils donneraient trop de choix à leur enfant, faisant émerger des « affects dépressifs et une confusion quant à ses désirs, ceux-ci n'étant plus nommés par les parents ».

Par ailleurs, l'intérêt voire la passion que suscitent les jeux sur Internet, sont semble-t-il directement liés à leurs caractéristiques techniques combinées à des phénomènes sociaux typiques de notre modernité : rechercher les performances, les sensations, privilégier le temps présent, l'immédiat et l'urgent²². Ces caractéristiques modernes du jeu sont renforcées par les stratégies de

22. BALANDIER G. Le Grand Système, Fayard, 2001 : « La mobilité et la vitesse sont désormais des valeurs économiques, sociales, et individuelles prédominantes. Elles façonnent d'autant plus les manières d'être, l'économie des passions et l'astreinte à la servitude à la performance que les temporalités actuelles déprécient le différé à l'avantage de l'immédiat et de l'urgent ».

leurs concepteurs. Le jeu MMORPG *World of Warcraft* apparaît comme le prototype du jeu réussi (du point de vue des industriels).

La société *Blizzard Entertainment* a développé le MMORPG *World of Warcraft* (WoW) pour *Vivendi Games*. C'est le premier MMORPG qui s'adresse au grand public. Entrant dans un monde imaginaire nommé Azeroth, le joueur choisit son personnage parmi huit ou dix races disponibles divisées en deux factions : l'Alliance et la Horde. La personnalisation comprend également le choix d'une classe (guerrier, mage, voleur, prêtre, chasseur, druide, démoniste, paladin et chaman). Les joueurs sont invités à choisir entre différents métiers. WoW reprend les caractéristiques classiques d'un MMORPG : nombreuses quêtes, univers assez étendu divisé en zones de niveau et en « zones instanciées » (zones réservées à un groupe de joueurs). Ces dernières permettent à un groupe plus ou moins important (de 2 à 40 joueurs) de se retrouver seuls dans une partie du monde. C'est l'occasion de se confronter à des monstres divers plus difficiles à vaincre que le commun des créatures peuplant Azeroth. Tuer des monstres et faire des quêtes permettent d'acquérir de l'expérience. Outre l'expérience, les quêtes récompensent le joueur en équipement, réputation et en argent. WoW propose un système d'artisanat (dépeceur, forgeron...) et de compétences secondaires (pêche, secourisme, cuisine). Il est possible de soigner un autre joueur à l'aide de la compétence « premiers soins » ; les ingénieurs peuvent créer et utiliser diverses inventions loufoques et gadgets. Des quêtes peuvent être effectuées seul ou en groupe. Il faut compter des centaines d'heures pour arriver à un bon niveau et pour s'équiper à sa guise. WoW propose un panel relativement riche de règles du jeu et de possibilités permettant de couvrir les différentes attentes des joueurs. Ainsi, il est possible d'acquérir de l'équipement et de l'expérience en combattant d'autres joueurs dans les zones de combats, en affrontant des créatures avec un groupe dans un univers magique ou bien tout simplement en faisant du commerce (grâce à un système de ventes aux enchères des objets créés ou trouvés par les joueurs) (d'après *World of Warcraft*, Wikipedia).

Ce jeu a clairement une structure de récompense consciencieusement fabriquée et addictive. La récompense augmente doucement, tout comme la difficulté et le renforcement de l'engagement du joueur. Les joueurs sont toujours sur le point de parvenir à de nouvelles compétences, de découvrir de nouveaux contenus. De ce point de vue, WoW est une expérimentation sur la psychologie de la motivation et sur les facteurs de plaisir (Duchenaud et coll., 2006). Ainsi, au-delà de l'addiction en tant que telle, ce qui nous paraît pertinent et urgent à interroger, c'est le rôle et la place de l'industrie du loisir et des nouvelles technologies, ainsi que l'usage qui est fait des travaux en sciences humaines et sociales, travaux qui fournissent les modèles permettant de créer des mondes sociaux (économie, anthropologie, sociologie) et les modèles behavioristes de comportement.

Une enquête quantitative en ligne sur le jeu *World of Warcraft* (Duchenaud et coll., 2006) analyse la façon dont la conception du jeu récompense aussi

bien les joueurs qui consacrent 1 heure que ceux qui jouent 20 heures par semaine. Ainsi, les personnages sont considérés au repos lorsqu'ils ne sont pas dans le jeu. Quand les joueurs retournent à un personnage bien reposé, ils gagnent 50 % de points en plus. Plus le joueur passe du temps hors jeu, plus il obtient de bonus. Cela a été conçu pour permettre à des joueurs occasionnels de se mesurer à des « *hardcore* ». WoW débute avec des gratifications, mais lorsque les tâches deviennent triviales, elles sont remplacées par des tâches légèrement plus difficiles et des promesses de récompense plus importante. En fait l'apprentissage des joueurs répond à un concept de conditionnement. « Le fait que le jeu offre une lente progression indique à quel point les concepteurs ont cherché à concevoir une subtile mécanique du jeu » (Duchenaud et coll., 2006).

Second Life est un univers virtuel en 3D sorti en 2003. Il permet à l'utilisateur de vivre une sorte de « seconde vie ». La majeure partie du monde virtuel est créée par les résidents eux-mêmes qui y évoluent au travers des avatars qu'ils créent. L'univers se démarque également par son économie : les résidents peuvent créer et vendre leurs créations (vêtements, immobilier). Les échanges se font en dollars Linden, une monnaie virtuelle qui peut être échangée contre de la monnaie réelle. *Second Life* n'est pas un jeu *stricto sensu* mais un espace d'échanges (donc de jeu si les utilisateurs le désirent), visant à être aussi varié que la vie réelle. C'est un forum Internet où s'expriment les engagements sociaux et politiques de manière libre et internationale ; les débats, expositions, conférences, formations, recrutements, concerts, mariages sont des événements courants sur *Second Life* (Wikipedia, *Second Life*). Cet univers est fortement investi par les organisations, comme vitrine et moyen de marketing, on y trouve un site de Peugeot ou Adidas, des partis politiques, de grandes écoles... Il est significatif d'un certain effacement des frontières entre monde ludique, monde économique, lieu de sociabilité et lieu d'information.

En conclusion, les auteurs divergent dans leur évaluation et leur analyse du jeu excessif avec les technologies de l'information. La dépendance viendrait pour les uns du medium lui-même, ordinateur ou Internet, pour les autres elle relèverait du contenu (jeu vidéo, jeu d'argent, *chat*...), ou des caractéristiques individuelles des joueurs. Ceci se traduit par des divergences sur l'origine du problème : les caractéristiques du jeu sur ces nouveaux supports, les caractéristiques de la population concernée, l'articulation entre ces différentes dimensions (Venisse et coll., 2006). Les jeux vidéo se distinguent des jeux de hasard et d'argent. Ils ne sont pas affaire de hasard mais nécessitent un apprentissage concernant la motricité et le traitement de l'information en particulier (Peter, 2007). Néanmoins, des points communs apparaissent, qui mettent en avant la prépondérance de la recherche de sensations, de contrôle, de puissance. Dans quelle mesure ce qui est stigmatisé comme une perte de contrôle individuel (l'addiction), n'est-il pas dans le même temps

une recherche de contrôle individuel dans un monde qui échappe de plus en plus aux régulations sociales habituelles ? « Plus la vie quotidienne exige des individus de contenir leurs sentiments et l'expression corporelle, et plus les jeux prennent une part importante dans la quête d'émotions fortes. » (Gebauer et Wulf, 2004). On peut considérer par ailleurs que l'attrait grandissant pour les jeux vidéo (peut être aussi pour les jeux de hasard et d'argent) est un signe d'anomie, dont Durkheim indique qu'elle survient lorsque la société est incapable d'assurer ses régulations sociales, « l'état de dérèglement ou d'anomie est donc encore renforcé par le fait que les passions sont moins disciplinées au moment même où elles auraient besoin d'une plus forte discipline... Du haut en bas de l'échelle les convoitises sont soulevées sans qu'elles sachent où se poser définitivement. Rien ne saurait les calmer puisque le but où elles tendent est infiniment au-delà de tout ce qu'elles peuvent atteindre. Le réel paraît sans valeur au prix de ce qu'entrevoient comme possible les imaginations enfiévrées » (Durkheim, 1930). Ce texte, écrit en 1902, paraît concerner tout particulièrement les pratiques vidéo ludiques, voire les jeux de hasard et d'argent. Les jeux vidéo ne sont-ils pas l'espace où se révèlent et se travaillent des enjeux clé de nos sociétés industrielles modernes, tout particulièrement la question du contrôle, ou des règles sociales, la question de ce qui fait la société ?

BIBLIOGRAPHIE

BALANDIER G. Le Grand Système. Fayard, 2001 : 274p

BILLIEUX J, VAN DER LINDEN M, ROCHAT L. The role of impulsivity in actual and problematic use of mobile phone. *Applied Cognitive Psychology* 2008, 8 epub

BOUGENEAUX B. Jouer pour refuser le hasard. *Agone* 1997, 17 : 49-60

CRAIPEAU S. Les jeux en ligne : vers une rationalisation des jeux et de la sociabilité ? Journées d'Étude GET (INT ENST ENSTB), Jeu sociabilité et internet, 5 et 6 Décembre 2002

CRAIPEAU S, LEGOUT MC. La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire. In : La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ? ROUSTAN M (ed). L'Harmattan, Paris, 2003

CRAIPEAU S, DUBEY G. The ways mobile telephone games are used : marking out sociability spaces and 'taking back control' of time. Digifrance Helsinki, 2006

CRAIPEAU S, KOSTER R. Jeux vidéo, imaginaire et pratiques culturelles. Projet JEMTU, Rapport GET INT, 2007

CRAIPEAU S, DUBEY G, LEGOUT MC. Les jeux sur téléphone portable. Projet Méga Usages, Rapport GET INT, avril 2005

DUCHENAUT N, YEE N, NICKELL E, MOORE RJ. Alone together? Exploring the social dynamics of massively, multiplayer online games. CHI avril 2006 Montréal, ACM

- DURKHEIM E. Le suicide. PUF, Paris, 1930
- GEBAUER G, WULF C. Jeux, rituels, gestes, les fondements mimétiques de l'action sociale. Anthropos, Economica, Paris, 2004
- GIMENEZ G, BALDO E, HORASSISUS N, PEDEINNIELLI JL. La dépendance à internet, une addiction nouvelle ? *Info Psy* 2003, **79** : 243-249
- GRIFFITHS M. Amusement machine playing in childhood and adolescence: a comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of adolescence* 1991, **14** : 53-73
- GRIFFITHS M. Internet gambling, preliminary results of the first UK prevalence studying. *eGambling research*, 24/6/2002
- GRIFFITHS M. Internet gambling: issues, concerns, and recommendations. *Cyberpsychol Behav* 2003, **6** : 557-568
- GRIFFITHS MD, HUNT N. Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports* 1998, **82** : 475-480
- GRIFFITHS M, DAVIES NO. Does video game addiction exist ? In : Handbook of Computer Game Studies. RAESSENS J, GOLDSTEIN J (eds). MIT Press Cambridge, Massachusetts Cambridge London, England, 2005 : 359-372
- GRIFFITHS MD, DAVIES MNO, CHAPPELL D. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence* 2004, **27** : 87-96
- JAURÉGUIBERRY F. Hypermodernité et manipulation de soi. In : L'individu hypermoderne. AUBER N (ed). Eres, Toulouse, 2004
- LARGIER A. La guilde dorée, une organisation de joueurs en ligne. In : Les jeux en ligne. AURAY N, CRAIPEAU S (eds). Les Cahiers du Numérique, Hermès Lavoisier, 2003, 4(2)
- LAVIN M, MARVIN K, MCLARNEY A, NOLA V. Sensation seeking and collegiate vulnerability to Internet dependence. *Cyber Psychology Behavior* 1999, **2** : 425-430
- LIN SSJ, TSAI CC. Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior* 2002, **18** : 411-426
- PETER C. Motricité virtuelle et communication médiatisée : des jeux vidéo, usages sociaux. Thèse de doctorat en sociologie, La Sorbonne Paris 5, février 2007
- ROMO L, AUBRY C, DJORDJIAN J, FRICOT E, ADÈS J. La dépendance à l'internet et la prise en charge cognitivo-comportementale. *Journal de thérapie comportementale et cognitive* 2004, **14** : 117-123
- ROUSTAN M. Sous l'emprise des objets ? Une anthropologie par la culture matérielle des drogues et dépendances. Thèse de sociologie, Paris V, septembre 2005
- SCHAFFER HJ. Understanding the means and objects of addiction : Technology, The Internet and Gambling. *Journal of Gambling Studies* 1996, **12** : 461-469
- SCHERER K. College life on line. Healthy and unhealthy Internet use. *Journal of College Student développement* 1997, **38** : 655-665
- SEYS B, BATHANY E. Approche psychologique des usages des jeux vidéo et d'internet. Projet GET, rapport ENST Bretagne, mars 2003

- SHULGA T. Présence médiatisée et construction de l'espace d'interaction. Comparaison entre jeux de rôle classiques et MMORPG. In : Les jeux en ligne. AURAY, CRAPEAU S (eds). Cahiers du Numérique 2003, 2
- SIMON O. Addiction aux jeux vidéo, versus addiction aux jeux d'argent. *Dépendances* 2006, 28 : 16-20
- STORA M. Addiction au virtuel, le jeu vidéo. *Adolescence*, 2004
- TISSERON S. Les enjeux d'une passion. *Dépendances* 2006, 28 : 6-8
- TREMBLAY A. Pour une carte sociale du jeu, une approche historique, des rapports entre le jeu, l'État et la société. *Loisir et société* 2003, 26 : 50-531
- TREMEL L. Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes. PUF, Paris 2001
- TREMEL L. La socialisation des jeunes au travers de la pratique des jeux vidéo multimedia. Séminaire INRP, 27 janvier 2004
- TURKLE S. The second self ou Les enfants de l'ordinateur. Denoël, 1984
- VALLEUR M. L'addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente ? *Enfances et Psy* 2006, 31
- VENISSE JL, ADES J, VALLEUR M. Rapport pour la MILDT concernant le problème de l'addiction aux jeux. 2006
- WILLIAMS D, SKORIC M. Internet fantasy violence: a test of aggression on a online game. Communication monographs, 2005
- WOOD RTA, GUPTA R, DEREVENSKY JL, GRIFFITHS M. Videogame Playing and Gaming in Adolescents: Common Risk Factors. *Journal of child and Adolescent substance Abuse* 2004, 14 : 77-100
- YOUNG KS. Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder cyberpsychology and behavior. Paper presented at the 104th annual meeting of the American Psychological Association, Toronto, Canada, August 15, 1996, 1 : 237-244
- ZUCKERMAN M. Sensation seeking beyond theoretical level of arousal. Lawrence Erlbaum, Hillsdale, 1979