

d é p e n d a n c e s

Avril 06 • no 28

Editorial

1 Jean-Félix Savary

2 Les addictions sans substances

Christine Davidson

6 Les enjeux d'une passion

6 Serge Tisseron

9 Accro au jeu: témoignage

Olivier

12 La prévention de l'usage nocif des jeux vidéo

12 Yaël Liebkind

16 Addiction aux jeux vidéo versus addiction aux jeux d'argent

16 Olivier Simon, Jean-Pierre Imhoff

21 Une approche anthropologique de l'addiction aux jeux vidéo

21 Thierry Wendling

Les jeux vidéo, un phénomène qui nous interroge

Revue éditée par

Institut suisse de prévention de
l'alcoolisme et autres toxicomanies

sfa / ispa



Groupement romand d'études
sur l'alcoolisme et les toxicomanies

Editorial

Adresse des éditeurs

Institut suisse de prévention de l'alcoolisme et autres toxicomanies, ISPA, Ruchonnet 14, case postale 870, 1001 Lausanne

Groupement romand d'études sur l'alcoolisme et les toxicomanies, GREAT, Pêcheurs 8, case postale 638, 1401 Yverdon-les-Bains

Rédaction

Rédacteurs:

Corine Kibora-Follonier, ISPA
Jean-Félix Savary, GREAT

Comité de rédaction:

Pierre-Yves Aubert
éducateur, Genève
Michel Graf
directeur de l'ISPA, Lausanne
Étienne Maffli
psychologue, Lausanne
Jean-Dominique Michel
socio-anthropologue, Genève
Gérald Progin,
responsable Espace Prévention,
Aigle
Louis-Pierre Roy
enseignant EESP, Lausanne

Administration et abonnements

ISPA, case postale 870,
1001 Lausanne,
tél. 021 321 29 85,
fax 021 321 29 40

Parution

3 fois par an

Abonnement

Frs. 45.- par an

Les articles signés n'engagent que leur auteur

Les titres et sous-titres sont de la rédaction

La reproduction des textes est autorisée sous réserve de la mention de leur provenance et de l'envoi d'un justificatif à la rédaction

Ligne graphique

Fabio Favini
Romanel-sur-Morges

ISSN 1422-3368

Aujourd'hui, encore plus qu'hier, le jeu vidéo nous interroge.

Pratique en augmentation rapide, il ne touche plus seulement quelques jeunes adolescents adeptes du monde numérique.

Son public s'élargit à toutes les couches de la population, notamment les femmes et les jeunes adultes. Au niveau mondial, le marché du jeu vidéo est estimé à plus de 40 milliards de francs et sa croissance annuelle se situe autour de 10%. Faut-il s'inquiéter d'une telle évolution?

On pourrait le croire au vu de certaines informations relayées dans les médias. Ainsi, la "Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion" comptabilisait 2243 cas d'addiction aux jeux en ligne en 2003. En 2004, ce chiffre quadruplait pour passer à 8978 joueurs. Lors d'une enquête sur le jeu *EverQuest*, 12 000 joueurs affirmaient que leur vie réelle n'était qu'un moyen d'entretenir leur vie virtuelle. Les faits divers les plus sordides (joueurs qui ont succombé d'épuisement; mort d'un nourrisson laissé seul par ses parents incapables de quitter leur partie) viennent alimenter une conception diabolisée des jeux vidéo.

Comme tout phénomène nouveau, le jeu vidéo cristallise les fantasmes et les peurs.

Rappelons-nous des discours sur la télévision, autrefois affublée de tous les maux. Les catastrophes annoncées sont-elles au rendez-vous? Toute approche qui fait d'une pratique particu-

lière (ou d'un produit) l'unique responsable d'un comportement problématique doit être questionnée. Le rôle des parents et de la société, tout comme les ressources propres que possède chaque individu encadrent l'univers des jeux vidéo, comme toute autre pratique sociale.

Le présent numéro de *dépendances* s'attache à mieux comprendre ce phénomène, en s'interrogeant sur la pertinence du concept d'addiction. Nous présentons ici une vision nuancée qui soulève des questions auxquelles la recherche, encore au stade embryonnaire, devra répondre. On comprend néanmoins que des dangers existent. La faible dimension de la population touchée ne constitue pas une raison pour ne rien faire. À ce jour cependant, on doit bien constater un vide législatif et l'absence de réaction du monde politique sur ce thème. Cette situation laisse le champ libre à l'industrie. Devant un marché en augmentation rapide, la logique commerciale l'emporte et pousse les développeurs à maximiser le caractère addictif des jeux, afin de garantir un public suffisant pour amortir les immenses coûts de développement. Devant l'explosion du phénomène, n'est-il pas temps de réfléchir sérieusement, avec nos élus, à la responsabilité sociale de l'industrie du jeu vidéo?

Jean-Félix Savary
GREAT

Christine Davidson,
Psychiatre,
MD Consultation,
Genève
cdavidson@
bluewin.ch

Peut-on parler d'addiction lors de comportements compulsifs qui ne sont pas liés à une substance? Au-delà du terme même d'addiction, l'auteur dégage plusieurs éléments qui militent pour le développement d'un modèle commun. (réd.)

Les addictions sans substances

Le terme «accro à» est passé dans le langage populaire pour de multiples formes de situations. Il a souvent une connotation positive du reste. Etre accro à un feuilleton de télévision, à un sport, aux sushis, à son téléphone portable, à Jean- Paul II, au tai-chi, à son chéri : les exemples de l'utilisation de ce terme entendu dans la vie de tous les jours sont multiples. Le dictionnaire donne comme définition du terme «accro» les deux aspects: passionné par, dépendant à. A partir de quand passe-t-on de l'un à l'autre? Faut-il parler d'addiction, de dépendance?

Quelques définitions

Le terme qui traduit le mieux l'état de notre connaissance actuelle envers les dépendances est celui d'addiction. Au temps de l'empire romain, il désignait un homme libre qui ne pouvait rembourser une dette et devenait «addictum» à son créancier dont il devenait l'esclave temporaire. Dans le vocabulaire anglo-saxon du 16^{ème} au 19^{ème} siècle, «to addict» signifiait se consacrer à une pratique, un vice ou une mauvaise habitude. Le terme d'addiction ajoute à la notion de dépendance l'aspect positif d'une prise de produit ou d'un comportement avec comme conséquence dommageable le besoin de continuer et l'augmentation des doses conduisant à la dépendance. Il est en cela le reflet de la conception moderne de l'approche médico-psychosociale qui traduit la complexité de l'étiologie, de la sémiologie, du traitement de ce type de problème. Malgré tout, il n'y a pas de consensus des scientifiques pour une définition claire de ce terme. C'est pourquoi il est plutôt utilisé par les «profanes», les scientifiques préférant se référer à la notion de dépendance. De multiples raisons amènent à ramener dans le champ des dépendances les addictions à des comportements. La première est due au fait que nombre de dépendances se recourent. Il est en effet actuellement de plus en plus rare qu'une personne ne présente qu'une seule dépendance. Ainsi, de nombreux joueurs pathologiques présentent des dépendances aux substances, notamment à l'alcool et au tabac. L'utilisation du haschisch chez

les jeunes joueurs addicts aux jeux en ligne en sont un autre exemple. Les polytoxicomanies se sont ainsi multipliées et, avec elles, la difficulté de les soigner s'est accrue. La seconde est liée à la similarité des présentations cliniques de ces différents troubles. Malgré cela, le concept d'addiction n'apparaît pas dans les grandes classifications internationales comme le DSM IV ou l'ICD 10. Alors que la classification des dépendances aux substances reconnaît 11 substances différentes avec les mêmes critères diagnostiques, les addictions à des comportements regroupent des conduites aussi variées que:

- Les jeux d'argent et de hasard
 - Internet: les achats en ligne, les chats, le sexe, les jeux en ligne
 - Le sport
 - L'addiction au travail
 - Les achats compulsifs
 - Le sexe
 - La relation affective
 - Une certaine forme de criminalité
 - La nourriture ou le jeûne
 - Les sensations fortes
 - Le téléphone portable
- et la liste n'est pas exhaustive.

Ces troubles sont classés dans trois grands groupes:

- Les troubles des conduites alimentaires comprenant l'anorexie mentale et la boulimie
- Les paraphilies concernant les troubles de la sexualité
- Les troubles des impulsions qui regroupent les impulsions agressives graves sur les personnes ou les biens, la kleptomanie, la pyromanie, le jeu pathologique, la trichotillomanie.

Ils présentent une similarité de symptômes cliniques avec les dépendances aux substances, y compris dans leur description nosologique. Dans la description de ces troubles, le caractère compulsif, la perte de contrôle et les conséquences négatives en font partie. Pour définir une dépendance à une substance, il faut qu'il y ait un certain nombre de critères. Ils sont au nombre de 6:

- Désir compulsif d'utiliser une substance psycho-active
- Difficultés à en contrôler l'utilisation
- Abandon progressif d'autres activités
- Poursuite de la consommation malgré les effets négatifs
- Nécessité d'augmenter les doses pour avoir le même effet, c'est-à-dire développement d'une tolérance
- Apparition d'un syndrome de sevrage à l'arrêt de la substance.

Or, pour les addictions à des comportements, la description des symptômes rejoint celle des dépendances à des substances. Par exemple, les critères du jeu pathologique ont une réelle similarité avec ceux des produits. Ils en ont 6 en commun :

- Désir compulsif
- Temps consacré et abandon d'autres activités
- Tolérance
- Poursuite du comportement malgré les effets négatifs
- Syndrome de sevrage
- Difficultés à contrôler l'utilisation.

Il existe des critères spécifiques au jeu pathologique qui témoignent de la relation particulière du joueur avec l'argent :

- Actes délictueux pour financer l'activité
- Compte sur les autres pour se procurer l'argent.

Mais, à nouveau, on retrouve ces mêmes critères liés à l'argent lors de dépendance à des substances coûteuses, souvent illégales, comme la cocaïne. Les symptômes de sevrage sont également les mêmes pour des dépendances à des substances que pour des dépendances à des comportements.

Des effets semblables

L'évolution rapide de nos connaissances des addictions au sens large du terme et l'évolution de leur développement vont probablement modifier dans un avenir assez proche ces clas-

sifications et il serait souhaitable de les regrouper sous une même entité. Une classification commune, qui tiendrait compte de la relation de l'individu avec le comportement, et qui serait descriptive du comportement, permettrait de regrouper les différentes addictions sous une même nomenclature. Il pourrait y avoir un réel impact en terme de prévention, de traitement et d'approche des polytoxicomanies. Or, si pour le jeu pathologique la similarité avec la dépendance aux substances semble plus évidente, ce n'est pas encore le cas pour les autres dépendances à des comportements. En reprenant la définition de l'alcoolisme de Pierre Fouquet: «Un alcoolique est quelqu'un qui a perdu la liberté de s'abstenir», on perçoit bien pourquoi les spécialistes ont de plus en plus tendance à parler d'addictions à des comportements et comment elles pourraient rejoindre assez naturellement celles à des substances.

Le troisième point concerne la grande fréquence du passage d'une dépendance à l'autre. Il est en effet fréquent de voir émerger ou s'amplifier une dépendance à l'alcool chez un joueur pathologique qui a cessé récemment le jeu ou de voir se développer des crises de boulimie au sucré chez une personne dépendante au tabac qui a arrêté de fumer.

Ces constatations ne sont pas étonnantes au vu de nos connaissances actuelles en matière de mécanisme d'action des produits sur le système limbique et le noyau accumbens et de la similarité d'action des stimulations lors de comportements compulsifs. En effet, lors de prise de substances, celles-ci se fixent directement sur les récepteurs stimulant certains transmetteurs liés à la stimulation de la dopamine, permettant d'augmenter la perception du plaisir. Lors de stimulation par des comportements, le processus aboutit au même résultat, c'est-à-dire à une stimulation du système dopaminergique. Ce sont les progrès récents en imagerie cérébrale qui nous ont permis de mieux comprendre ces mécanismes d'action. En effet, la visualisation dynamique des mécanismes d'action des neurotrans-

metteurs et de l'impact sur les récepteurs permettent de comprendre ce qui se passe à ce niveau lors de l'exposition à un produit ou à un comportement.

Ainsi, certaines recherches ont montré une augmentation de la sécrétion des endorphines chez des joueurs de chevaux de course.

De même, leur origine est commune et peut être due à plusieurs facteurs :

- Biologique par les dérèglements du système de récompense
- Génétique avec la transmission héréditaire possible de certains troubles
- Psychologique par sur-stimulation du système lors de situations difficiles émotionnellement
- Social: par exposition au produit ou au comportement.

Ces nouvelles données vont avoir un impact important sur les actions de prévention et de soins.

En matière de prévention, chaque produit ou comportement avait ses stratégies propres. Les dépendances croisées, de plus en plus fréquentes, sont en train de modifier la nature des messages de prévention primaire qui doivent pouvoir s'adresser à plusieurs problèmes simultanément.

L'approche thérapeutique sera donc éclectique, regroupant des stratégies variées.

En terme de traitement, les bases d'intervention sont par contre les mêmes. La similarité entre les comportements et les substances a depuis longtemps été identifiée par le modèle des 12 étapes des alcooliques anonymes. En effet, depuis longtemps existent sur le même mode des groupes de dépendants affectifs et sexuels (DASA), des joueurs anonymes, des outre-mangeurs anonymes.

Quelle prévention et quel traitement?

Ceci témoigne de la similarité des diverses dépendances. L'arsenal thérapeutique reconnu comme efficace va comprendre :

- Le sevrage

- La motivation au changement
- Les stratégies de prévention de rechute
- Les traitements médicamenteux
- Le traitement des comorbidités associées.

En cas de dépendances croisées, le choix du processus et de la substance ou du comportement à changer va se poser. Certaines dépendances sont tellement intriquées et entraînent de telles stimulations croisées qu'il faut envisager des sevrages co-occurents. Par exemple, chez certains consommateurs dépendants de cocaïne, la consommation d'alcool stimule les envies de cocaïne. Le traitement de la dépendance à la cocaïne devra donc prendre en compte l'abstinence d'alcool. Il peut en être de même pour la dépendance aux jeux en ligne chez de gros consommateurs de haschisch. Il leur est parfois effectivement impossible de maîtriser leur pratique toxicomaniaque du jeu sans agir également sur leur consommation de haschisch.

La réduction des risques a maintenant ses lettres de noblesse dans l'arsenal thérapeutique des dépendances aux substances, y compris pour l'alcool. Elle est également valable et importante pour les dépendances à des comportements.

Ainsi, lors de jeu pathologique, l'énorme difficulté réside dans le fait de proposer l'abstinence du comporte-

ment comme réponse à la dépendance. L'expérience clinique a montré que les stratégies de réduction correspondent mieux aux attentes des joueurs excessifs. Il en est de même pour les adolescents. Toutes les études d'impact des messages de prévention primaire, secondaire et tertiaire le montrent: cette tranche d'âge ne répond absolument pas à des arguments prônant l'abstinence d'un produit ou d'un comportement. Les stratégies d'intervention doivent dès lors tenir compte de ces expériences et proposer des modes d'intervention originaux et adaptés.

Tous ces éléments militent en faveur d'un modèle commun. Le plus dommageable est de mettre en opposition les modèles bio-médical et psycho-social. Ces problèmes sont tellement multi-factoriels et multi-étiologiques que nos connaissances actuelles devraient nous interdire de le faire. Or, nous sommes encore trop souvent dans le domaine des croyances et des querelles de chapelle. Il n'est pas rare d'entendre encore «je ne crois pas à telle approche». Nos connaissances scientifiques de ces problèmes devraient nous permettre de sortir de tels discours. Les spécialistes ont un grand rôle à jouer en matière d'information et de partage du savoir. Mais, ces connaissances sont encore en train d'évoluer. Une meilleure compréhension sur le degré de dépendance devrait, par exemple, nous permettre


d'affiner les indications thérapeutiques d'abstinence ou de réduction des risques. Par ailleurs, en raison de l'énorme offre de produits chimiques, électroniques, gustatifs, visuels et physiques capables de stimuler le plaisir de telle sorte que le risque d'en développer une dépendance est grand, il est urgent d'encore mieux connaître les facteurs prédictifs ou protecteurs susceptibles d'influer précocement sur le développement possible d'une dépendance. Les jeunes sont particulièrement vulnérables, donc particulièrement concernés par ces recherches afin d'être mieux informés et de mieux pouvoir se protéger et ne garder que les aspects du plaisir lié à certaines activités ludiques.

Bibliographie

- Stahl S.M.: Essential psychopharmacology Second Edition, Cambridge University Press, 2002
- Chambon P.: Sommes-nous tous des drogués? Science et Vie, septembre 1997, no 960, p.110-119
- Neurosciences: Usage de substances psychoactives et dépendances, organisation mondiale de la santé, 2004
- Loonis E: Théorie générale de l'addiction. Introduction générale à l'hédonologie. Egzagone Publications 2004
- DSM-IV
- ICD-10
- Ladouceur Robert: Le jeu pathologique

Publicité

Ne restez pas seul avec
un problème d'alcool.

 Ligue valaisanne
contre les toxicomanies

 VILLA FLORA

Centre de traitement de l'alcoolisme - Sierre - Chemin des Cyprès 4 - 3960 Muraz - 027 455 75 51

Les 4 hautes écoles de travail social de Suisse romande offrent un

MASTER OF ADVANCED STUDIES (MAS) en ACTION ET POLITIQUES SOCIALES

(ancien diplôme de formation continue en travail social, Université de Neuchâtel)

Formation
continue

Hes·so
Haute Ecole Spécialisée
de Suisse occidentale
Fachhochschule Westschweiz

Cycle de formation 2006-2009

Public cible : Travailleurs sociaux, ergothérapeutes, psychomotriciens, licenciés dans les domaines des sciences sociales et professionnels des professions voisines.

Objectifs : Développer la capacité d'analyse des politiques publiques, plus particulièrement le système de protection sociale pour contribuer à l'innovation.

Permettre à des professionnels d'assumer des fonctions d'encadrement, de gestion, de formation.

Durée : 60 périodes d'enseignements et un mémoire sur 3 ans

La formation est modulaire. Elle débute chaque automne.

Validation : 60 crédits ECTS

Début : Octobre 2006

Délai d'inscription : 15 juin 2006

Responsable scientifique : Prof. Stéphane Rossini

Plaquette détaillée et information sur demande au secrétariat de l'Unité de formation continue,

chemin des Abeilles 14
CH-1010 Lausanne
021 651 03 10



h e t s [ies]

Haute école de travail social
[Institut d'études sociales]
Genève



école d'études sociales et pédagogiques · Lausanne
haute école de travail social et de la santé · Vaud



Formation continue

Hes·so
Haute Ecole Spécialisée
de Suisse occidentale
Fachhochschule Westschweiz

Certificat postgrade interprofessionnel en psychiatrie sociale (CPG)

Public cible : professionnels du social et de la santé qui sont confrontés à des personnes atteintes de troubles psychiatriques.

Objectifs : acquérir des compétences en psychiatrie communautaire et psychiatrie de liaison, en techniques d'intervention spécifiques et en réhabilitation.

Durée : 20 jours sur 18 mois,
plus le travail final

Validation : 15 crédits ECTS

Responsable scientifique : Charles Chalverat

Délai d'inscription : 15 octobre 2006



Descriptif détaillé sur demande au
Tél. 021 651 03 10 – <http://ufc.eesp.ch>



Formation continue

Hes·so
Haute Ecole Spécialisée
de Suisse occidentale
Fachhochschule Westschweiz

Cours postgrade HES-SO en Gestion d'équipe (cursus individualisé)

Public cible : travailleurs sociaux et professions tertiaires voisines qui occupent une fonction de cadre ou qui dirigent une petite institution.

Objectif : acquérir les qualifications nécessaires pour occuper la fonction de responsable d'équipe ou diriger une petite institution

Durée : 26 jours

Début : janvier 2007

Validation : 15 crédit ECTS

Responsable scientifique : Charles Chalverat

Délai d'inscription : 1er novembre 2006



Descriptif détaillé sur demande au
Tél. 021 651 03 10 – <http://ufc.eesp.ch>

Serge Tisseron¹,
psychiatre et
psychanalyste,
directeur de
recherches à
l'Université
Paris X,
serge.tisseron@
voila.fr

A travers une analyse des enjeux qui sous-tendent l'attrait pour les jeux vidéo, Serge Tisseron, en grand connaisseur et amateur de jeux vidéo, donne un coup de projecteur percutant: il identifie quatre types de joueurs, dont un seul selon lui présente le risque de ce qu'il nomme une compulsion pathologique. (réd.)

Les enjeux d'une passion

Les mots de «dépendance» et de «toxicomanie» employés au sujet des jeux vidéo risquent de nous faire oublier la profonde originalité de cette pratique. Elle se situe en effet dans une continuité très particulière, avec nos relations à l'ensemble des images tout d'abord, et avec nos premières expériences interrelationnelles ensuite.

«Dans» et «devant» l'image

Entrer et sortir des images. C'est ce que nous faisons tous à tout moment et cela nous paraît naturel. Mais, pourtant, nous l'avons appris! Chez le bébé, les premières images sont en effet des hallucinations qu'il confond avec la réalité. En fait, ces hallucinations sont sensorielles, émotionnelles et motrices autant que visuelles, dans la mesure où elles s'accompagnent d'états du corps intenses. La posture psychique du bébé est alors plus proche de celle du rêveur qui se sent faire partie de son rêve que de celle d'un sujet éveillé regardant une image intérieure. Il est «dans» l'image, éprouvant des sensations, des émotions et des états du corps mêlés indissolublement à des représentations visuelles. C'est seulement dans un second temps que le bébé découvre la distinction entre l'image qu'il voit de sa mère lorsqu'elle lui fait face et celle qu'il porte à l'intérieur de lui quand elle est absente de son champ visuel. Il passe



Chacun peut trouver ce qu'il cherche dans les jeux vidéo

alors d'une image qui est un espace visuel, sensoriel et moteur à l'intérieur duquel il se trouvait - l'hallucination - à une représentation visuelle devant laquelle il se trouve - que celle-ci corresponde à une perception ou à une image mentale². Mais ce moment de progrès est aussi à l'origine d'une immense nostalgie. Nous pouvons nous

réjouir de ce que nous avons gagné à renoncer aux mirages de l'hallucination, mais nous pouvons tout aussi bien nous lamenter de ce que ce dessaisissement nous a fait perdre. C'est pourquoi, aussitôt que l'être humain a renoncé aux pouvoirs de l'hallucination, il n'a de cesse de tenter d'en reproduire à volonté les mirages. Les diverses drogues

hallucinogènes présentes dans toutes les cultures sont un moyen d'y parvenir, les images en sont un autre. Celles-ci permettent en effet à son consommateur de pouvoir faire alterner les deux postures psychiques successives qui ont accompagné le renoncement aux pouvoirs de l'hallucination: s'abandonner à l'illusion d'être contenu dans les images, ou au contraire se placer «devant» elles dans une posture critique.

La relation aux jeux vidéo n'échappe pas à cette logique. L'«immersion» y joue un rôle essentiel, comme l'ont d'ailleurs dit ses partisans dès l'origine³. Mais l'interactivité y est au moins aussi importante. Or, le modèle de celle-ci se trouve ailleurs, dans «l'accordage multisensoriel précoce».



Photo Interfoto

L'accordage multisensoriel précoce

On désigne par cette expression le dialogue mimique, tonique, postural et phonétique qu'un bébé établit avec l'adulte privilégié qui s'occupe de lui. Ce dialogue a une face visible: il s'agit du bonheur de partager des gestes, des attitudes, des mimiques et des vo-

calises. Mais il a aussi une face cachée: le désir du bébé d'entrer en contact avec l'état mental de son interlocuteur⁴.

La relation avec l'ordinateur renoue avec ce plaisir. Le joueur découvre avec bonheur la merveilleuse coïncidence entre ses mouvements et ceux de son avatar⁵. Dans un jeu *off line* où l'ordinateur propose au joueur d'être dans une équipe, c'est même l'ensemble de celle-ci qui avance à son rythme et s'arrête si le joueur laisse son avatar immobile. Mais, en même temps, et comme dans l'accordage affectif, le joueur cherche à deviner «l'état mental» de son vis-à-vis, qu'il s'agisse de l'ordinateur ou du joueur réel auquel il est opposé dans un jeu sur Internet. Bien sûr, l'accordage multisensoriel précoce et celui qui préside aux relations avec l'ordinateur ne sont pas de même nature. Tout, dans la relation à l'ordinateur, passe par une digitalisation: les gestes et les mouvements du joueur sont traduits en informations numériques. Mais les propositions et les réponses de l'ordinateur respectent, et respecteront de plus en plus, la multiplicité des engagements sensoriels de l'enfant. Déjà, il attire son regard par des clignotements ou des halos lumineux autour de certains objets, il émet des musiques, des sons et des paroles, et il fait même vibrer la main du joueur grâce à une souris ou un joystick munis d'un dispositif de «retour d'effort»...

De l'interactivité merveilleuse à la compulsion pathologique

Selon ce qu'il privilégie, le joueur de jeux vidéo s'engage soit du côté du bain d'excitations répétitif, soit du côté de sa maîtrise et de sa mise en sens. C'est pourquoi la dépendance aux jeux vidéo n'entretient qu'un lien éloigné avec l'addiction aux toxiques ou aux jeux d'argent dans lesquels le hasard joue une grande place. Le joueur de jeu vidéo serait plutôt «interactivo dépendant», c'est-à-dire dépendant de la fantastique interactivité qu'il établit avec sa machine. C'est d'ailleurs pourquoi la meilleure façon pour lui d'en guérir est encore de tomber amoureux!

Le consommateur dépendant d'une substance cherche avant tout à éprouver les effets de celle-ci et la recherche du sens est absente de son rapport à elle. Au contraire, le joueur de jeux vidéo est toujours confronté à une tension entre excitations et significations. Et c'est même très probablement ce qui le «scotche» aux jeux vidéo! On s'est souvent inquiété que les drogues dites «douces» mènent aux «dures». Mais, même ceux qui n'hésitent pas à parler «d'addiction aux images» n'ont jamais évoqué que les jeux vidéo mènent au cannabis, et encore moins à l'héroïne! Et pour cause! La posture psychique du joueur consiste à devoir sans cesse maîtriser, ordonner, et utiliser, au service d'un but fixé dans le jeu, l'ensemble des sensations, des émotions et des états corporels par lesquels les concepteurs du logiciel l'assaillent sans répit. Ce qui ne veut pas dire, bien entendu, que les drogues et jeux vidéo ne puissent pas être associés: un consommateur de cannabis peut coupler les sensations que lui donne ce toxique avec celles que lui procure un jeu vidéo. Mais le fait d'associer deux choses ne veut pas dire qu'elles soient de même nature. Un amateur de voiture peut aussi décider de conduire son véhicule après consommation de toxique, à la recherche de sensations extrêmes. Cela ne signifie pas que conduire un véhicule et fumer un joint entretiennent une quelconque proximité! La pathologie du joueur, quand il en développe une, consiste à abandonner le bonheur léger d'une interactivité pleine de surprises merveilleuses pour s'engager dans le cauchemar d'un contrôle omnipotent. Son entêtement et son désir de maîtrise absolue s'apparentent alors à une compulsion pathologique bien plus qu'à une addiction.

Les quatre enjeux d'une passion

Si tellement de gens se passionnent pour les jeux vidéo, c'est que chacun peut y trouver ce qu'il cherche! Leurs deux caractères communs que nous venons d'évoquer - «l'immersion» sur fond d'hallucination contrôlée et l'in-

teractivité sur fond d'accordage multisensoriel précoce – sont en effet loin de rendre compte de l'extrême variété de leurs enjeux. Pour bien faire comprendre ceux-ci, il faut partir des questions que se pose un joueur face à son écran. Ces questions sont rarement formulées de manière explicite, mais tout joueur, je pense, s'y reconnaîtra. Elles sont de quatre types. Quelle signification donner aux multiples informations qui arrivent à tout moment? Comment manipuler les objets qui se présentent? Comment faire reconnaître sa valeur? Et pour ceux qui jouent en réseau, comment créer des alliances?

Or, ces quatre séries de questions renvoient à quatre moments essentiels de la vie⁶. D'abord, il s'agit des sensations nouvelles et étranges qui ont succédé à la naissance: comment les réunir et leur donner du sens? La seconde de ces questions renoue avec les explorations et les découvertes merveilleuses de l'enfance: à quoi servent les objets qui nous entourent, de quelle façon les utiliser et pour quel usage? La troisième correspond à la construction de l'estime de soi, de plus en plus difficile à ériger au fur et à mesure que les gratifications parentales se raréfient et que les reconnaissances sociales tardent à venir. Enfin, la dernière est dominée par l'angoisse pubertaire de la rencontre avec les pairs, notamment de l'autre sexe.

Quatre profils de joueurs

L'une des quatre préoccupations que nous venons d'évoquer peut prendre une importance plus grande, voire exclusive chez un joueur. Selon celle dont il s'agit, on peut alors définir quatre profils possibles. Les joueurs de type 1 recherchent plutôt l'excitation. Ils sont donc naturellement amateurs de jeu en vision subjective comme *Doom*, *Quake*, *Far Cry*, *Call of Duty*, *Medals of Honor*, *Dark Age of Camelots* ou *World of Warcraft*. Ils 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: ils procurent des sensations exceptionnelles et extrêmes à volonté. En même temps, le moteur principal de ces jeux n'est pas le plaisir, mais la frustration! C'est parce que le joueur est constamment frustré dans ses attentes et ses aspirations qu'il joue et rejoue encore, au risque de s'engager dans des parties qui le marginalisent de plus en plus.

Les joueurs de type 2, quant à eux, aiment manipuler sur l'écran les figurines de pixels et les avatars qui représentent divers aspects d'eux-mêmes. Il peut s'agir de jeux de guerre plus ou moins réalistes, mais aussi de jeux dans lesquels on est invité à prendre soin d'une créature, comme dans les «Nintendogs».

Quel que soit leur choix de jeu, les joueurs de type 3, eux, ne jouent que pour être reconnus: il s'agit souvent de la recherche d'une compensation à des failles narcissiques précoces. Que les repères de leur groupe changent, et leurs activités vont changer aussi. Ces joueurs vont s'engager de manière extraordinairement intense dans certains jeux à une époque de leur vie, mais s'en séparer sans difficultés à une autre.

Enfin, les joueurs de type 4 aiment la compagnie. En jouant, ils se rencontrent, nouent des liens, et prolongent éventuellement ces rencontres dans la réalité. Ils sont probablement les moins menacés par la dérive d'une dépendance aux jeux vidéo. Dans la mesure où ils cherchent plutôt les bénéfices d'une socialisation réussie, c'est sur celle-ci qu'ils vont toujours continuer à se guider.

En fait, le problème principal du jeu vidéo est qu'il se substitue trop facilement à des gratifications sociales défailtantes. Un enfant en mal d'interactions, de gratifications narcissiques ou même d'excitations, peut être tenté de l'utiliser pour compenser ce qui lui manque ou lui a manqué à un mo-

ment de son évolution. Le problème est qu'il risque d'y rencontrer une frustration encore plus grande! C'est pourquoi on ne peut s'opposer efficacement au danger d'un engagement morbide dans les jeux vidéo, avec le cercle vicieux de frustration qu'il alimente, qu'en lui opposant diverses formes de gratification sociale. Bref, il n'y a pas d'autre issue au risque de marginalisation dans les jeux vidéo que celle d'une socialisation à partir des jeux vidéo. De la même façon qu'on lutte contre l'alcoolisme en enseignant l'œnophilie, il faudrait encourager partout le plaisir de parler des jeux vidéo, d'en essayer de nouveaux, et de se socialiser à partir des échanges qu'ils permettent. C'est heureusement quelque chose que les enfants font le plus souvent spontanément. Quand ils n'y parviennent pas, c'est évidemment le rôle des parents et des pédagogues que de les y aider.

Notes

1) Derniers ouvrages parus: Vérités et mensonges de nos émotions, Paris, Albin Michel, 2005, et Les enfants au risque du virtuel, Paris, Dunod, 2006 (sous la direction de).

2) Tisseron, S., Les Bienfaits des images, Paris, Odile Jacob, 2002 (ce livre a reçu en 2003 le Prix Stassart de l'Académie des Sciences Morales et Politiques).

3) Quéau, P., Le Virtuel, Vertus et vertiges, Seyssel, Ed. Champ Vallon, 1992.

4) Stern, D.N., Le Monde interpersonnel du nourrisson, une perspective psychanalytique et développementale, Paris, PUF, 1989.

5) On désigne sous ce nom l'apparence virtuelle sous laquelle un joueur apparaît dans son jeu à lui-même, et aussi aux autres joueurs dans les jeux en réseaux sur Internet. Cette apparence est fabriquée à partir d'une banque de données comportant des fragments de visage et de corps que l'internaute assemble à sa guise. Dans certains cas, il est également possible de fabriquer soi-même cette apparence grâce à un scanner.

6) Ces quatre questions essentielles et leurs conséquences sont développées dans Tisseron S., «Les quatre enjeux d'une passion», in Tisseron S. et coll., op. cit.

Accro au jeu: témoignage

Olivier*

*Prénom

d'emprunt

Olivier a bien voulu témoigner pour notre revue de son expérience avec les jeux vidéo. Il livre ici une analyse pertinente des dangers qui guettent le joueur, mais aussi des ressources mobilisables pour y faire face. Ce texte, à l'instar de tous les témoignages, est à la fois indiscutable et propre à la personne. (réd.)

Dépendances: Décrivez-nous votre parcours et votre expérience avec les jeux vidéo.

Olivier: J'ai 45 ans et travaille dans les arts graphiques. Je n'ai jamais été attiré par les jeux vidéo (trop vieux, génération «Pacman», c'est dire!). En 1995, j'ai alors 35 ans, je découvre chez un ami le jeu SimCity sur Mac et en deviens rapidement «accro», et ce pendant quatre mois. Enfin un jeu où il ne s'agit pas d'empiler des briques, de flinguer des extra-terrestres ou de rouler comme un «con», mais de construire un système qui se développe, qui évolue. Bref, avec ce truc, on peut se prendre pour Dieu.

Je suis bien conscient que j'ai eu de la chance car ce jeu n'est rien par rapport à ce qui se fait aujourd'hui, en termes de pouvoir de fascination (graphisme, fluidité, connectique). Par ailleurs, à 35 ans, on est plus «construit» donc moins susceptible de plonger avec un truc pareil. Mon expérience n'est donc pas représentative des drames que vivent pas mal d'ados aujourd'hui.

Comment décririez-vous le plaisir que vous avez ressenti au début de

cette activité? S'est-il modifié dans le temps?

Ce jeu m'a très rapidement mis dans un état de dépendance. J'étais fasciné par ce qui se déroulait sous mes yeux. Quand je ne jouais pas, je réfléchissais à de nouvelles possibilités urbanistiques, à de nouveaux quartiers à développer, etc. Il m'arrivait même d'en rêver la nuit!

Quand j'avais complètement rempli l'espace de jeu, je commençais une autre ville, différente, en changeant la configuration du terrain, en changeant les règles. Quand j'arrivais à une situation équilibrée (économie croissante, gestion de la pollution, de la criminalité, etc.), je laissais tourner la bécane du bureau pendant le week-end et me réjouissais de la fortune que j'allais trouver le lundi, grâce à laquelle j'allais pouvoir faire des travaux titanesques!

Quand j'étais dedans, le temps ne comptait plus, ma famille non plus. Je ne vivais pratiquement que pour ce jeu et chaque occasion était bonne pour m'y replonger. J'avais des villes chez moi et à mon bureau. Je me suis mis à mentir à ma femme en lui disant que j'étais retenu au travail et il m'ar-

rivait d'y passer la nuit...

Avez-vous ressenti des effets négatifs? Lesquels? A partir de quand?

Au bout de quelques mois, je me suis mis à culpabiliser, à me rendre compte que cette situation n'était pas normale ni viable à long terme. Mais je ne savais pas trop comment mettre fin à tout ça.

Comment avez-vous réagi à cette prise de conscience?

J'ai commencé alors une démarche de «déprogrammation». A l'époque, je faisais de la dynamique mentale (technique d'autosuggestion proche de la sophrologie). En une seule séance de visualisation, j'ai pu «programmer» un désintérêt pour ce jeu et proposer un comportement de remplacement.

Durant cette période, avez-vous observé une modification dans votre manière d'être?

Non, je ne me souviens pas. Ce dont je me rappelle est ma surprise de découvrir avec quelle facilité je me suis débarrassé de mon addiction. Un mois après cette visualisation, sans avoir re-

joué une seule fois, j'ai voulu tester la solidité de mon traitement. Je me suis réinstallé à mon ordinateur pour reprendre une partie en cours. Rien. Plus de sensation, plus de fascination et cette stupide musique qui me portait sur les nerfs.

Quelle a été la réaction de votre entourage?

J'ai caché mon vice à mon entourage; je ne leur en ai jamais parlé car j'avais honte de cette manie. Ils ne se sont rendu compte de rien. Si ce n'est que ma femme trouvait que je passais trop de temps au travail...

Ce n'est que bien plus tard – un an ou deux après tout ça – que je lui en ai parlé. Elle était à la fois furieuse rétrospectivement, par rapport à toutes ces soirées qu'elle a passées seule me croyant au travail, désolée de ce qui m'était arrivé et assez admirative que j'aie pu m'en sortir seul.

Quels sont les facteurs qui vous ont aidé à résoudre ce problème?

Plusieurs facteurs m'ont aidé: d'abord mon faible intérêt pour ces jeux, ensuite ma maturité et la relativement faible «toxicité» de ce jeu-là. Mais le facteur principal a sans doute été ma capacité à me mettre à la place d'un autre qui, en me voyant, pouvait se dire: «Quel crétin! Passer son temps et son énergie à s'exciter sur un simple jeu!» ou encore «En voilà un qui laisse sa femme toute seule.»

Selon vous, que devrait-on faire pour protéger efficacement les utilisateurs de jeux des conséquences dommageables?

Je ne sais pas. Peut-être introduire un temps limite de partie. Au bout d'une heure, le jeu se bloque jusqu'au lendemain, ou un truc comme ça. Ces programmes doivent être en mesure de calculer la fréquence d'utilisation

et donc d'extrapoler un comportement de l'utilisateur. Mais il y aura sans doute toujours un petit malin qui trouvera le moyen de déplomber la sécurité...

Estimez-vous que l'industrie du jeu vidéo a une responsabilité sociale dans l'apparition de problèmes liés aux jeux?

Oui et non. Ayant des enfants, je pense que la famille est aussi responsable des valeurs qu'elle inculque à ses enfants. Cela dit, si on considère ces jeux comme n'importe quelle dope, alors c'est une affaire de rencontre. Ce jeu ou cette dope va procurer à l'ado exactement ce dont il pense avoir besoin à ce moment-là, un peu comme une forme déviante d'automédication. Dans ce cas, je ne vois que le dialogue et l'amour pour essayer de faire avancer les choses.

Publicité

h e t s [ies] Centre d'études et de formation continue (cefoc)

Haute école de travail social
[Institut d'études sociales]
Genève

Il reste des places dans les sessions ci-dessous de notre programme «Le temps du lien» 2005-2006 :

2, 16 mai et 6 juin
Le lobbying au service du travail social (Alain Bovard)
9 et 10 mai
Créattitude, ou l'invention au quotidien (Danielle Rudaz et Stanislaw Rozmuski)
11, 12 et 22 mai
L'intégration professionnelle (Gabriel Delaunoy, Alain Girardin et Andreas Huber)
21, 22 mai
Une petite valse (Agnès Contat)
30, 31 mai et 6 juin
Travail social et politique peuvent-ils faire bon ménage? (Gabriella Badin Arigoni et Jean-Paul Bari)

Renseignements, programmes détaillés et inscription: HETS [ies], secrétariat du cefoc, Voisins 30, C.P. 80, 1211 Genève 4, Tél. 022 388 94 30, Fax 022 388 95 50 ou sur le site : www.ies-geneve.ch/cefoc

31 mai, 1er et 2 juin
Outils pour l'intelligence collective (Riccardo Rodari)
13, 14, 15 et 16 juin
Roman amoureux et trajectoire sociale (Vincent de Gaulejac)

... ainsi que dans le prochain module d'EPG suivant :

Diplôme postgrade (EPG) en
«Intervention systémique dans le domaine de l'action sociale et psychosociale»
Module **«Bien s'utiliser dans l'intervention pour mieux s'économiser»** (Marianne Grisel et Olivier Amiguet)

Début du module: 12 septembre 2006
Délai d'inscription : 30 juin 2006

h e d s

Haute école de santé
Genève

HES

Formation continue dans le domaine de la santé

Cours postgrade prise en charge interdisciplinaire des plaies et cicatrisation

Formation destinée aux professionnel-le-s de la santé au bénéfice d'une formation de niveau HES ou ES qui sont intéressé-e-s à développer des compétences d'experts dans le domaine de la prise en charge interdisciplinaire de Plaies et Cicatrisation

La formation est construite autour des trois thématiques principales suivantes :

- A) Connaissances théoriques
6 crédits ECTS
- B) Pratiques de prise en charge interdisciplinaire
5 crédits ECTS
- C) Prévention, réseaux et recherche
2 crédits ECTS

Un travail de certification : 2 crédits ECTS

Renseignements
Unité des admissions

Haute Ecole de Santé
47, avenue de Champel
CH - 1206 Genève

Cours postgrade en santé mentale

Formation destinée aux professionnel-le-s de la santé et du social au bénéfice d'une formation de niveau HES ou ES qui sont intéressé-e-s à développer des compétences en santé mentale dans un contexte extra-hospitalier et dans une approche de santé ou d'action communautaire.

La formation est construite autour des trois thématiques principales suivantes :

- A) Apports théoriques sur la Santé mentale
5 crédits ECTS
- B) Pratique réflexive et réseaux ressources
5 crédits ECTS
- C) Veille, prévention et promotion
3 crédits ECTS

Un travail de certification : 2 crédits ECTS

T(+41) 22 388 56 00
F(+41) 22 346 21 41

www.hesge.ch
www.heds-ge.ch

Hes-50
Haute école spécialisée
de Suisse occidentale

CARREFOUR PREVENTION®



sans fumée



Bourré de talent,
pas d'alcool.



**MAÎTRISE
STRESS**



Carrefour Prévention

Rue Henri-Christiné 5

CP 567 - CH-1211 GENEVE 4

carprev@iprolink.ch - www.prevention.ch

Heures d'ouverture de l'arcade

Lundi - jeudi

9h - 17h

Vendredi

9h - 13h

Tél. +41 22 321 00 11 - Fax +41 22 329 11 27

Les Mardis du CIPRET, de 12h30 à 14h : rendez-vous de parole et d'écoute sur la problématique tabagique.

Les Mercredis de 17h à 19h : permanence de l'ADiGe, animée par une diététicienne diplômée.

Les Jeudis de 17h à 19h : Espace Goût-Double, animé par RIEN NE VA PLUS sur la problématique du jeu.

(sauf vacances scolaires)

La prévention de l'usage nocif des jeux vidéo

Yaël Liebkind,
Coordinatrice
Rien ne va plus
Genève
riennevaplus@
iprolink.ch

L'association «Rien ne va plus», très active dans la prévention des jeux de hasard et d'argent, se trouve de plus en plus confrontée à des sollicitations sur le thème du jeu vidéo. Forte de cette expérience, sa coordinatrice nous livre ici une ébauche de réflexion sur les enjeux de la prévention dans le domaine des jeux vidéo.

De nombreux auteurs s'intéressent à l'influence des nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC) tels qu'Internet ou le jeu vidéo sur l'individu et son environnement. Ceux-ci regroupent les activités ludiques (jeux), les activités de contact (courriels, forums, chats, les sites de rencontres, les blogs), les activités d'information et les pratiques sexuelles par les sites pornographiques. La réglementation de ces activités est quasi inexistante, hormis dans le domaine de la pornographie et la pédophilie¹. (Réf art. 197 CPS, SCO-CI DFJP, Action Innocence). L'utilisation de l'outil informatique, de l'écran électronique, y compris la téléphonie portable, est valorisée, même pour les activités de divertissement; celles-ci sont aujourd'hui si répandues qu'elles en deviennent banales.

Les jeux de rôles en ligne (RPG), répertoriés sous l'appellation «massive multi online role play games» (MMORPG), tels que «EverQuest», «Dark Age of Camelot», «World of Warcraft» sont des jeux en réseau. Ils se jouent en connexion, principalement sur ordinateur, et peuvent accueillir des milliers de joueurs en même temps. C'est le cas du «World of

Warcraft» qui comptabilise aujourd'hui 5 millions de copies vendues dans le monde. Le coût moyen d'un jeu DVD est de 80.- et l'abonnement coûte entre 10.- et 20.- par mois: pour un million de joueurs abonnés et par année, un DVD rapporte 80 millions de francs d'achat et jusqu'à 120 millions de francs d'abonnement. On mesure ainsi les enjeux commerciaux qui y sont associés.

Au-delà des discours visant à réfuter ou à démontrer les liens de cause à effet entre certains problèmes psychologiques et l'utilisation excessive de l'outil informatique et des jeux sur écran, les intervenants ont à s'interroger sur le phénomène, la généralisation de l'utilisation des technologies de l'information et de la communication et de l'impact qu'ils ont sur les rapports sociaux.

La pertinence de la prévention en matière de jeux

Le centre de prévention du jeu excessif «Rien ne va plus» a été créé en 2000. Depuis cinq ans, les demandes de conseils et d'orientation concernant les problématiques associées aux jeux de hasard et d'argent (JHA) affluent, augmentent et se diversifient chaque année. L'offre de jeu s'accroît et expose la population aux jeux de

toutes sortes; de ce fait, un nombre toujours plus important de personnes rencontrent des difficultés avec les jeux. L'information sur la problématique du jeu, et de son impact sur les familles et sur la société, diffusée par le biais de différents milieux professionnels, permet de sensibiliser la population, de mettre en évidence les risques et de comprendre les conséquences afin de les prévenir en amont. Dans la majorité des cas, la promotion de comportements réfléchis et modérés permet de limiter les dommages. Le centre de prévention du jeu excessif tente de mettre en évidence l'incidence de l'augmentation de l'offre sur les parcours individuels et sur l'environnement collectif. La prévention se doit de susciter la réflexion et la mobilisation vers le développement de réponses concertées et largement accessibles au public. La consultation révèle une très grande variété de profils chez les joueurs excessifs. Certains connaissent les jeux de hasard et d'argent depuis toujours; ils ont été initiés dans leur enfance par un de leurs parents jouant aux cartes, au PMU, aux billets à gratter au kiosque, au bingo. D'autres ont été des sportifs de haut niveau et trouvent, dans les JHA, une excitation, l'adrénaline que procurait la compétition. D'autres encore ne connaissaient rien des jeux avant que



Photo Interfoto

Les proches réagissent souvent par le contrôle, les interdictions et les menaces

ceux-ci n'apparaissent dans leur quartier, au bistrot du coin. Fréquemment, l'activité de jeu augmente et devient problématique à la suite d'un événement ou d'un changement, comme un deuil, un déménagement, la perte d'un emploi, une rupture affective et, parfois même, suite au mariage ou à la naissance d'un enfant. Quelques joueurs n'investissent qu'un seul type de jeu, d'autres naviguent entre toutes sortes d'activités de mises et de paris. Nombre d'entre eux jouent devant leur écran, à la maison, parfois jusque très tard dans la nuit. Il y a, pour beaucoup de ces joueurs, une nette corrélation entre les jeux vidéo et les JHA, malgré les différences. L'investissement excessif des jeux vidéo peut conduire à l'addiction: il se développe alors simultanément une utilisation massive et des conséquences sociales, psychologiques et physiologiques vécues comme difficiles, sans que la diminution ou l'arrêt de l'activité ne soit possible.

La multiplication de l'usage des écrans dans la vie quotidienne d'une majorité de la population offre un terrain fertile aux utilisations excessives des jeux vidéo. Il est nécessaire d'établir l'incidence et la prévalence des problèmes associés à l'utilisation excessive des jeux vidéo de même que de conceptualiser les parallèles entre les

jeux vidéo et les JHA, notamment les jeux sur machines à sous, dont les graphismes ressemblent toujours plus aux jeux vidéo².

Le «hard gamer» joue beaucoup, mais il ne parie pas et ne mise pas. Le jeu vidéo occupe une place prépondérante dans sa vie, le conduisant à une perte de maîtrise de l'activité qui devient centrale et omniprésente dans son esprit, au détriment d'autres investissements et activités affectives et relationnelles³. Le risque de confusion entre le réel et l'imaginaire serait, avec le risque d'un retrait social et affectif excessif, un des dangers principaux du jeu vidéo⁴. La probabilité d'une utilisation excessive est importante si l'on tient compte des composantes attractives des jeux tels qu'ils sont conçus: la qualité de l'image, conjuguée avec la découverte d'univers extraordinaires et des défis excitants entraînent une forme d'«engloutissement passionnel dans un univers parallèle»⁵.

Demande sociale d'information et de soutien

Dans sa mission de prévenir les conséquences dommageables liées aux jeux engageant de l'argent, l'association «Rien ne va plus» se trouve de plus en plus fréquemment interpellée par le phénomène de surinvestissement des

jeux sur écran et notamment les jeux vidéo. Les questions soumises au centre de prévention du jeu excessif concernent principalement l'utilisation problématique de jeux sur écran par les jeunes en âge scolaire et proviennent majoritairement d'adultes encadrant ces jeunes. Les enseignants, les infirmières en santé publique, les éducateurs à la santé et éducateurs spécialisés s'inquiètent de l'état de fatigue d'un nombre croissant d'adolescents. Ils relèvent les problèmes d'hygiène alimentaire et de surpoids, en nette augmentation dans notre pays. Ils s'interrogent sur le lien entre les problèmes de nutrition, le désinvestissement scolaire, la rupture scolaire et sociale et l'utilisation parfois massive des jeux sur écran.

De même, les parents, en prise avec des comportements parfois ingérables au sein de la cellule familiale, appellent à l'aide. Ils se confrontent au déni de leur adolescent quant à un visible désinvestissement de plusieurs sphères d'activités au profit d'un surinvestissement du monde des jeux vidéo et se trouvent démunis.

La première prise de contact permet de dresser un bilan de la situation dont fait état la personne qui s'adresse au centre. De ces données découlent l'orientation et les suggestions pour la mise sur pied d'une intervention adéquate. Fréquemment, ce sont les proches qui expriment leur détresse face au joueur excessif, alors que lui-même nie ou banalise le problème. Les proches perçoivent le dysfonctionnement, mais n'ont souvent pas d'autre moyen que de réagir par la colère, le contrôle, les interdictions et les menaces. Ces stratégies mènent à l'escalade des conflits, sans apporter l'apaisement recherché. Ils ont besoin d'une information objective et d'outils pour retrouver la maîtrise d'une situation qui leur échappe. Le centre de prévention propose d'ouvrir le dialogue sur le jeu excessif et son impact sur les relations.

L'émergence de l'utilisation excessive des jeux sur écran, mise en exergue par la réactivité des enfants et des adolescents aux loisirs électroniques omniprésents et par la rapide pro-

gression de leur commerce, doit mobiliser la vigilance des intervenants psychosociaux. Entre la banalisation et la diabolisation d'une technologie devenue incontournable, le centre de prévention «Rien ne va plus», en réponse aux demandes du public, s'est attelé à la mise sur pied d'une plateforme de réflexion et de concertation interprofessionnelle. Celle-ci rassemble aujourd'hui une dizaine de services et d'institutions et vise, dans un premier temps, la publication d'une brochure d'information destinée aux adultes. Elle rassemble et met à disposition les liens et la documentation utiles.

Les joueurs adultes sont eux-mêmes peu conscients et peu renseignés sur les risques de dépendance aux jeux vidéo. Ils les considèrent comme un pur divertissement, tout en reconnaissant néanmoins leur difficulté à parfois freiner leur investissement. Surtout lorsqu'ils découvrent un nouveau jeu. Partenaires de la prévention dans ce domaine, «Swiss gamers network» cherche à établir des contacts avec des intervenants spécialisés afin d'élargir leur réflexion et de s'associer aux actions préventives en la matière. *«Une association des usagers de jeux vidéo n'est pas seulement un lieu de rencontre possible pour les joueurs heureux, elle peut aussi constituer un interlocuteur utile pour tous ceux que ces jeux angoissent, soit parce qu'ils en ignorent tout, soit parce qu'ils s'en perçoivent comme dépendants»⁶.*

Lorsque le jeu devient un enjeu

Des parents s'adressent aux centres de consultation. Souvent peu familiarisés avec les supports de jeu de leurs enfants et adolescents, ils ont longtemps cru à une utilisation fonctionnelle, requise par l'école ou nécessaire au maintien de certains contacts. Ils ont valorisé cette activité la préférant à des sorties tardives et leur donnant une illusion de contrôle sur la vie de leur enfant.

Fascinés par l'aisance des jeunes dans la navigation et leur facilité à saisir le fonctionnement complexe de leur ordinateur ou de leur console de jeu, les

parents ont offert le tremplin d'une activité qui finit par leur poser problème. Ils ont d'abord accepté et supporté que certains repas soient sacrifiés au bénéfice de l'ordinateur. Puis les nuits s'écourtent, les heures passées devant l'écran s'allongent et rendent le réveil difficile et conflictuel. Des conflits et des tensions naissent des réactions de refus, puis des abandons plus fréquents des activités diurnes. Lorsque l'utilisation devient massive, la relation familiale en pâtit. Ainsi, les récits de parents désespérés font état de leur inquiétude face au désinvestissement scolaire en premier lieu, viennent ensuite les difficultés à maintenir une organisation familiale autour des repas, du coucher, du réveil. Les disputes de plus en plus fréquentes se heurtent aux attitudes de résistance typiques à l'adolescence. L'enjeu devient l'écran, la connexion, le support de jeu. Les adultes joueurs excessifs présentent des signes identiques à ceux décrits ci-dessus. Ils ressemblent à des symptômes de stress et peuvent de ce fait masquer un surinvestissement des jeux.

L'évaluation de l'excès dans ce domaine s'avérant périlleux et incertain, il convient d'observer les signes de perturbations de divers ordres : les troubles du sommeil, une fatigue permanente, un désintérêt général, un désinvestissement relationnel, des troubles de l'alimentation, des douleurs dorsales, l'assèchement des glandes lacrymales, des troubles de la vue, des sautes d'humeur. Se manifestent également des pensées obsessionnelles, même hors des périodes de jeu, des symptômes dépressifs, de l'anxiété et une difficulté à contrôler les impulsions, accompagnés de déni, une résistance à reconnaître le problème. Comme pour d'autres dépendances, c'est au croisement d'un faisceau d'indices que la dépendance aux jeux vidéo peut être identifiée. C'est pourquoi il est si difficile de déterminer la limite entre une utilisation ordinaire et un investissement excessif. Les tests d'autoévaluation sont un moyen d'inviter le joueur à la réflexion et au dialogue. De nombreux sites proposent ce type de tests.

Connaître pour mieux choisir: le rôle de l'information

La prévention vise à donner à la population les éléments de compréhension lui permettant de faire des choix quant aux produits de consommation mis à leur disposition en matière de jeux. Cette information est actuellement insuffisante et ne permet pas d'appréhender les dérives que vivent certaines personnes face aux jeux. Le surinvestissement des jeux vidéo se vit souvent dans un profond isolement et sans manifestation spécifique. Les études de prévalence bien documentées manquent encore pour donner une estimation objective de l'ampleur de ces comportements excessifs dans la population globale. Néanmoins, des parallèles entre les différentes dépendances sont possibles et nécessaires, si l'on considère la tendance générale au déploiement des comportements excessifs au sein de la population. Ces comportements répondent à des besoins non satisfaits, à des manques et posent une question de fond à notre société d'aujourd'hui: comment promouvoir une santé individuelle et collective intégrant les nouvelles technologies et les formes de loisirs, tout en limitant les dommages causés par les comportements excessifs?

La prévention se veut globale et vise à encourager le partenariat des professionnels autour de ces problématiques, dans une vision holistique du développement de ressources sociales et sanitaires. Souligner les similarités des conséquences sociales et relationnelles entre les comportements excessifs de natures différentes permet de dégager des stratégies dynamiques et positivement efficaces, loin des débats séparatistes, et répondant à l'individu autant qu'à la collectivité. Si la prévention permet d'orienter les réflexions vers une véritable intégration de l'outil dans l'environnement, en remplacement de la tendance générale d'une adaptation de l'environnement à l'outil, elle aura atteint un de ses buts. Le jeu vidéo se veut un divertissement, et donc une activité choisie, consentie. Il se doit de rester

un choix.

Dans l'intervention sociale, il faut à la fois veiller à ne pas diaboliser le jeu vidéo et le jeu en réseau, tout en prenant en compte le potentiel de risque contenu dans les pratiques de jeu sur écran. Face aux jeunes, le jeu vidéo peut constituer un prétexte au dialogue et inviter à une responsabilisation de l'individu face au loisir qui le passionne. Face à une utilisation massive et durable, avec l'incapacité de diminuer ou de cesser le jeu malgré les conséquences négatives, le jeu vidéo doit être considéré et traité au même titre que des problématiques de com-

portements compulsifs pouvant induire des conséquences dommageables, tels que les JHA, les dépendances affectives et sexuelles, les achats compulsifs. Dans un souci de pertinence et d'efficacité, nous devons être en mesure d'apporter des réponses semblables à des problèmes comparables, malgré les différences apparentes.

Le dialogue et la réflexion sur les comportements et leur incidence sur le mode de vie sont efficaces s'ils s'accompagnent d'une information objective et étayée. C'est le rôle de la prévention qui, dans ce domaine, en est à ses balbutiements.

Bibliographie

1. Article 197 CPS, SCOCI DFJP, Action Innocence
2. Mark Griffiths, « Lottery gambling and addiction: an overview of european research », 2002
3. Valérie Simon « La pratique addictive des jeux vidéo », Uni Toulouse, 1999
4. Serge Tisseron, « Jeux vidéo: la triple rupture »
5. MarcValleur et Jean-Claude Matysiak, « Les nouvelles formes d'addictions », éd Flammarion, revue en 2004
6. Serge Tisseron, citation du 22 janvier 2006 sur le site www.swissgamers.net

La revue «**dépendances**» s'adresse à toute personne intéressée par le champ des toxicomanies légales et illégales.

Elle paraît trois fois l'an et traite de ces questions sous les angles social, politique, de prise en charge, de prévention et de réduction des risques.

Frs 20.- par numéro

Abonnement:

Frs 45.- par an

Fr. 150.- pour 5 ex.

Fr. 250.- pour 10 ex.



Parmi les thèmes publiés

Faut-il avoir peur de la cocaïne? (no 18)

Adolescences et consommation de psychotropes: images de société (no 19)

Peut-on parler de rétablissement dans le domaine des addictions? (no 20)

Dépendance à l'alcool et vie professionnelle:

quels enjeux (no 21)

Faire face au dopage festif (no 22)

Grandir dans une famille touchée par l'alcool (no 23)

A consommer sans modération !

Abonnements: «**dépendances**», case postale 870, 1001 Lausanne, 021 321 29 85, fax 021 321 29 40, www.ispa.ch

Revue éditée par

Institut suisse de prévention de l'alcoolisme et autres toxicomanies

sfa/ispa



Groupement romand d'études sur l'alcoolisme et les toxicomanies

Olivier Simon,
médecin-
psychiatre
Jean-Pierre
Imhoff, psycho-
logue, Centre
du jeu excessif,
Section d'ad-
dictologie,
Service de psy-
chiatry com-
munautaire,
DP-CHUV,
Lausanne

Peut-on et doit-on comparer les nouvelles addictions que représentent les comportements de dépendances aux jeux vidéo ou à l'internet avec la traditionnelle addiction aux jeux de hasard et d'argent? Après un bref retour sur la nature des différents jeux concernés et le concept d'addiction, cet article propose de passer en revue les principaux aspects phénoménologiques et les mécanismes potentiellement impliqués, afin d'en discuter les aspects transversaux.

Addiction aux jeux vidéo versus addiction aux jeux d'argent

Les classifications psychologiques traditionnelles opposent les jeux de compétition, les jeux de rôle et d'imitation, les jeux basés sur le frisson, et enfin les jeux de hasard, parmi lesquels on trouve la plupart des jeux d'argent (Caillois, 1967). Les juristes quant à eux opèrent une distinction entre jeux dits «de hasard» d'un côté et jeux dits «d'adresse» de l'autre, en fonction des besoins de la communauté de réglementer la pratique des jeux d'argent.

Sur le plan médical, le jeu pathologique fait son entrée en 1980 dans les classifications internationales (DSM-III, puis DSM-IV et CIM-10). Jeu pathologique est une traduction ambiguë de «Pathological gambling». Le «gambling» anglophone désigne spécifiquement le fait de s'adonner à la pratique des jeux de hasard et d'argent. Il s'agissait alors essentiellement

de jeux de casinos traditionnels, tables (roulette, blackjack) et machines à sous à rouleaux.

En deux décennies, l'électronique s'est progressivement introduite dans le monde des cartes (videopokers), des loteries (loteries vidéo), paris sportifs (chaînes câblées et établissements spécialisés), billets à gratter virtuels sur écran tactile (en Suisse romande, le «Tactilo»). Parallèlement, il se développe un marché considérable des jeux sur support vidéo en l'absence de toute dimension monétaire. Ces jeux ne se limitent plus aux consoles et autres jeux dits d'«arcades», mais ont pignon sur l'ordinateur familial ainsi que sur le téléphone portable.

La démocratisation d'internet parachève cette évolution. L'internet révèle une addictogénicité propre, mais semble aussi nourrir les autres dépendances. Les sites web de casinos ou de loteries «virtuelles» gérés depuis des paradis fiscaux off-shore se multi-

plient. Les jeunes enfants échangent dans la cour d'école les «codes» téléchargés sur internet afin de faire évoluer leur logiciel de jeu favori. De nombreux jeux vidéo évoluent vers une offre «en réseau». Les MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), jeux de rôle en réseau regroupant un nombre important de joueurs, peuvent aujourd'hui rassembler jusqu'à plusieurs millions de participants. Ces jeux nécessitent pour la plupart un complément onéreux à l'abonnement internet de base.

Parallèlement, les premières études de cas suggèrent l'apparition de pratiques de jeux manifestement problématiques pour la santé, en l'absence de toute dimension monétaire. Les communautés scientifiques et socio-sanitaires envisagent les notions d'addiction aux jeux vidéo et de «pathological playing». Par opposition au «gambling», le «playing» des anglophones réfère aux jeux de compétition et au fait de jouer des rôles (le sens premier de «play» étant la pièce de théâtre).

L'état actuel des connaissances

La recherche portant sur le jeu pathologique traditionnel couvre aujourd'hui la plupart des domaines, de l'épidémiologie descriptive et expérimentale à la recherche neurobiologique et à la recherche clinique sur les thérapies (Grant & Potenza, 2004).

La recherche sur les jeux vidéo, elle, est lacunaire. La question de l'«addiction» n'en est qu'au stade de la formulation des hypothèses. Quatre principaux domaines ont surtout été investigués (Goldstein, 2000; Griffiths, 2004): (1) des enquêtes socio-épidémiologiques décrivant qui joue à quels jeux; (2) des études de corrélation examinant la relation entre jeux vidéo et d'autres comportements, comme par exemple les agressions ou les performances scolaires; (3) des études expérimentales visant à établir des relations de causalités éventuelles, en demandant à des sujets de jouer dans un setting de laboratoire en les comparant à des sujets contrôles; (4) des recherches appliquées visant à utiliser les jeux vi-



Photo Interfoto

Les joueurs "vidéo" sont plus jeunes que ceux jouant aux jeux d'argent

déo dans un but éducatif, médical ou même à des fins de psychothérapies.

Retour sur le concept d'addiction

Il faut noter le caractère peu opératoire des définitions usuelles du mot «addiction», simples références à l'étymologie moyenâgeuse de «prise de corps» du mauvais payeur.

L'acception bio-médicale du mot addiction conjugue au minimum les notions de perte de contrôle et de conséquences psycho-sociales négatives (Cottler, 1993; Rounsaville et al., 1993; West, 2001). Mais une telle définition reste imprécise et susceptible d'inclure la plupart des problématiques psychiatriques. Ainsi tend à émerger une conception plus restrictive de l'addiction, croisant les trois dimensions que sont l'impulsion, la compulsion, et la dépendance stricto sensu.

La notion d'impulsion inclut la dimension de l'action sans considération des conséquences, mais aussi la recherche de plaisir, élément central et pourtant volontiers omis dans la clinique des addictions. La notion de compulsion renvoie aux notions de répétition, de pensées envahissantes et d'évitement d'un état émotionnel désagréable. Enfin, la notion de dépendance au sens étroit renvoie à l'augmentation du degré de stimulation nécessaire (tolérance), et à la dysphorie en cas d'arrêt brutal (sevrage).

Certains ajoutent des dimensions de temporalité, limitant la notion d'addiction «maladie» à la présence d'une évolution chronique et invalidante. D'autres insistent sur le caractère fon-

damentalement égosyntonique de l'expérience de la dépendance, au moins au début (phase lune de miel), par opposition à d'autres troubles parfois rapprochés des dépendances, comme le trouble obsessionnel-compulsif ou certains troubles de l'humeur, vécus d'emblée comme discordants et incongrus par le sujet. L'addiction «maladie» pourrait ainsi s'assimiler aux dépendances dans lesquelles surgissent des éléments égo-dystoniques, ajoutant la dimension de la souffrance.

Phénoménologie comparée

Contrôle des impulsions

Les classifications internationales de ces deux dernières décennies ont privilégié une perspective catégorielle (liste de critères en oui/non) et supposément a-théorique, qui explique le choix du qualificatif de jeu pathologique plutôt que dépendance au jeu, ou jeu compulsif. Plusieurs enquêtes visant à établir la fréquence des troubles liés aux jeux vidéo ont tenté d'adapter les critères du DSM pour le jeu pathologique traditionnel (Griffiths, 1991; Fisher, 1994; Young, 1998; Grusser et al., 2005). En se basant sur le questionnaire développé initialement par Young pour caractériser les dépendances à internet, Johansson et Göttestam ont publié en 2004 les résultats d'une enquête épidémiologique investiguant un échantillon de 3237 jeunes norvégiens âgés de 12 à 18 ans (cf. tableau, p. 18). Cette enquête permet de se faire une idée de la prévalence de chaque critère, ce qui

fournit un élément de comparaison avec la fréquence des critères observés pour les jeux d'argent. S'agissant des critères renvoyant à la dimension impulsive, si celui de la perte de contrôle semble présenter une fréquence similaire, les critères de conséquences négatives apparaissent bien plus prévalents dans les jeux d'argent. La faible proportion pour le jeu vidéo du critère de mise en danger des relations significatives contrecarre le cliché du joueur désocialisé par ses amitiés virtuelles (Colwell & Payne, 2000).

Aspects compulsifs

Dans le champ des addictions aux jeux d'argent, les aspects compulsifs sont plus particulièrement reliés aux comorbidités anxieuses et dépressives et leur corollaire, la suicidalité. Pour les jeux vidéo, les données épidémiologiques relatives à la comorbidité restent quasi-inexistantes. D'un côté, la faible demande de soins suggère une moindre souffrance qui irait dans le sens d'une moindre comorbidité, de l'autre, certains spécialistes du sujet adolescent estiment que ce serait la comorbidité anxio-dépressive qui pourrait conduire au repli sur le jeu et non l'inverse (Tisseron, 1999).

Dépendance

La basse proportion des symptômes assimilés à la notion de sevrage est tout à fait similaire aux constatations rapportées pour les jeux d'argent (Fisher, 2000). On notera également la similarité en ce qui concerne la prédominance masculine. Cette dernière est également retrouvée dans la plupart des dépendances aux substances. Pour les coaddictions alcool, cannabis et autres drogues illégales, il est trop tôt pour pouvoir s'appuyer sur des données épidémiologiques.

Temporalité

Selon les critères actuels de la classification des maladies, aucune durée minimale d'évolution des troubles n'est requise. Toutefois, s'agissant de l'addiction aux jeux d'argent, le trouble se développe typiquement sur de longues années. Au contraire, la plupart des études de cas relatives aux

**Comparaison des critères proposés pour l'addiction aux jeux vidéo
avec ceux proposés pour le jeu pathologique chez les adolescents**

Critères DSM-IV-MR-J pour le jeu pathologique (Fisher) (4/9 requis pour le diagnostic)	Prévalence de chaque critère dans un échantillon de population 11-15 ans (Enquête britannique 2000) (1) N=9774	Critères DSM-IV modifiés pour l'addiction aux jeux vidéo (Young) (5/8 requis pour le diagnostic)	Prévalence de chaque critère dans un échantillon de population 12-18 ans (Enquête Norvégienne 2004) (2) N=3237
Eléments idiosyncrasiques :		Eléments idiosyncrasiques :	
- Chasing (joue pour regagner l'argent perdu)	15%	- Joue plus longtemps que prévu	28.1%
Eléments compulsifs :		Eléments compulsifs :	
- préoccupé	13%	- préoccupé	16.4%
- échapper	15%	- échapper	15.6%
Eléments impulsifs:		Eléments impulsifs:	
- perte de contrôle	9%	- perte de contrôle	7.4%
- menaces relations proches et travail	5%	- menaces relations proches et travail	1%
- menti ?	9%	- menti ?	4%
- risque pénal	17%		
Eléments de dépendances :		Eléments de dépendances :	
- augmentation mises	19%	- augmentation tps passé	9.3%
- sevrage	8%	- sevrage	3.6%

1) Fisher, S. (2000). *Developing the DSM-IV-MR-J*. *Journal of Gambling Studies*, 16, 253–273.

2) Johansson A; Gøtestam KG. (2004). *Problems with computer games without monetary reward: Similarity to pathological gambling*. *Psychological Reports* 95(2): 641-650.

addictions aux jeux vidéo suggèrent que, même dans les cas sévères, il pourrait s'agir plus souvent de patterns évolutifs de l'ordre de semaines ou mois, ceci également en rapport avec le jeune âge des sujets.

Réponses thérapeutiques

Dans le champ du jeu pathologique traditionnel, la seule psychothérapie à ce jour qui a été largement évaluée porte sur l'élément idio-synchrastique de l'addiction aux jeux d'argent que constituent les cognitions dites «erronées» relatives à l'espérance de gain (Ladouceur, 2004).

Toutefois, de nombreuses approches ont été extrapolées à partir d'autres domaines des addictions et apparaissent pertinentes aux yeux des joueurs, sinon efficaces. Il s'agit notamment des techniques cognitivo-comportementales dites de prévention de rechute, de certaines interventions d'inspiration systémique ou psychodynamique, ou encore de techniques entrant dans le cadre des approches motivationnelles. Les antidépresseurs inhibiteurs sélectifs de la recapture de la sérotonine ont été testés avec succès contre placebo dans différentes problématiques impulsives et compulsives, dont l'addiction aux jeux d'argent. Cliniquement parlant, tous ces outils semblent peu spécifiques, et transversaux à l'ensemble des conduites addictives.

Mécanismes comparés

Conditionnement opérant

Parmi les différentes dimensions étudiées, peu apparaissent très spécifiques aux jeux d'argent. Les renforcements monétaires sont symboliquement remplacés par des points. Même dans les jeux dans lesquels l'adresse apparaît comme prépondérante, la dimension de hasard n'est que rarement entièrement absente. Parmi les renforçateurs positifs, ont été décrits notamment les renforcements sociaux et publicitaires, les renforcements d'ambiance (stimuli visuels et auditifs des salles de jeu), des renforcements cognitifs des quasi-gains, des renforcements corporels par l'intermédiaire de

l'excitation neuro-végétative. Seuls les gros gains monétaires retrouvés au début de la trajectoire de certains joueurs semblent vraiment spécifiques. Parmi les renforçateurs négatifs, on cite la frustration d'arrêter avant d'avoir gagné la partie, et la dimension d'automédication: le retrait du jeu réactiverait des symptômes désagréables d'anxiété ou de dépression. Les jeux vidéo semblent particulièrement concernés: de nombreux jeux se déroulent sur plusieurs jours voire semaines, vu la possibilité de garder en mémoire informatique la partie en cours. Dans certains jeux MMORPG, la notion même de gain est renvoyée à l'infini, le jeu se bornant à faire vivre son double virtuel ou avatar.

Facteurs cognitifs

Toneatto (1999) regroupe ainsi les cognitions impliquées en cinq catégories: (1) les superstitions; (2) les biais d'attribution (croyance en la dimension d'adresse là où il n'y a que hasard); (3) biais de temporalité («la machine va payer tôt ou tard»); (4) mémoire sélective (se souvient des gains, oublie les pertes); (5) corrélations illusoire («la dernière fois que j'ai gagné, c'était dans tel contexte»). Si les trois premières catégories sont spécifiques des jeux de hasard et d'argent, les deux dernières mériteraient d'être également investiguées dans le champ des jeux vidéo. Il faut noter que ce n'est pas la seule présence/absence de telles cognitions qui fait la pathologie. Celles-ci se retrouvent, en effet, chez tous les joueurs sains. C'est le caractère rigide de ces cognitions, avec tendance à augmenter en fréquence et intensité en dépit des pertes successives, qui semble caractériser le fonctionnement du joueur pathologique.

Perspective dispositionnelle

La recherche de traits de vulnérabilité plus ou moins spécifiques des dépendances en général, et du jeu pathologique en particulier, retient depuis longtemps l'attention des chercheurs. Sur cette base, et au vu de la comorbidité élevée entre les troubles du contrôle des impulsions et les

dépendances aux substances, il a été proposé le concept de «personnalité addictive». L'impulsivité, la recherche de sensation («sensation seeking» de Zuckermann), les dimensions d'extraversion et de neuroticisme d'Eysenck sont corrélées statistiquement avec une prévalence accrue de l'ensemble des addictions (Abrams & Kushner, 2004).

Dans le champ des jeux vidéo, deux dimensions ont fait l'objet d'un intérêt marqué des chercheurs: les aspects anti-sociaux et les antécédents de trouble d'hyperactivité. Dans le cas des jeux vidéo, certains ont postulé un rapport de causalité inverse: dans des settings de laboratoire, les jeux vidéo semblent provoquer une augmentation de certains corrélats cognitifs de l'agressivité. Toutefois, ces études restent sujettes à caution sur le plan méthodologique, notamment en raison du fait que, in vivo, les sujets sont éminemment sélectifs dans le choix de tel ou tel type de jeu (Goldstein, 2000).

Neurobiologie

Les systèmes sérotoninergiques, dopaminergiques, noradrénergiques et mu-opioïdes ont commencé à être étudiés pour l'addiction aux jeux d'argent. Quelques études préliminaires en neuro-imagerie et en psycho-physiologie suggèrent que les déclencheurs présentent des patterns d'activation similaires à ceux d'autres troubles du contrôle des impulsions, mais différents de ceux observés dans le trouble obsessionnel compulsif (Shah & al., 2004).

Sur le plan génétique, il existe dans le champ des jeux d'argent un corpus de publications solides qui montrent une vulnérabilité génétique particulièrement marquée pour les problématiques de jeux d'argent sévères chez les sujets masculins (Walters, 2001). De plus, les études en génétique moléculaire ont montré l'existence de gènes de vulnérabilité communs au jeu pathologique et aux dépendances aux substances, notamment le gène codant pour le transporteur de la sérotonine SCL6A4 (Ibanez & al., 2003). Il est beaucoup trop tôt pour savoir si de telles observations se retrouveront

chez les sujets présentant une addiction aux jeux vidéo, mais il s'agit là d'un axe de recherche prometteur.

En conclusion

Au-delà du fait que les premiers fassent intervenir avant tout le hasard et les seconds l'adresse, quelles sont les principales similitudes entre l'addiction aux jeux d'argent et l'addiction aux jeux vidéo? Sur un plan qualitatif, les plus marquées semblent être le temps consacré lors des épisodes de jeu, les pensées envahissantes, le besoin d'augmenter la stimulation pour maintenir le degré d'excitation désiré, la perte de contrôle, l'existence d'un syndrome de sevrage relativement peu marqué, l'auto-perception de l'activité de jeu comme un échappatoire, une nette prédominance masculine. Les différences, quant à elles, se retrouvent non seulement dans la nature des jeux, mais également sur un plan plus quantitatif. La comorbidité anxio-dépressive, les co-addictions aux substances et la suicidalité semblent nettement plus importantes pour les jeux d'argent. Les joueurs se révèlent en moyenne beaucoup plus jeunes dans le cas des jeux vidéo. De plus, sans que l'histoire naturelle des tableaux d'addiction aux jeux vidéo soit suffisamment connue, l'impression clinique suggère une chronicité moindre par rapport aux jeux d'argent. Cette hypothèse est susceptible d'expliquer en partie la faible demande de soins, comparativement à celle liée au jeu pathologique traditionnel. A moins que le recul ne soit insuffisant, et que la similarité des patterns en terme de chronicité ne se révèle par le futur. Entre l'addiction aux jeux vidéo et le jeu pathologique traditionnel, une problématique est-elle susceptible d'entraîner la seconde et vice-versa? Y a-t-il un continuum? Parlera-t-on dans quelques années de « ludologie » et de « ludo-dépendance », voire de « poly-ludo-dépendance »? Perspectives interdisciplinaires et interprofessionnelles stimulantes pour la santé publique.

Références

1. Abrams, K., Kushner, M.G. (2004). Behavioral understanding. In Grant, J.E., Potenza, M.N. *Pathological Gambling: A clinical Guide to Treatment* (pp. 113-126). Washington: American Psychiatric Publishing, Inc.
2. American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4th Edition*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
3. American Psychiatric Association (1987). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 3th Edition, Revised*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
4. Bondolfi, G., Osiek, C., Aufrère, L. Ferrero, F. (2000). Diagnostic et traitement du jeu pathologique. *Médecine Et Hygiène*. 58: 1864-6
5. Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Ed. revue et augmentée. Paris: Gallimard. 378 p.
6. Colwell, J., Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*. 91: 295-310.
7. Cottler, L.B. (1993). Comparing DSM-III-R and ICD-10 substance use disorders. *Addiction*. 88: 689-696
8. Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*. 19: 545-553.
9. Fisher, S. (2000). Developing the DSM-IV-MR-J. *Journal of Gambling Studies*. 16: 253-273.
10. Goldstein, J. (2000). Effects of Electronic Games on Children. *Electronic Games*. 1-16.
11. Griffiths, M. D. (1991). Amusement Machine Playing in Childhood and Adolescence - a Comparative-Analysis of Video Games and Fruit Machines. *Journal of Adolescence*. 14 (1): 53-73.
12. Griffiths, M. (2004). Can Videogames Be Good for Your Health? *Journal of Health Psychology*. 9 (3): 339-344.
13. Grant, J.E. & Potenza, M.N. (2004). *Pathological Gambling: A clinical Guide to Treatment*. Washington, D: American Psychiatric Press, Inc.
14. Grusser S.M. Thalemann R. Albrecht U. Thalemann C.N. (2005). Excessive computer usage in adolescents - results of a psychometric evaluation. *Wiener Klinische Wochenschrift*. 117(5-6):188-95.
15. Hollander E, Sood E, Pallanti S., et al.(2005). Pharmacological Treatment of Pathological Gambling. *Journal of gambling studies*. 1(21):101-110.
16. Ibanez, A., et al. (2003). Genetics of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*. 19: 11-22.
17. Johansson, A., Gotestam, K.G. (2004). Problems with computer games without monetary reward: Similarity to pathological gambling. *Psychological Reports*. 95(2): 641-650.
18. Ladouceur, R. (2004). Perceptions among pathological and non-pathological gamblers. *Addictive Behaviors*. 29: 555-565.
19. LaPlante D., Shaffer H. (2005). Treatment of gambling disorders. In *Relapse prevention, 2nd edition*, edited by Marlatt, G.A. et Donovan, D.M., Guilford press, 280-320.
20. Moreyra, P., Ibanez, A., Saiz-Ruiz, J., Blanco, C. (2004). Categorization. In Grant, J.E., Potenza, M.N. *Pathological Gambling: A clinical Guide to Treatment* (pp. 55-68). Washington: American Psychiatric Publishing, Inc.
21. Organisation Mondiale de la Santé. (1993). *CIM-10/ICD10 Classification internationale des troubles mentaux et des troubles du comportement, 10ème révision*. Paris: Masson.
22. Rounsaville B.J., Bryant K.J., Babor T.F., Kranzler H. and Kaden R. (1993). Cross-system agreement for substance use disorders: DSM-III-R, DSM IV and ICD-10. *Addiction*. 88: 337-348.
23. Shah, K.R., et al. (2004). Biological Basis for Pathological Gambling. In Grant, J.E., Potenza, M.N. *Pathological Gambling: A clinical Guide to Treatment* (pp. 127-142). Washington: American Psychiatric Publishing, Inc.
24. Tisseron, S. (1999). Jeux Vidéo: la triple rupture. *Carnet Psy*, 47: 23-30. <http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/SpecialVirtuel/p2.htm>
25. Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use and Misuse*. 34: 1593-1604.
26. Walters, G.D. (2001). Behavioral genetic research on gambling and problem gambling : a preliminary meta-analysis of available data. *Journal of Gambling Studies*. 17: 255-271.
27. West, R. (2001) Theories of addiction. *Addiction*. 96 (1): 3-13
28. Young, K. S. (1998) Internet Addiction: The emergence of a new disorder. *CyberPsychology and Behavior*. 1 (3): 237-244.

Thierry Wendling,
ethnologue,
université de
Neuchâtel
thierry.wendling
@unine.ch

La notion de dépendance ne trouve qu'un écho limité dans la littérature anthropologique générale¹. Comme pour tout phénomène humain, il est néanmoins possible d'aborder ce thème dans une perspective qui privilégie l'analyse des relations sociales et des représentations qui lui sont associées. Dans le cas des jeux vidéo, de nouveaux enjeux apparaissent alors, qui remettent en perspective le regard que l'on porte sur le monde des joueurs et mettent en garde contre un emploi abusif de la notion d'addiction.

Une approche anthropologique de l'addiction aux jeux vidéo

En anthropologie, le terme de dépendance renvoie habituellement moins à l'addiction pour une substance ou une activité, qu'à l'asservissement social dont la forme la plus manifeste est l'esclavage ou, autre exemple, à la tutelle économique qu'impliquent les besoins alimentaires de certains pays du Sud. Elargissant le débat et proposant une vue synthétique sur les échanges à l'oeuvre dans les relations humaines, un ethnologue contemporain (Testard 1997) relève que, dans une acception que je qualifierai de sociale, la dépendance est un phénomène universel qui connaît deux modalités: la dépendance de fait (comme celle, dans notre société, de devoir compter sur les magasins pour s'alimenter), et la dépendance de droit (avec typiquement les formes historiques du servage ou de l'esclavage). Si la première de ces dépendances sociales s'avère relative et fait l'objet de contestation par les acteurs sociaux (qui choisissent par exemple le lieu de leurs achats), la seconde s'affirme par contre absolue car indiscutable (la «corvée» du service

militaire obligatoire en fournit un exemple moderne). En contraste, l'obsession pour le jeu paraît combiner des dépendances de fait et de droit puisqu'elle se caractérise par un besoin interne au joueur et par une difficulté à s'arrêter qui confère au jeu un pouvoir aliénant perçu comme extérieur au joueur.

Les produits psychotropes se trouvent par contre bien documentés pour les différentes sociétés exotiques mais les descriptions ethnographiques relèvent surtout que leur consommation contribue à la structuration de la société et des individus en se déroulant

à l'occasion de rituels initiatiques ou de cérémonies thérapeutiques. De même, la valeur intégrative des jeux y est fréquemment soulignée.

A la différence de la notion de dépendance – dans son sens psychologique –, le rite se révèle être un concept central pour l'anthropologie. Partout en effet, des sociétés les plus simples aux plus complexes, des cérémonies rituelles liées à la naissance, à la mort, à la chasse, aux élections, au culte divin, ponctuent la vie humaine. Longtemps réservé aux pratiques religieuses ou spectaculaires, le concept se voit, dans la réflexion contempo-



Photo Interfoto

raîne, appliqué à de multiples situations de la vie quotidienne, comme les salutations ou les repas. Séquences codifiées d'actes et de paroles, les rites ont comme caractéristique première d'effectuer des transformations. Ainsi, le plus connu des rites de passage, le mariage, métamorphose-t-il deux célibataires en un couple de conjoints. Enfin, bien que les rituels constituent un des fondements de la vie sociale, il n'y a parfois qu'un pas du rite à la dépendance, ainsi qu'en témoignent toutes les formes de ritualisme exacerbé.

Comme les jeux sont souvent considérés comme futiles, toute dimension rituelle leur a longtemps été refusée, du moins pour les sociétés occidentales dans lesquelles on les ravalait d'un statut archaïque, où ils auraient eu rang de sacré, à un statut moderne où ils ne seraient plus que divertissement puéril. L'évolution des théories sur la ritualisation permet maintenant de reconnaître à juste titre des éléments rituels dans les pratiques ludiques contemporaines et surtout de s'interroger sur la construction sociale et cognitive à l'oeuvre dans les jeux et les rites. En substance, ceux-ci partagent une même structure formelle et aboutissent à ce même résultat qu'est la transformation des acteurs sociaux (qui, pour les jeux, passent du statut de joueurs indifférenciés à celui de gagnant ou de perdant); la valeur sociale accordée à cette transformation varie par contre significativement puisque certaines Eglises prétendent que le mariage est un sacrement divin inaltérable, tandis que la plupart des parents consolent leurs enfants, affligés d'avoir perdu une partie, en affirmant: ce n'est qu'un jeu!

Cette dernière remarque suggère avec force que, dans une perspective anthropologique, l'étude de l'addiction aux jeux vidéo ne peut se contenter de la simple observation des pratiques ludiques elles-mêmes car celles-ci se révèlent en corrélation avec les représentations et les stratégies que les différents acteurs sociaux (et non seulement les joueurs) développent. Autrement dit, la dépendance aux jeux vidéo est, dans cette per-

spective, à envisager moins comme la relation problématique du joueur à son comportement ludique, que comme un système complexe constitué par l'ensemble des personnes concernées (et notamment en sus des joueurs, les éducateurs, les médecins, les pouvoirs publics, les développeurs de jeux), leurs pratiques et leurs discours (considérés dans leurs pouvoirs opératoire, performatif ou réflexif?). Sur cette base épistémologique, il devient dès lors possible de comparer sous l'angle du rite la logique interne aux jeux vidéo et la logique externe (celle pour simplifier du monde ordinaire³) qui décèle sous ces pratiques ludiques une dimension addictive. Je privilégierai ici la perspective des joueurs, mais une étude plus équilibrée devrait mettre en regard celle des prescripteurs du discours sur l'addiction, à savoir le corps médical et les institutions qui se donnent comme objectifs d'aider les joueurs dépendants.

Logiques internes aux jeux versus logiques externes

Les jeux vidéo constituent des mondes dotés de logiques internes tant sociales que cognitives qui les rendent relativement étanches par rapport aux autres systèmes culturels.

Etre un «gamer», un pratiquant de jeux vidéo, suppose tout d'abord la maîtrise d'un large vocabulaire d'expressions incompréhensibles pour le profane. Celles-ci relèvent d'une «langue spéciale» commune à tous les jeux et d'une multiplicité de «dialectes», chacun propre à un jeu ou une famille de jeux spécifiques. On trouve dans ce lexique une classification des jeux (les «MMORPG» sont des «RPG» -des jeux de rôles- en ligne massivement multi-joueurs, littéralement des *massive multiplayer online role-playing game*; les «FPS», *first person shooter*; etc.), une désignation des joueurs (du «newbie», le débutant, au «gosu», expression coréenne signifiant très bon), une catégorisation des différentes entités («l'avatar», image du joueur dans le jeu; les «bots» entités animées par l'ordinateur; etc.), ou encore des formules stéréotypées concernant les inter-

actions entre joueurs humains (comme «lol» pour signifier «mort de rire»).

Cette «langue spéciale», commune à tous les jeux, et ces «dialectes», chacun propre à un jeu spécifique, remplissent une double fonction. D'une part, entre gamers, ils témoignent du fait que tout système culturel développe sur les sujets qui l'intéressent une connaissance approfondie se manifestant par une capacité à s'exprimer sur ces sujets et à y distinguer des différences jugées signifiantes. D'autre part, ils établissent une frontière linguistique entre les insiders et les outsiders et créent ainsi une séparation sociale qui, du point de vue extérieur, participe à l'incompréhension et donc au rejet.

Du point de vue formel, tout jeu vidéo se présente comme une longue séquence d'actes élémentaires (mais dont la bonne réalisation réclame le plus souvent une longue pratique tant pour les jeux de réflexe que pour ceux plus stratégiques). Par une combinaison de touches sur le clavier, un clic sur la souris ou un effet sur le joystick, le joueur fait réaliser aux entités⁴ qu'il manoeuvre des actions comme tirer, sauter, acheter, produire, au sein d'un espace doté d'une temporalité spécifique.

Ces actes s'inscrivent dans des mondes qui rappellent par leur structure la spatialité rituelle car ils constituent des espaces clos délimités non seulement par l'écran mais surtout par les dimensions intérieures du jeu. Que ce soit une piste de course, un scénario fermé de FPS ou un univers galactique composé de milliers de systèmes solaires, le jeu crée par sa nature même un espace refermé sur lui-même, comparable au cercle sacré à l'intérieur duquel se déroule le rituel. Cet effet de seuil participe lui aussi à la coupure entre joueurs et non-joueurs en donnant l'impression d'isoler le joueur dans un autre univers.

A l'intérieur de cet espace, le rythme des actions s'inscrit dans une structure temporelle originale, perçue comme différente du temps ordinaire, et parfois mise en évidence par une horloge ou un calendrier interne qui égrène par exemple les années ludiques au rythme des secondes ordi-

naires. Dans la plupart des jeux, les événements se succèdent selon un rythme qui vise à limiter les temps morts. C'est ici que le ressort ludique de l'aléatoire vient s'ajouter à la structure de l'espace-temps rituel car les événements se multiplient, à la fois répétitifs dans leur essence et inattendus dans leurs manifestations. La gestion des événements peut dès lors prendre la forme d'un accaparement passionnel, bien évidemment renforcé lorsqu'il y a « persistance du monde », en d'autres termes lorsque la situation du jeu et des entités continue à évoluer même en l'absence du joueur qui risque dès lors, en s'arrêtant de jouer, la perte d'avantages chèrement acquis. A l'aune d'une autre temporalité, celle privilégiant par exemple la participation commune au repas familial ou la prise de repos nocturne, l'inscription dans cet espace-temps ludique pourra provoquer des réactions d'opposition qui participent aux processus de négociation et d'ajustement de la vie commune. Au sein d'un couple où c'est le plus souvent l'homme qui s'adonne aux jeux vidéo, sa compagne aura ainsi beau jeu d'utiliser l'argument de l'addiction pour rejeter cette occupation trop gourmande en temps.

Sur le plan de la sociabilité, les jeux reposent sur une logique d'affrontement entre pairs. Ceci reste vrai même dans le cas des jeux solitaires qui restent toujours des pratiques socialisées. Le joueur y respecte en effet des « règles », construction sociale par excellence, et y combat des entités adverses (que ce soient d'affreux « orks » à l'intelligence artificielle gérée par l'ordinateur, ou des abstractions comme le destin ou le hasard) face auxquelles il fait par définition jeu égal, au sens où il a toujours la possibilité ne serait-ce que d'améliorer son score précédent et de remporter ainsi une victoire par rapport au passé. Cette sociabilité entre pairs contribue aussi à la fermeture de la pensée ludique sur elle-même et il suffit pour en mesurer la force d'observer comment des enfants ou des adultes se disputent l'accès aux manettes d'un jeu dès lors que le nombre de joueurs

potentiels est inférieur au nombre de participants. Mais pour ceux qui n'entrent pas dans cette connivence ludique, celle-ci peut là encore être interprétée comme une preuve de dépendance comparable, toute proportion gardée, à celle que certains dénoncent dans les mouvements sectaires.

Remporter une course de voitures, conquérir le monde, remplir une mission secrète, survivre le plus longtemps possible dans un environnement hostile, mettre l'ordinateur échec et mat, mener à bien une enquête policière, gérer au mieux une ville, constituent quelques-uns des buts à l'oeuvre dans les jeux vidéo. Nous avons déjà vu que les rites de passage ont comme raison d'être la transformation d'un ou de plusieurs acteurs sociaux et qu'ils se rapprochent en cela des jeux où chacun vise, pour simplifier, à être le gagnant. Cette analogie structurelle se retrouve à un niveau micro. Les séquences d'actions, caractéristiques des déroulements rituels ou ludiques, sont en effet composés de micro-transformations qui attestent chacune de la réalité de la macro-transformation poursuivie dans le rite ou dans le jeu. De même que l'enjambement d'un seuil physique au début du rituel anticipe le passage d'une initiation ésotérique, la destruction d'une petite unité adverse annonce la possibilité d'une annihilation de l'ennemi. Cependant, dans le cas de beaucoup de jeux, on peut se demander si la micro-transformation ne devient pas souvent prééminente par rapport au but final (exactement comme pour un pèlerinage où le point d'arrivée est moins important que le cheminement lui-même). Que ce soient le but final ou les objectifs intermédiaires, il reste que ceux-ci ne prennent sens que par rapport à eux-mêmes et qu'ils sont donc frappés, pour le non-joueur, d'une inconsistance qui reste forte tant que des valeurs communes ne viennent pas jeter des ponts sur ces choix existentiels. (Inversement, l'argumentation du parent intimant d'arrêter une partie de *Warcraft* pour apprendre une leçon d'allemand pourra rester incomprise).

De fait, plusieurs évolutions récentes relatives aux jeux vidéo montrent comment ceux-ci trouvent une certaine légitimité en dehors de leur sphère. On évoque ainsi de plus en plus la sportivisation du jeu vidéo, notamment en Corée où l'engouement pour les jeux vidéo offre l'occasion à quelques gamers de vivre de leur passion en devenant joueurs professionnels. Autre élément également en rapport avec l'économie, certains espaces virtuels se prêtent maintenant à une marchandisation lorsque des avatars sont revendus à de nouveaux joueurs. La pratique des jeux vidéo peut enfin participer dans certains milieux, je pense notamment à celui des informaticiens, à l'acquisition d'un capital culturel.

Conclusion

Ces quelques remarques brossent un tableau qui permet de resituer la thématique de l'addiction aux jeux vidéo dans le contexte plus large de la différence socio-culturelle. Par de nombreux aspects, les jeux vidéo peuvent être perçus par le grand public comme favorisant la dépendance alors que ce jugement exprime simplement un regard extérieur. A cette première ébauche de réflexion, il conviendrait d'associer la perspective des joueurs qui se plaignent d'une pratique qu'ils jugent eux-mêmes abusive, ainsi que celle des éducateurs et des thérapeutes qui dénoncent cette addiction et cherchent à aider ceux qui en souffrent. A cet égard, la position des gamers en souffrance peut être interprétée comme un conflit intérieur entre deux logiques perçues comme inconciliables. Vu l'énorme succès de ces jeux et la relativement faible proportion de joueurs développant des problèmes majeurs, il est probable que la majorité les aborde dans une sorte de conscience ou d'intuition de la diversité des mondes et de la nécessité de savoir passer avec le plus d'aisance possible d'un monde à un autre. J'en trouve une forme humoristique dans la définition du joueur passionné qui reprend le leitmotiv de l'addiction pour le tourner à son avantage:

selon un de ces innombrables lexiques destinés aux joueurs, le terme «hard-core gamer» désigne ce qu'on pourrait appeler un psychopathe des jeux vidéo qui dépense des sommes faramineuses pour s'acquérir les nouveaux trucs... Bref un gars bien⁵ .

Notes

1) Rares sont les travaux universitaires en anthropologie à aborder de front la question de l'addiction aux jeux vidéo. Parmi ceux-ci, figure notamment la thèse récemment soutenue par Mélanie Roustan (2005, Paris V) qui établit une comparaison entre trois pratiques de dépendance: le «café-clope», le

cannabis et le jeu vidéo.

2) Par ces trois adjectifs, je distingue différentes modalités souvent entremêlées. La dimension opératoire du discours renvoie par exemple à la création d'une législation. Une parole performative définit la réalité - autrement dit la construit - en l'énonçant. Enfin, une pensée réflexive modifie la réalité en en prenant conscience.

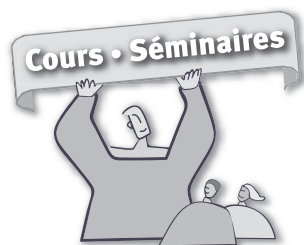
3) Cette opposition réductrice n'est ici retenue que pour les besoins de l'exposé, puisque il n'y a en aucune façon une unicité du monde appelé ici ordinaire.

4) Le dictionnaire *Le Petit Robert* donne pour «entité» cette définition qui me paraît s'appliquer parfaitement aux réalités qui appa-

raissent sur nos écrans : «Philos. Objet considéré comme un être doué d'unité matérielle, alors que son existence objective n'est fondée que sur des rapports».

5) <http://clancolonel.free.fr/dossier/lexique/lexique.htm>, consulté le 21.3.2006

Erratum: L'article "Coke en Stock" (Dépendances no 27) était notamment basé sur une étude menée en 2004 et à laquelle avaient participé Sanda Samitca, Frank Zobel et Françoise Dubois-Arber. Ils ont co-signé cet article.



Perfectionnement professionnel ARIA

Cycle de formation destiné au personnel administratif et paramédical

Christiane Treyer, formatrice d'adultes et infirmière santé publique, Sion; Jean Zufferey, HUG, Genève.

8 jours pendant 2 ans: 20 septembre et 22 novembre 2006, puis 6 dates à définir en 2007

Délai d'inscription: 4 septembre 2006

Travailler avec les émotions dans le suivi des usagers

Frédéric Neu, psychologue FSP, psychothérapeute à la Fondation Bartimée et en cabinet privé, superviseur d'équipes.

1 jour: 8 mai 2006 et 3 matinées: 29 mai, 12 et 26 juin 2006

Délai d'inscription: 14 avril 2006

Modules de formation fordd 2005-2006

Dépendances et histoires de vie

Michel Legrand, Professeur à la Faculté de Psychologie et des Sciences de l'éducation de l'Université catholique de

Louvain (Belgique); Roland Lefebvre, chercheur à Lyon.

3 jours: 22, 23 et 24 mai 2006

Délai d'inscription: 28 avril 2006

Programme complet et informations:

ARIA - Fordd, case postale 638, 1401 Yverdon, 024 426 34 34, fax 024 426 34 35, info@great-aria.ch

Colloque de printemps du GREAT

Les enjeux du traitement dans le champ des addictions

18 mai 2006, Martigny

Journées organisées par le GREAT

Institutions Hors Fumée

Plate-forme prévention
27 avril 2006, Delémont (trans-AT)

Violence et usages de produits: quelles réponses pour les professionnels?

Plate-forme réduction des risques
23 mai 2006, Yverdon (villa d'Entremonts)

État des lieux de l'alcoolisme, parlons sans tabou!

Plate-forme alcool

12 septembre 2006, Lausanne
(lieu à confirmer)

Implantation de la promotion de la santé à l'école

Plate-forme prévention,
21 septembre 2006, Genève (EPIC)

Conférence publique

Débat sur la révision partielle de la Lstup: Les politiques drogues en Suisse et en Europe

15 mai 2006 (19h30-21h30), Genève (Uni-Mail)

M. Bergeron, Observatoire Européen des Drogues et Toxicomanies (OEDT)
M. Zobel, Institut Universitaire de Médecine Sociale et Préventive (IUMSP)

Plus d'informations sur
<http://www.great-aria.ch>

dépendances



Revue éditée par

sfa/ispa

