

Serge TISSERON

Psychiatre, psychanalyste, Directeur de
Recherches de l'Université à Paris X

Blog: <http://squiggle.be/tisseron>

23 novembre 2010

Jeux vidéo 2010

Enjeux

sociaux et sanitaires

LES QUATRE PERIODES DU JEU VIDEO

1. L'indifférence: 1985-1995

1^{er} colloque international sur
les jeux vidéo tenu sur le sol
français en 1992 : moins de 10
participants (Futuroscope)

2. Les inquiétudes: 1995-2005

Violence et addiction

3. Jeu normal et pathologique: 2005-2010

4. La révolution Serious Game



LES INQUIETUDES



LES INQUIETUDES

1. La violence

Une méta-analyse de 2007 portant sur 25 études défavorables fait état des biais méthodologiques (Ferguson, C. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior* 12, 470–482).

2. Addiction ou compulsion?

- * Plus un comportement est complexe, plus il est difficile de parler d'addiction
- * Les deux grandes classifications internationales des troubles mentaux (DSM de l'APA et CIM10 de OMS) ignorent les catégories « addiction ou dépendance au virtuel »
- * Les mots addiction et dépendance n'ont pas la même signification que « addiction » et « dependence » en américain (où il existe aussi « dependency »)

LES INQUIETUDES

3. La comorbidité

« Le jeu pathologique se développerait surtout chez des individus dont la réactivité du système nerveux central a déjà été modifiée par des substances toxiques (tabac) ou à l'occasion de troubles psychiques » (J.P.Tassin, « Le jeu, une drogue comme les autres ? », *Pour la Science*, n° 372, octobre 2008)

**Parler plutôt de jeu pathologique sur Internet que
« d'addiction aux jeux vidéos »**

4. Le risque de fracture

- * sociale
- * générationnelle
- * d'usage (incluant la fracture générationnelle)

LES INQUIETUDES

5. Le cas de l'adolescent:

*** Le système de contrôle des impulsions se met en place très tard (terminé vers 25 ans).**

On ne peut pas employer le même mot pour désigner un système qui se détraque (dans la dépendance chez l'adulte) et un système qui n'est pas encore constitué.

*** Le jeu vidéo excessif à l'adolescence est le plus souvent la manifestation de la crise propre à cet âge: On ne guérit pas la crise d'adolescence, on l'accompagne**

Eviter les mots addiction et dépendance à l'adolescence

JEU NORMAL ET PATHOLOGIQUE



JEU NORMAL ET PATHOLOGIQUE

1. Les plaisirs du jeu

- **Des plaisirs sensoriels:** « l'adrénaline »
- **Des plaisirs émotionnels**
- **Des plaisirs narcissiques :** joie de gagner
- **des plaisirs esthétiques**
- **des plaisirs cognitifs:** stratégie
construction de plans d'actions
- **des plaisirs sociaux:** alliances avec
d'autres joueurs

JEU NORMAL ET PATHOLOGIQUE

2. Les deux types d'interactions

● Interactions sensori motrices

- * Associe sensations et réponses motrices immédiates
- * Les émotions mises en jeu sont simples: stress, angoisse, peur, colère, dégoût...
- * Les angoisses sont archaïques (abandon, annihilation, écrasement...)
- * La violence est narcissique (le but est d'abattre le plus grand nombre possible de créatures interchangeables)

MODELE: baby foot

● Interactions narratives

- * Les sensations sont moins importantes et la réponse corporelle est moins immédiate : le joueur réfléchit avant d'agir
- * Les émotions mises en jeu sont complexes
 - l'identification
 - l'empathie: avoir des sentiments « pour » et « avec »
- * Les angoisses mises en jeu engagent une rivalité et une initiation (abattre un ennemi pour prendre sa place)

MODELE: le livre dont vous êtes le héros (jeu historicisant)

JEU NORMAL ET PATHOLOGIQUE

3. Interactions alternées ou exclusives

- 1. Quand les interactions sensori motrices et les interactions narratives sont présentes ensemble, le jeu est structurant (« espace potentiel » de Winnicott)**
- 2. Quand les interactions sensori motrices deviennent exclusives, le jeu devient une activité mentale compulsive et dissociée**

Le joueur ne joue plus par plaisir, mais pour réduire un déplaisir

JEU NORMAL ET PATHOLOGIQUE

4. Le jeu a des effets positifs

- 1. Permet l'expression symbolique de l'agressivité et la canalisent vers la ténacité : il encourage à reprendre courage après chaque échec.**
- 2. Apprend à gérer les contacts sociaux (en réseau)**
- 3. Fonctionne comme rituel initiatique : évite le recours à des pratiques initiatiques réelles dangereuses.**
- 4. Développe des compétences :**
 - Tester des hypothèses**
 - Tenir compte des obstacles et faire face à l'imprévisible**
 - Traiter des informations en parallèle**
 - Construire une démarche logique prospective**

JEU NORMAL ET PATHOLOGIQUE

5. Le jeu pathologique est une fuite d'une réalité - extérieure ou intérieure - vécue comme persécutrice

* **Fuir un évènement douloureux**

de la vie personnelle (deuil, échec sentimental ou scolaire, harcèlement)

de la vie familiale (divorce, dépression de l'un des parents, etc)

* **Fuir des blessures intimes**: une image de soi défaillante, ou des difficultés à vivre des relations affectives réelles,

* **rétablir fantasmatiquement un état d'omnipotence** qui correspond à une phase précoce de la vie. (« dyade numérique » réparatrice avec son avatar ou sa machine pour compenser une relation primaire défectueuse)

Le joueur qui est dans cette situation commence à jouer pour oublier une douleur, mais il finit par oublier la vie

LA REVOLUTION SERIOUS GAME



LA REVOLUTION SERIOUS GAME:

1. Mettre le jeu au centre des apprentissages

Parce que le jeu permet de découvrir le monde et son pouvoir sur le monde

- * Il apprend à « faire semblant »**
- * Il apprend à exercer sa liberté: on y entre et en sort à volonté**
- * Il apprend la vie sociale : ses règles et la triche**
- * Il permet de se familiariser à son rythme avec des expériences nouvelles, de les installer à l'intérieur de soi, de prendre du recul**

LA REVOLUTION SERIOUS GAME:

2. Favoriser les apprentissages et la prise de recul par rapport à eux (engagement et désengagement)

*** engagement : l'immersion doit être cohérente et crédible**

*** désengagement**

1. Faire un inventaire des connaissances de chacun avant tout apprentissage et proposer un parcours individualisé.
2. Visualiser les tâches maîtrisées
3. Visualiser les parcours et les stratégies
4. Visualiser les progrès dans la socialisation pour la résolution des tâches

LA REVOLUTION SERIOUS GAME:

3. Mettre des jeux éducatifs à la disposition des jeunes ne suffit pas

1. Donner des repères théoriques

sur les modèles économiques, les conditions de production et de marketing des jeux vidéo

2. Favoriser les usages encadrés des consoles de jeu, lecteurs MP3, téléphones portables (COLONISATION POSITIVE DES USAGES)

3. Valoriser les productions des jeunes:

Machinima filmés dans un jeu vidéo

4. Encourager les pratiques créatrices:

USA: STEM Obama challenge

Conclusion

**La culture du serious game
sera celle du recul par
rapport aux
apprentissages ou ne sera
pas**