

## Retour sur le colloque « jeux vidéo : des pratiques actuelles aux usages à risques »

### Journée d'étude de la Guilde – Association Sert-Marmottan- 11 mars 2016 - Paris

Compte-rendu réalisé à partir des notes de Benjamin Aléton, avril 2016

En France, la question de l'addiction aux jeux vidéo fait toujours débat. Ainsi, la notion d'usage à risque est plus généralement préconisée. La prise en charge et l'accompagnement des patients doit s'adapter à une problématique encore récente et beaucoup reste à développer face à cette situation.

La seconde journée d'étude de la Guilde aura été l'occasion d'aborder la question de l'usage problématique de jeux vidéo en s'appuyant sur des cadres de références diversifiés.

#### **Session n°1 : La rétention des joueurs dans les jeux vidéo.**

*Intervenants : Guillaume Levieux, maître de conférences à l'ENJMIN<sup>1</sup>*

*Thibault Allart, mathématicien, entreprise Ubisoft*

Dans le cadre du développement des nouveaux jeux vidéo, outre le fait de renforcer la dimension attractive du produit, l'accent est mis actuellement sur la recherche d'une expérience intense qui implique un engagement profond du joueur. Le but est de lui faire prendre du plaisir en le plongeant dans une expérience immersive profonde et riche en émotions.

Il faut ainsi que le produit soit rentable, c'est-à-dire qu'il procure suffisamment de plaisir à l'acheteur et pendant un laps de temps suffisamment long.

Actuellement, on entend beaucoup parler du profil des joueurs (casual gamer, core gamer<sup>2</sup>, etc.) ainsi que du type (action, aventure, simulation, jeu de rôle, stratégie, sport, etc.) et du gameplay<sup>3</sup> (jouabilité) des jeux vidéo. Toutefois, la notion sur laquelle l'attention est portée aujourd'hui est celle du « level design bienveillant ». C'est-à-dire, faire en sorte que la difficulté du jeu soit calibrée et qu'elle évolue en même temps que la progression du joueur au fil de la partie. Dans les jeux récents, l'apprentissage des commandes se fait par immersion via un didacticiel qui implique l'utilisateur dès le début du jeu.

L'usage de « feedbacks » permet également de souligner l'impact d'une action de l'utilisateur sur le système de jeu et lui procure un sentiment important d'efficacité personnelle. Un équilibre subtil entre ces différentes dimensions permet de plonger le joueur dans une expérience immersive intense qui stimule son envie de continuer la partie.

Ce sentiment de satisfaction personnel par ces différents éléments permet d'accentuer la dimension de plaisir dans le jeu vidéo. Outre les critères esthétiques, scénaristiques ou encore de jouabilité c'est ce constat d'efficacité personnelle qui vient renforcer la prise de plaisir du joueur. Il est donc tout à fait nécessaire de rendre le jeu ni trop facile ni trop difficile mais subtilement équilibré afin de

---

<sup>1</sup> École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques du Conservatoire Nationale des Arts et Métiers

<sup>2</sup> Le terme « core gamer » désigne un joueur qui s'implique de façon très importante, voire intense dans la pratique du jeu vidéo. A l'inverse, le « casual gamer » est un joueur occasionnel de jeux vidéo. Il ne faut pas le confondre avec le terme « casual game » qui désigne un jeu destiné à un large public.

<sup>3</sup> Le « gameplay » désigne à la fois les modalités d'un jeu et la qualité de l'expérience vidéo ludique vécue au travers de sa pratique.

renforcer la prise de plaisir par l'alternance de situations où le joueur se trouve en difficulté et celles où il fait l'expérience de sa réussite.

Plusieurs études sont en cours dans l'industrie du jeu vidéo afin de comprendre pourquoi le joueur arrête la partie alors qu'il n'a pas été jusqu'à la fin du jeu. De même que l'on s'interrogerait sur ce qui fait qu'un lecteur ne soit pas allé au bout de son roman.

Ainsi, l'objectif principal dans le développement de jeu vidéo est de réaliser un produit complexe, qui, au travers du développement d'un « gameplay » subtil va plonger la personne dans une alternance d'émotions différentes directement génératrices de la sensation de plaisir.

### ***Session n° 2 : Approche neurobiologique, l'effet des jeux vidéo sur le cerveau***

*Intervenant : Stéphane Mouchabac, psychiatre, Hôpital Saint Antoine, Paris (75)*

Actuellement, les recherches ne révèlent pas que l'usage régulier de jeux vidéo ait un impact négatif sur le cerveau. Ainsi, l'exposition soutenue à des écrans est effectivement un facteur déclencheur de l'épilepsie, mais il n'en est pas la cause.

Il ressort que les joueurs réguliers de jeux vidéo réussissent mieux les tests psychotechniques qui leur sont proposés que des personnes non-joueuses. Par ailleurs, il apparaît lors de ces tests que les zones du cerveau qui sont concernées sont activées de façon plus importante.

On note également que les joueurs réguliers de jeux vidéo développent davantage d'habileté à élaborer des plans d'action lorsqu'ils se trouvent confrontés à des situations nouvelles. Ainsi des études sont menées sur le lien entre la pratique du jeu vidéo et le développement des capacités cognitives.

Une réflexion est menée actuellement sur l'usage des jeux vidéo dans le soin des maladies neurodégénératives. Les scientifiques s'interrogent notamment sur la propension du jeu à développer ou préserver des capacités telles que l'orientation spatiale, la mémoire, la mise en place de stratégies, ou les facultés motrices.

### ***Session n°3 : Les positionnements sociaux des joueurs de jeux vidéo***

*Intervenant : Raphaël Koster, docteur en sociologie*

L'intervention a présenté l'enquête intitulée « Socio-anthropologie des joueurs de jeux vidéo ». Celle-ci vise à observer le lien entre usage du jeu vidéo et expression d'un positionnement social.

Dans sa thèse de doctorat, R. Koster suppose que la façon de jouer exprime la singularité d'un rapport au monde. Celle-ci est disponible sur internet à l'adresse :

 <http://www.theses.fr/2013PA010541>

L'enquête qu'il mène actuellement, à partir de ses fonds propres, s'intéresse à la dimension socio-culturelle des pratiques françaises de jeux-vidéo. Celle-ci est toujours en cours, et il est possible de répondre au questionnaire en ligne à l'adresse :

 <http://www.enquetejeuxvideo.com/>

**Session n°4 : Panorama et cartographie des joueurs de jeux vidéo**

- *Présentation de l'enquête PELLEAS*

*Intervenant : Dr Olivier Phan, psychiatre Pierre Nicole, Paris*

PELLEAS est un Programme d'Etude sur les Liens et L'impact des Ecrans sur l'Adolescent Scolarisé. Cette enquête a été réalisée à partir du témoignage de plus de 2000 élèves de la région parisienne pendant l'année 2013-2014. Elle vise à identifier les facteurs associés à une "pratique problématique d'écrans à l'adolescence" en s'intéressant plus particulièrement aux jeux vidéo.

Les éléments relevés ont été mis en lien avec la *Game Addiction Scale* ou *Echelle de Lemmens*, afin de définir la part d'individus ayant un usage problématique de jeu vidéo (un enfant sur huit soit 12,5%). Ces données ont été corrélées avec des caractéristiques sociales, familiales et individuelles.

L'enquête démontre notamment que les écrans sont omniprésents dans la vie des adolescents et qu'ils sont utilisés principalement pour surfer sur le net et jouer aux jeux vidéo environ 5 à 6 heures par jour.

Les résultats de l'enquête sont disponibles sur le site de l'Observatoire Français des Drogues et Toxicomanies à l'adresse :

 <http://www.ofdt.fr/enquetes-et-dispositifs/pelleas/>

- *Présentation du projet Ludespace*

*Intervenants : Manuel Boutet, Maître de conférences en sociologie, Université de Nice*

*Samuel Coavoux, doctorant en sociologie, ENS Lyon*

Le projet de recherche fondamentale LUDESPACE propose un panorama et une cartographie des pratiques des jeux vidéo en France.

Le projet est structuré en quatre axes : les publics de joueurs (qui joue ?), les usages des joueurs (où et dans quelle configuration spatiale les joueurs jouent-ils ?), l'activité de jeu (comment jouent-ils ?) et les micro-interactions entre joueurs et joueurs/machines dans le temps et l'espace de jeu.

Il s'est appuyé sur une enquête téléphonique réalisée pendant l'été 2012 auprès d'un échantillon de 2542 personnes (2 000 individus de 18 ans et plus et 500 individus de 11 à 17 ans), afin de cerner avec précision la population française de joueurs de jeux vidéo (âge, sexe, catégorie socio-professionnelle, lieu de résidence...) et ses pratiques.

L'enquête s'articule autour de la volonté de se démarquer des études classiques portant sur le jeu vidéo lui-même, pour s'intéresser davantage sur les joueurs et leurs pratiques.

Les résultats de l'enquête et les échanges et débats qu'elle suscite sont consultables en ligne, à l'adresse :

 <https://twitter.com/search?f=tweets&q=%23ludespace>

### **Session n°5 : Clinique du joueur de jeu vidéo (table ronde)**

La dernière partie de la journée s'est basé sur la présentation d'un cas clinique à savoir, l'accompagnement d'un adolescent de 16 ans en situation de déscolarisation. Le jeune a été rencontré dans le cadre d'une Consultation Jeune Consommateur à la demande de ses parents. Ce dernier présente un usage problématique des jeux vidéo. Il ne va plus en cours et joue toute la journée depuis plusieurs mois<sup>4</sup>.

A partir de cette situation les professionnels présents ont proposé des axes de l'accompagnement qu'ils proposeraient dans le cadre de la prise en charge de ce jeune. Quatre approches d'orientation différentes ont ainsi été déclinées, chacune complémentaire aux autres :

- Approche d'orientation psychanalytique
- Approche basée sur les théories cognitives et comportementales
- Approche basée sur la thérapie familiale multidimensionnelle
- Approche clinique libérale utilisant le jeu vidéo comme outil de médiation thérapeutique

Cette présentation a par ailleurs permis d'illustrer une des orientations de la Guilde. En effet, celle-ci vise à réunir des professionnels de façon régulière afin d'évoquer des situations de patients qu'ils accompagnent et de mutualiser leurs compétences et d'engager une réflexion pluridisciplinaire sur ces thématiques.

### **Conclusion**

*Intervenant : Marc Valleur, psychiatre, Centre Médical Marmottan, Paris*

Parler d'addiction aux jeux vidéo est un sujet qui fait toujours débat actuellement. Certains redoutent encore que lui soit associée la représentation caricaturale du patient toxicomane, errant, agressif et forcément criminel. Cette seconde journée d'étude permet d'illustrer l'évolution de l'accompagnement en addictologie depuis plus de quarante ans. En effet, l'approche par produit a été largement abandonnée au profit d'une vision plus globale sous tendue par la notion d'addiction, faisant référence à la rencontre d'une personnalité avec un produit dans un contexte socio-environnemental.

Ainsi les éléments présentés lors du colloque rendent bien compte de l'importance de considérer le rapport qu'entretient le patient avec le produit. Quel qu'il soit, l'accompagnement se fait toujours à partir de la considération de la personne dans sa globalité, et non uniquement au travers du prisme du produit dont elle fait l'usage.

La dynamique engagée au sein de La Guilde de partager les observations, les points de vue et les orientations, fait d'ailleurs état d'une volonté de centrer l'approche sur le patient en se basant sur la complémentarité des modes de prise en charge.

Il est à noter également que le développement des nouvelles technologies fait apparaître de nouvelles pratiques qui sortent des cadres de prises en charge classiques. Ainsi les e-sports sont de plus en plus médiatisés et reçoivent un accueil très positif de la part des nouvelles générations qui entraîne d'ailleurs un réaménagement du cadre législatif.

---

<sup>4</sup> Pour des raisons de confidentialités les éléments relatifs à la situation de la personne ne seront pas davantage explicités.

De fait, les professionnels de l'addictologie devront, à l'instar de leurs patients, être en capacité d'élaborer des plans d'action adaptés à des situations qu'ils n'avaient, jusque-là, pas encore rencontrées.