



DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL CONTINU

Psychopathologie du jeu multi-joueurs en ligne Psychopathology of multiplayer online game

Laurent Lecardeur^{a,*,b}

^a Équipe mobile de soins intensifs, centre Esquirol, centre hospitalier universitaire de Caen, Imagerie et stratégies thérapeutiques de schizophrénies, UMR 6301 CNRS CEA, avenue Côte-de-Nacre, 14033 Caen, France

^b Becquerel, 14000 Caen, France

Résumé

Sans limites et sans fin, les jeux en ligne multi-joueurs ont un fort potentiel addictogène, les modes de consommation dépassant souvent six heures par jour. Ils sont facilement accessibles puisqu'ils ne nécessitent qu'un accès Internet et sont disponibles en version d'essai gratuite. La surconsommation mène très rapidement à un isolement familial et social, à l'échec scolaire et au désinvestissement total d'autres formes d'activités. Les jeunes touchés se nomment entre eux « no life ». La surconsommation de jeux multi-joueurs en ligne et d'Internet touche principalement les adolescents et jeunes adultes, de préférence de sexe masculin. L'étude des facteurs psychopathologiques plaide en faveur de l'existence d'une fragilité psychopathologique prédisposant à l'apparition de la consommation excessive des jeux en ligne. Sont à privilégier notamment les troubles de l'humeur, les styles et schémas cognitifs dysfonctionnels, les prodromes du trouble psychotique. L'analyse des motivations permet de dégager trois facteurs principaux qui mènent les individus à consommer : le souhait de réussir, la création de lien social, l'immersion dans un environnement qui permet de s'extraire de sa propre existence. Les thérapies cognitives et comportementales permettent une prise en charge efficace de ces troubles, mais rien ne permet de dire aujourd'hui, étant donné le peu de littérature disponible, si elles sont les seules.

© 2013 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés.

Abstract

Objectives. – Online multiplayer videogames have become one of the most addictive activities on the Internet. However, overconsumption of online videogames should be differentiated of Internet addiction since players do not report to experience to be on the Internet when they are playing.

Methods. – The present article provides a comprehensive review of data on online multiplayer videogames overconsumption. This review highlights motivational factors of overconsumers and available therapeutic strategies will be described.

Results. – Overconsumption of online videogames is considered as a behavioural addiction or a compulsive-impulsive disorder. Most of the articles highlight four criteria for this disorder: (1) excessive use, often associated with a loss of sense of time or a neglect of basic drives, (2) withdrawal, including feelings of anger, tension, and/or depression when the computer is inaccessible, (3) tolerance, including the need for better computer equipment, more software, or more hours of use, and (4) negative repercussions, including arguments, lying, poor achievement, social isolation, and fatigue. Online multiplayer videogames are endlessly addictive, with daily consumption commonly lasting more than six hours. These games are easily accessible, since they only require an Internet access and demonstration trials are free to download. However, overconsumption of these videogames leads quickly to social withdrawal, academic failure, and disinvestment in daily-life activities. Males play more often than women. Teenagers and young adults are principal overconsumers of online multiplayer videogames and of the Internet. Parental control influences overconsumption since parental control is negatively correlated with Internet consumption in non-depressed adolescents. Comorbidities of abusive consumption are mood disorders, depressive symptoms and suicidal thoughts, anxiety disorders (generalized anxiety disorder and social phobia), alexithymia, attention deficit hyperactivity disorder and personality disorders (avoidant, borderline and obsessive-compulsive). Overuse is

* Équipe mobile de soins intensifs, centre Esquirol, CHU de Caen, avenue Côte de Nacre, 14033 Caen, France.

Adresse e-mail : lecardeur-l@chu-caen.fr.

also associated with cannabis and alcohol consumptions, sleep deprivation, compulsive eating disorder, carpal tunnel syndrome, ocular dryness, back- and headaches. Individuals with addictive behaviours for Internet and online videogames addiction tend to attribute the causes of events to the chance, they anticipate negatives consequences of their acts, demonstrate negativism, tendency to catastrophization, shame, low self-esteem and self-confidence. Three major desires lead to overconsumption in adolescents: the achievement of success, the creation of social relationships, and the immersion in an environment that differs from reality. French psychiatrists recommend treating overuse with a combination of pharmacologic and psychotherapeutic approaches. Among psychotherapeutic treatment, cognitive and behavioural therapies have demonstrated their efficacy with the disorder. Unfortunately, the literature does not provide information on other useful therapies.

Conclusions. – Given the growing frequency of overconsumption of online videogames and of the Internet, motivations of players and comorbidities of the disorder must be known by the clinician. They are clues to orientate the therapeutic approaches.

© 2013 Elsevier Masson SAS. All rights reserved.

Mots clés : Addiction ; Avatar ; Adolescence ; Internet ; Jeu en lignes ; Psychose ; Thérapies cognitives et comportementales

Keywords: Addiction; Adolescence; Behavioural and cognitive therapies; Internet; Psychosis

I. INTRODUCTION

Internet est un média relativement nouveau qui s'accompagne de ses modes de consommation propres, consommation qui, comme pour tout média, peut se révéler pathologique. Ainsi, on dénombre de plus en plus d'adolescents qui s'enferment dans une consommation quotidienne qui nuit à leur vie familiale et sociale et à leur scolarité [5]. La réclusion est parfois telle qu'un certain nombre de ces jeunes se déclarent « *no life* » (littéralement sans vie), en cela qu'ils passent la plupart de leur temps à assouvir leur passion de manière addictive. La consommation pathologique d'Internet est résistante au traitement, comporte un haut taux de rechutes, diminue la réponse au traitement des comorbidités [3]. Au cœur de l'offre fournie par Internet se trouvent les jeux de rôle multi-joueurs en ligne (ou MMORPG pour *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*). Ces jeux sont accessibles quand l'ordinateur est connecté à Internet, ils permettent à plusieurs individus qui jouent seuls chez eux de mener ensemble des quêtes dans un environnement virtuel attractif (mondes fantastiques ou futuristes). Ces jeux multi-joueurs en ligne sont aujourd'hui considérés comme hautement addictogènes [4,23].

Malheureusement, si les publications concernant la consommation excessive d'Internet sont aujourd'hui nombreuses, la littérature scientifique plus spécifiquement centrée sur les jeux en ligne est mince. Ainsi, une revue de la littérature [6] rapporte 155 études publiées entre 1996 et 2005 et qui concernent la surconsommation d'Internet, alors que seules sept études traitent des jeux vidéos en ligne. Or, des informations sur ce trouble s'avéreraient fort utiles au clinicien puisqu'il n'est pas rare de voir des adolescents ou jeunes adultes venir consulter en médecine générale ou en psychiatrie pour un trouble particulier et qui présentent, en supplément, une consommation pathologique de jeux en ligne. Parmi ceux-ci, on dénombre un pourcentage non faible de personnes présentant un trouble psychotique.

Cet article propose de fournir au clinicien une revue de la littérature qui s'est intéressée à la consommation pathologique de jeux multi-joueurs en ligne, mais aussi plus largement, étant

donné le faible nombre d'articles concernant ces jeux, à la surconsommation d'Internet. Nous présenterons d'abord le jeu multi-joueurs en ligne le plus répandu dans le monde, qui est aussi celui qu'adoptent le plus souvent les patients que nous rencontrons dans notre consultation en psychiatrie. Ce chapitre est nécessaire afin de familiariser le lecteur avec ce jeu et ses codes, ce qui devrait lui permettre d'atteindre le patient dans son univers. Les critères épidémiologiques et diagnostiques, les facteurs prédictifs d'apparition, les attentes des joueurs et les modes de prise en charge de la surconsommation d'Internet ayant fait l'objet de publications seront ensuite présentés.

2. EXEMPLE D'UN JEU MULTI-JOUEURS EN LIGNE ADDICTOGENE : WORLD OF WARCRAFT®

Les jeux de rôle multi-joueurs en ligne trouvent leur origine en 1997 avec la création d'*Ultima Online*®, puis se sont popularisés avec des séries comme *Everquest*® (1999). *World Of Warcraft*® (WOW) est le jeu de rôle multi-joueurs en ligne le plus populaire actuellement (la société d'édition comptait 10,5 millions d'utilisateurs à travers le monde en décembre 2008). Le mode d'accès à ce jeu, extrêmement simple, est le même dans le monde entier. Une version de démonstration est téléchargeable et gratuite durant dix jours. Ensuite, chaque joueur qui souhaite poursuivre l'aventure doit acheter une boîte de jeu et doit s'acquitter d'un abonnement en ligne mensuel payant. Une des premières étapes, comme nous le verrons par la suite, un élément clé du jeu, consiste à créer le personnage que l'on va utiliser pour tout le jeu. Le joueur choisit un personnage, sa race (humain, troll...), sa classe (guerrier, mage...) et ses compétences dans divers métiers (herboristerie, alchimie...). Les possibilités de personnaliser son avatar sont donc larges, certains joueurs créant même des personnages du sexe opposé.

L'objectif du jeu est de collecter des biens virtuels sous forme de quête (tuer un monstre, rapporter un trésor...) en se déplaçant sur plusieurs niveaux du monde et ainsi d'accumuler de l'expérience. Même si les quêtes peuvent d'abord être menées seul, il devient rapidement nécessaire d'interagir avec d'autres joueurs pour venir à bout de celles-ci et continuer à

Download English Version:

<https://daneshyari.com/en/article/314221>

Download Persian Version:

<https://daneshyari.com/article/314221>

[Daneshyari.com](https://daneshyari.com)