



LES MULTIFACETTES DU JEU

Dr. Christine Davidson

3 septembre 2008

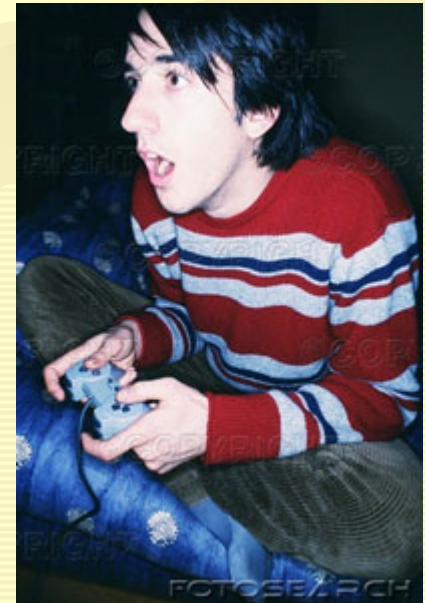


Sommaire

- Maladies de dépendances
- Jeux d'argent et de hasard
- Jeux vidéo
- Poker

Dépendance à des comportements et dépendances à des substances

- Similarité de mécanisme
- Mêmes neurotransmetteurs
- Mêmes traitements
- Maladies neurobiopsychosociales



Les 4 facteurs pouvant expliquer le problème de jeu (neuro-bio-psycho-social)

1. Facteur neurologique (nombre de capteurs)
2. Facteur biologique (manque de fabrication des neurotransmetteurs)
3. Facteur psychologique (situations entraînant une souffrance psychologique: deuil, séparation....)
4. Facteur environnemental (gros gain mais aussi stress pression sociale, entraînement social...)

Exemple de schémas

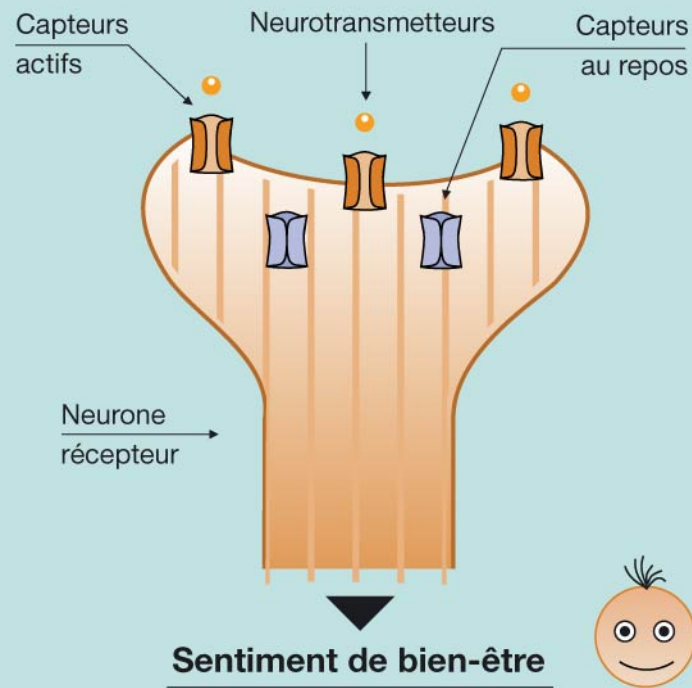


I. Facteur Héritaire



A l'état normal, le nombre de capteurs actifs correspond au nombre de neurotransmetteurs fournis par le cerveau

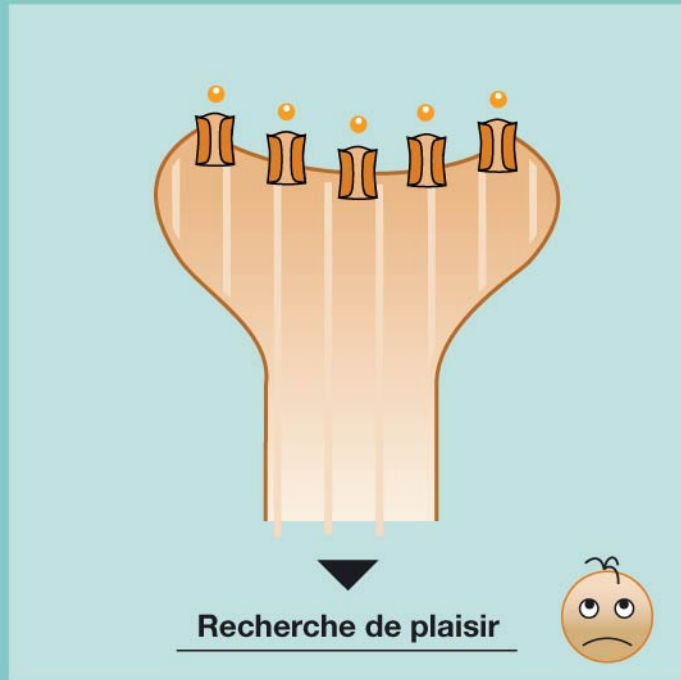
1. Neurone récepteur



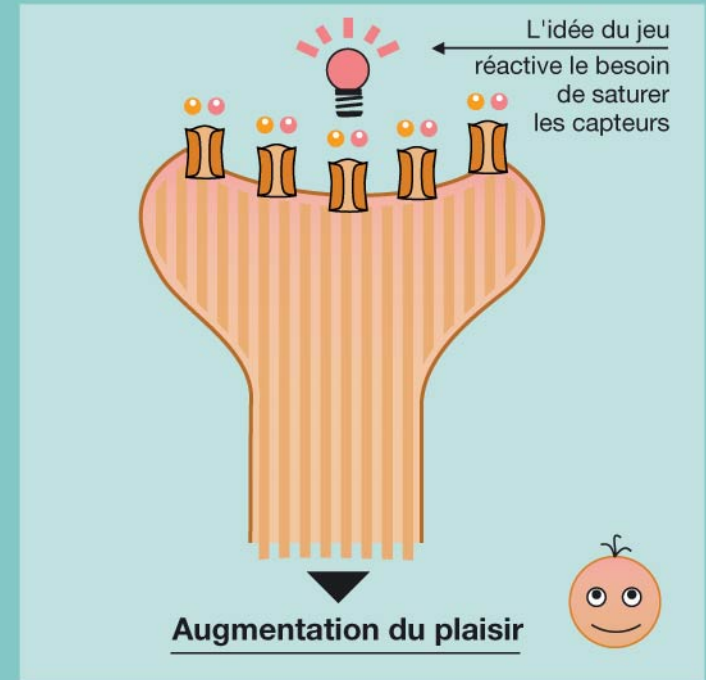
II. Comportement : jeu



1. Souvenir du plaisir



2. Effet d'attente



Pour le joueur, il suffit de penser aux aspects positifs du jeu pour que les neurotransmetteurs soient sécrétés en plus grand nombre, ce qui augmente le plaisir. Dès qu'il y a reprise du comportement, tous les capteurs se réactivent. De ce fait, seule

l'abstinence au jeu permet d'éviter la dépendance, à l'exception de joueurs qui n'auraient pas trop de capteurs actifs, et pourraient se contenter de réduire l'intensité de jeu pour mettre suffisamment de capteurs au repos.

Addiction et dépendance aux jeux

- Jeux d'argent et de hasard
- Jeux vidéo
- Poker





Jeux d'argent et de hasard

- 10 critères diagnostics
- Difficultés pour motiver les joueurs à se soigner
- Programmes de prévention et d'accompagnement au sein des maisons de jeu
- Elaboration d'outils d'autotraitement



Jeux vidéo

Histoire :

- Son histoire peut commencer aux alentours de 1950.
- Peine à démarrer.
- Renaissance, notamment grâce à la NES de Nintendo et au jeu Super Mario Bros. En 1985 inauguration d'une nouvelle philosophie dans la conception des jeux vidéo: plus riches et ouverts à tous les publics.
- Les parents d'enfants nés dans les années 1990 n'ont pour la plupart jamais joué aux jeux vidéo dans leur enfance ou adolescence.
- A partir de 2002, chiffre d'affaire mondial dépasse celui du cinéma.

Dispositif informatique

➤ **Plates-formes**

Les ordinateurs ont l'avantage de la puissance face aux autres machines de jeu.

Les consoles de jeux vidéo : systèmes informatiques dédiés aux jeux. Elles se branchent sur un téléviseur et ont une manette de jeu.

Les bornes d'arcade pour fonctionner dans des lieux en libre accès. Deux sortes : bornes dédiées et bornes génériques

les jeux électroniques:

les téléphones portables

➤ **Périphériques d'entrée**

Les manettes de jeu et le duo clavier/souris.

Les joysticks et les volants.

Les pistolets lasers

Ecran tactile et microphone.

Manettes se servant des mouvements des joueurs

➤ **Périphériques de sortie**

La télévision

Moniteurs d'ordinateur et des haut-parleurs



L'Industrie

➤ Evolution des modes de consommation

- Jusqu'aux alentours de 2000: distribution par le biais des hyperspécialistes
 - Distribution par Internet
 - le BAD (Buy and Download)
 - le GOD (Games on Demand)
- la vente de jeux vidéo sur Internet s'installe progressivement



L'Industrie

➤ Impact économique

- les personnes qui sont le plus enclin à acheter un matériel informatique neuf et souvent rénové sont principalement des joueurs

➤ Les métiers des jeux vidéo

- Les concepteurs ou game designers
- les concepteurs de niveau ou level designers
- les infographistes 2D et 3D, 1
- les programmeurs
- les testeurs

Classification des jeux vidéo

➤ Les principaux genres de jeux vidéo sont :



Action · Infiltration · Simulation · Aventure · Beat
them all · Combat · Course · Tir subjectif · Gestion ·
Jeu de rôle · MMOG · MMORPG · Plate-forme ·
Reflexion · Shoot them up · Sport · Stratégie ·
Stratégie en temps réel · Survival horror · Wargame ·
GTA-like

EFFETS DES JEUX VIDEO

Positifs

- Activité sportive
- Fournissent une forme sociale et amusante de divertissement
- Encouragent le travail d'équipe et la coopération lorsqu'ils sont joués en groupe
- Déconditionnement des phobies
- Aspect didacticiel
- Initient les enfants à la technologie (ceci est particulièrement important pour les filles qui n'utilisent pas autant la technologie que les garçons)
- Accroissent l'estime et la confiance en soi des enfants lorsqu'ils maîtrisent un jeu donné
- Développent des habiletés scolaires comme la lecture et les mathématiques.
- Améliorent la capacité à résoudre des problèmes, la coordination, la rapidité d'exécution et la mémoire.

Négatifs

- La dépendance
- La violence (60 % des adolescents grands utilisateurs de jeux vidéo préfèrent ceux où il y a beaucoup d'action et batailles).
- Les stéréotypes sexuels (souvent, les personnages féminins sont présents uniquement pour titiller les joueurs). Exemple de Lara Croft.
- Les stéréotypes raciaux
- Les problèmes physiques :
 - . Déclenchement de crises d'épilepsie.
 - . Fatigue
 - . Maux de tête



Les joueurs

Multijoueurs :

1. jeux en réseaux ou sur une seule machine
Interactions entre joueurs à savoir la coopération et la compétition. le réseau peut être local ou distant, par modem ou sur Internet
2. En ligne : à deux mille (en moyenne) joueurs de se retrouver simultanément dans des mondes virtuels: on parle alors de jeu en ligne massivement multijoueur.
2. Les Communautés pour jouer ensemble ou organiser des tournois.

Modes de consommation

Quelques Définitions

La consommation occasionnelle

- consommation dite normale.
- quelques parties de temps en temps, pas forcément quotidiennement.
- Il s'amuse en jouant mais peut s'arrêter facilement.
- Il joue le plus souvent avec des amis
- les jeux vidéo ne sont pas son loisir principal ou préféré.
- jeux d'arcade eux de combat, de jeux de simulation ou de plate-forme.
- les parties ne durent jamais très longtemps (on peut arrêter à chaque instant).
- Ce ne sont pas des jeux simulant un monde virtuel.



La consommation régulière

- Le joueur joue régulièrement, parfois quotidiennement, parfois même plusieurs heures par jour.
- Il aime jouer et les jeux vidéo sont un de ses passe-temps favoris
- Il garde cependant totalement le contrôle est capable de s'arrêter rapidement et peut ne pas jouer plusieurs jours d'affilée.
- Ne menace pas le fonctionnement psycho-social de l'individu.

La conduite addictive



- impossibilité de contrôler un comportement de consommation. Asservissement du sujet à une substance ou à une activité.
- L'addiction à une activité peut également être expliquée au niveau physiologique par une sécrétion d'endorphines dans le sang, en rapport avec le plaisir apporté par cette activité.
- Il en résulte une surconsommation - un abus, qui peut conduire à une véritable dépendance psychique ou physique.

La consommation abusive ou excessive

- Une surconsommation, avec toutes les conséquences négatives que cela entraîne: psychique, psychologique, relationnelle, sociale et même physique; (mais sans dépendance).
- Passer régulièrement plusieurs heures par jour à jouer, surtout si on le fait seul, est bien sûr inquiétant et certainement excessif. Quand il n'y a plus d'échange avec les autres, il faut commencer à se poser des questions.

La dépendance

La dépendance se décline sous 2 formes:

- **La dépendance psychique** : désir insistant et persistant de jouer qui peut parfois se traduire par des manifestations psycho-somatiques. État mental caractérisé par un sentiment de satisfaction et une impulsion psychique à s'adonner au jeu vidéo afin d'obtenir un plaisir ou afin d'éliminer une tension ou un malaise.
- **La dépendance physique**: état d'adaptation d'un organisme se manifestant par d'importants troubles physiques lorsqu'on suspend ou que l'on empêche l'activité. En effet à l'arrêt de l'activité, il y a un syndrome de sevrage.

La dépendance

- Perturbation du fonctionnement social, intellectuel et affectif des sujets qui s'organise autour du jeu.
- On peut donc parler de réelle **dépendance aux jeux vidéo**, avec apparition d'une dépendance psychique et perturbation de tout le fonctionnement du joueur, au niveau intellectuel, relationnel, affectif, social, professionnel, scolaire ...

La dépendance

- Particularité du joueur : conscience du risque
- 50 % des adeptes d'un jeu de rôle en ligne considèrent comme « dépendants »
- Il apparaît que 40 % d'anciens joueurs estiment que leur engouement pour un jeu de rôle en ligne a nui à leur vie sociale et que 50 % reconnaissent qu'il diminuait leur temps de sommeil.

Critères d'addiction

- Impossibilité de résister à l'impulsion de passage à l'acte.
- Sensation croissante de tension précédant immédiatement le début du comportement.
- Soulagement ou plaisir durant la période de jeu.
- Perte de contrôle dès le début de la crise.



Présence d'au moins cinq des neuf critères suivants (Aviel Goodman) :

1. Monopolisation de la pensée par le projet de comportement addictif.
2. Intensité et durée des épisodes plus importants que souhaités 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. L'engagement dans le comportement est tel que la personne ne peut plus accomplir des gestes élémentaires (se laver, se nourrir) et conduit vers un désinvestissement social, professionnel et familial.

6. Survenue fréquente des épisodes lorsque le sujet doit accomplir des obligations professionnelles, familiales ou sociales.
7. Poursuite du comportement malgré l'aggravation des problèmes sociaux et en dépit de la connaissance des conséquences négatives.
8. Tolérance marquée, c'est-à-dire 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, irritabilité et surtout angoisse si le passage à l'acte addictif est différé, empêché



Addiction au jeu vidéo de l'enfant (Mark Griffiths)

- Il joue presque tous les jours
- Il joue souvent pendant de longues périodes: 3-4 heures
- Il joue pour l'excitation qu'il en retire
- Il est de mauvaise humeur quand il ne peut pas jouer
- Il délaisse les activités sociales et sportives
- Il joue au lieu de faire ses devoirs
- Les tentatives de diminuer son temps de jeu sont des échecs

En cas de réponse positive à plus de quatre de ces questions, l'enfant joue probablement trop et il existe un problème.

Prévention

- Gérer les jeux vidéo à la maison
- Etablissez dès le départ vos limites face à la violence et au sexisme
- Gestion du temps Soyez toutefois flexibles: la durée de certains jeux dépasse souvent une heure
- Les devoirs en premier établissez un horaire fixe pour les périodes de jeu
- Vous avez le dernier mot!
- Encouragez les jeux d'équipe
- Incitez-les à faire d'autres activités
- Le coût d'achat: un élément à surveiller



Prévention

- Choisir les bons jeux pour les enfants des jeux de sports, de stratégie ou de rôles...
- Côte de classement appropriée pour l'âge de l'enfant.
- Jeux qui représentent un défi et sont excitants sans être violents.
- Pour les filles, cherchez-en parmi ceux qui mettent en vedette des personnages féminins forts et non stéréotypés.
- Essayez le jeu en premier en l'empruntant ou en le louant.
- Trouvez des jeux qui requièrent de la stratégie et des habiletés de résolution de problèmes.



TRAITEMENT D'UN PROBLEME

- Forte implication des parents
- Motivation à réduire la pratique de jeu
- Mises en place de limites de jeu au sein de la famille
- Aide médicamenteuse possible
- Stratégies cognitivo-comportementales visant à résoudre les problèmes annexes



VOCABULAIRE SPECIFIQUE AUX JEUX VIDEO

- **Otaku:** une personne qui se replie sur elle même et ne vit plus que pour une passion: culte d'une « idole », ordinateur (nerd), jeu vidéo(hardcoregame), .etc, , .
- **Geek:** personne passionnée, voire obsédée, par un domaine précis.
- **Nerd:** passionnée par des sujets liés à la science et aux techniques. un nerd est plus asocial, et plus polarisé sur ses centres d'intérêts, auxquels il consacre plus de temps.
- **Hikikomori :** adolescents ou de jeunes adultes qui vivent cloîtrés chez leurs parents, le plus souvent dans leur chambre pendant plusieurs mois, voire plusieurs années, en refusant toute communication, même avec leur famille, et ne sortant que pour satisfaire aux impératifs des besoins corporels.

- **Nolife:** un joueur de jeu vidéo qui consacre une très grande part, si ce n'est l'exclusivité de son temps à pratiquer sa passion au détriment d'autres activités, affectant ainsi ses relations sociales.
- **Hardcore gamer :** « joueur passionné »
- **Noob:** Les newbies sont des joueurs débutants. Les noobs, quant à eux, sont expérimentés mais font souvent des reurs et se moquent ouvertement des règles et de l'étiquette par prétention ou par négligence. En ce sens le terme "noob" revêt une connotation particulièrement péjorative.
- Une **LAN party** est un événement où on joue à des jeux vidéo avec des ordinateurs reliés par un réseau local. Les grandes LAN ont pris une telle envergure qu'il faut souvent distinguer les lan-party dites locales, rassemblant des amateurs du jeu vidéo, et celles professionnelles, qui sont de véritables événements du sport électronique.

POKER



- Addiction surtout chez les professionnels
- Surtout liée aux paris
- Même mécanisme que les jeux d'argent et de hasard
- Phénomène addictif lié à la célébrité
- Dépendance à l'adrénaline
- Ces 3 composantes sont reliées aux problèmes inhérents à l'attitude de flambeur et de nouveau riche

Je vous remercie de votre attention

