

Rappel lexical sur le jeu

Une partie des ambiguïtés qui existent autour du jeu et des comportements des joueurs vient tout simplement des mots que l'on utilise. En effet, lorsque l'on entend certains spécialistes classer les jeux vidéo en produits addictogènes tandis que d'autres ne veulent pas en entendre parler, alors que tous ces experts décrivent les mêmes comportements des joueurs. Familles de France n'a pas la prétention d'inventer des mots, mais souhaite préciser dans quel contexte elle les utilisera dans son travail auprès des familles.

Qu'est-ce qu'un jeu ?

C'est une activité humaine que l'on pratique librement et de façon volontaire, dont l'espace temps est clairement séparé des autres activités, dont le résultat est incertain, qui est régi par des règles, soit fixées à l'avance de façon formelle, soit établies de façon simple entre les joueurs avant le début du jeu, qui se déroule dans la fiction ou le virtuel, enfin, qui est improductive de façon générale.

Certains des aspects du jeu peuvent avoir subi quelques altérations puisque l'on met le jeu dans des situations d'apprentissage ce qui le rend productif (serious games). De même, certains joueurs professionnels de jeux de cartes se retrouvent dans des situations où produire devient une obligation (engendrer des gains).

Catégorisation des jeux

Il existe de nombreuses façons de classer les jeux. Aucune n'est totalement satisfaisante mais celle que nous vous proposons a le mérite de permettre de travailler dans de bonnes conditions sans rejeter les autres classements que l'on respecte aussi.

- Jeux d'adresse et dextérité : le joueur, avec de l'entraînement, peut arriver à modifier sa performance et jouer, ainsi, de mieux en mieux. Ce peut être des jeux d'adresse pure (jeux de boules, de quilles, de fléchettes...), des jeux de dextérité (les osselets...) ou des jeux de savoir-faire (casse-tête, Rubick's cube...).
- Jeux de réflexion : le joueur, seul ou face à un autre, est obligé de réfléchir pour venir à bout d'une situation, pour gagner la partie. Certains jeux sont devenus très célèbres et classiques comme les échecs et les dames. On peut classer dans cette catégorie tous les jeux basés sur les connaissances (quizz de toutes natures) et les jeux de lettres.
- Jeux de simulation : le joueur va incarner durant le jeu un personnage ou plusieurs. Les années soixante-dix ont donné la part belle à ces jeux avec les fameux jeux de rôles (Donjons et dragons, wargames, murder parties...). Les jeux vidéo sont très nombreux à entraîner les joueurs dans cette catégorie. Les avatars ont remplacé les costumes et les objets de reconnaissance, mais on n'en reste pas moins dans l'incarnation d'un personnage.
- Jeux sportifs ou de sports : le joueur va être obligé d'utiliser ses capacités physiques pour maîtriser l'adversaire ce qui ne le dispense pas d'une certaine forme de réflexion, d'adresse, de dextérité... On peut classer ici un certain nombre

de jeux en extérieur comme le ballon prisonnier, chat ou loup, l'élastique, la corde à sauter... Certains jeux, par extension, vont permettre de reprendre ces activités physiques en jeux virtuels (jeu de football sur console ou PC) ou en simulation active (par exemple avec le système de la Wii)

- Jeux de courses : le joueur doit parcourir un certain espace et arriver le premier. Si dans les épreuves physiques cela se conçoit bien en activant ses muscles, en jeu, il devra faire preuve de savoir-faire plus spécifiques. On peut classer dans ces jeux des classiques célèbres et fort anciens comme le jeu de l'oie (même si la rapidité est liée au hasard avec les dés) et des jeux vidéo qui mettent le joueur en position de conducteur de voiture, d'avion, de vaisseau...
- Jeux de stratégie : les jeux de société ont depuis longtemps mis à la mode ce type de jeu comme Risk ou Diplomacy. Aujourd'hui, les jeux vidéo ont permis un essor de ces jeux en facilitant, entre autre, l'installation du jeu, sa conservation et son fonctionnement.
- Jeux de combat : les joueurs s'affrontent depuis très longtemps dans ces jeux auxquels il faut rattacher parmi les plus anciens, les gendarmes et les voleurs, les Cowboys et les Indiens... Aujourd'hui, l'affrontement se déroule devant l'écran avec des jeux de shoot comme Counter Strike, ou, de façon plus réelle, avec les Laser Games.
- Jeux de hasard et d'argent : les joueurs vont miser des sommes d'argent et c'est le hasard qui déterminera le gagnant. Les jeux les plus basiques sont les jeux de dés même si les joueurs ont toujours l'impression de maîtriser certaines situations en réalisant des choix. Après les dés, ce sont les jeux de cartes (poker) et les jeux de tirage (loto) que l'on trouve dans cette catégorie. Ces jeux d'argent existent en version officielle (avec un opérateur agréé) ou clandestine (tripot clandestin sans autorisation). Ce qui est étonnant, ou plus exactement à prendre en compte au niveau pédagogique, c'est le fait que ces jeux existent au niveau familial sans enjeu financier (jeu de loto).

Le comportement du joueur

Depuis longtemps, la question se pose de savoir si le jeu peut engendrer un comportement compulsif et excessif qui entrerait, à partir d'un certain seuil, dans la catégorie des addictions, mais une addiction sans produit contrairement à l'alcool, le tabac, les drogues...

En partant de la définition et des critères de Goodman sur les addictions, on a proposé une grille de diagnostic (DSM IV, Diagnostic and Statistical Manual, Revision 4). On pourra ainsi, de façon scientifique, mesurer le niveau d'addiction du joueur d'argent, et par extension du joueur « jeu vidéo ».

Les deux grilles sont données pour que chacun mesure bien que nous ne sommes pas dans ce domaine dans de l'arbitraire mais bien dans une mesure humaine délicate mais structurée. Ces deux documents sont utilisés par le Centre de Référence sur le Jeu Excessif de Nantes et l'équipe spécialisée de l'Hôpital Marmottan.

On parlera ainsi de joueurs occasionnels, de joueurs excessifs, de joueurs nocifs et de joueurs pathologiques. Certaines catégories ne sont pas encore reconnues par tous, mais

elles permettent largement d'identifier les problèmes et de travailler en restant chacun dans son champ d'action.

La prévention concerne les non joueurs, les joueurs occasionnels et les joueurs excessifs. L'accompagnement des familles concerne toutes les catégories de joueurs. Enfin, si les joueurs nocifs et pathologiques relèvent avant tout des équipes médicales, une action durable et efficace ne peut être conçue qu'avec des accompagnements multidisciplinaires où les associations familiales peuvent jouer leur rôle. Si vous avez répondu **OUI** à une ou l'autre de ces questions, il se peut que vos habitudes de jeu vous causent des problèmes. N'hésitez pas à nous appeler pour en discuter en toute confidentialité (discernement, orientation, accompagnement ultérieur).