

**UNIVERSITÉ DE LIMOGES**

**FACULTÉ DE MÉDECINE**

---

ANNÉE 2011

THÈSE N°

**LE JEU EN LIGNE : ENQUÊTE AUPRES DE MEMBRES DE GUILDES**

THÈSE

POUR LE DIPLÔME D'ÉTAT DE DOCTEUR EN MÉDECINE

---

Présentée et soutenue publiquement le 22 février 2011

PAR

Benoît PICOT

Née le 30 mars 1979 à Saint-Junien (Haute-Vienne)

EXAMINATEURS DE LA THÈSE

Monsieur le Professeur CLEMENT Jean-Pierre	- Président
Monsieur le Professeur BUISSON Jean-Gabriel	- Juge
Monsieur le Professeur MAGY Laurent	- Juge
Monsieur le Docteur VILLEGGER Pierre (directeur de thèse)	- Juge

**DOYEN DE LA FACULTE:**

Monsieur le Professeur VALLEIX Denis

**ASSESEURS:**

Monsieur le Professeur LASKAR Marc  
Monsieur le Professeur MOREAU Jean-Jacques  
Monsieur le Professeur PREUX Pierre-Marie

**PROFESSEURS DES UNIVERSITES - PRATICIENS HOSPITALIERS:**

\* C.S = Chef de Service

ACHARD Jean-Michel	PHYSIOLOGIE
ADENIS Jean-Paul (C.S)	OPHTALMOLOGIE
ALAIN Sophie	BACTERIOLOGIE, VIROLOGIE
ALDIGIER Jean-Claude (C.S)	NEPHROLOGIE
ARCHAMBEAUD-MOUVEROUX Françoise (C.S)	MEDECINE INTERNE
ARNAUD Jean-Paul (C.S)	CHIRURGIE ORTHOPEDIQUE ET TRAUMATOLOGIQUE
AUBARD Yves (C.S)	GYNECOLOGIE-OBSTETRIQUE
BEAULIEU Pierre	ANESTHESIOLOGIE et REANIMATION CHIRURGICALE
BEDANE Christophe (C.S)	DERMATOLOGIE-VENEREOLOGIE
BERTIN Philippe (C.S)	THERAPEUTIQUE
BESSEDE Jean-Pierre (C.S)	OTO-RHINO-LARYNGOLOGIE
BONNAUD François	PNEUMOLOGIE
BONNETBLANC Jean-Marie	DERMATOLOGIE-VENEREOLOGIE
BORDESSOULE Dominique (C.S)	HEMATOLOGIE
CHARISSOUX Jean-Louis	CHIRURGIE ORTHOPEDIQUE ET TRAUMATOLOGIQUE
CLAVERE Pierre (C.S)	RADIOTHERAPIE
CLEMENT Jean-Pierre (C.S)	PSYCHIATRIE ADULTES
COGNE Michel (C.S)	IMMUNOLOGIE
COLOMBEAU Pierre	UROLOGIE
CORNU Elisabeth	CHIRURGIE THORACIQUE ET CARDIO-VASCULAIRE
COURATIER Philippe	NEUROLOGIE
DANTOINE Thierry (C.S)	GERIATRIE ET BIOLOGIE DU VIEILLISSEMENT
DARDE Marie-Laure (C.S)	PARASITOLOGIE ET MYCOLOGIE
DAVIET Jean-Christophe	MEDECINE PHYSIQUE ET DE READAPTATION
DE LUMLEY WOODYEAR Lionel (Sur 31/08/2011)	PEDIATRIE
DENIS François (Sur 31/08/2011)	BACTERIOLOGIE-VIROLOGIE
DESSPORT Jean-Claude	NUTRITION
DRUET-CABANAC Michel (C.S)	MEDECINE ET SANTE DU TRAVAIL
DUMAS Jean-Philippe (C.S)	UROLOGIE
DUMONT Daniel (Sur 31/08/2012)	MEDECINE ET SANTE AU TRAVAIL
ESSIG Marie	NEPHROLOGIE
FEISS Pierre (Sur 31.08.2013)	ANESTHESIOLOGIE ET REANIMATION CHIRURGICALE
FEUILLARD Jean (C.S)	HEMATOLOGIE
FOURCADE Laurent	CHIRURGIE INFANTILE
GAINANT Alain (C.S)	CHIRURGIE DIGESTIVE
GAROUX Roger (C.S)	PEDOPSYCHIATRIE
GASTINNE Hervé (C.S) (Retraite au 04.10.10)	REANIMATION MEDICALE
GUIGONIS Vincent	PÉDIATRIE
JACCARD Arnaud	HEMATOLOGIE
JAUBERTEAU-MARCHAN Marie-Odile	IMMUNOLOGIE
LABROUSSE François (C.S)	ANATOMIE ET CYTOLOGIE PATHOLOGIQUE
LACROIX Philippe	MEDECINE VASCULAIRE
LASKAR Marc (C.S)	CHIRURGIE THORACIQUE ET CARDIO-VASCULAIRE
LIENHARDT-ROUSSIE Anne (CS)	PEDIATRIE
MABIT Christian	ANATOMIE
MAGY Laurent	NEUROLOGIE
MARQUET Pierre	PHARMACOLOGIE FONDAMENTALE
MATHONNET Muriel	CHIRURGIE DIGESTIVE
MAUBON Antoine	RADIOLOGIE ET IMAGERIE MEDICALE
MELLONI Boris (C.S)	PNEUMOLOGIE
MERLE Louis	PHARMACOLOGIE CLINIQUE
MONTEIL Jacques (C.S)	BIOPHYSIQUE ET MEDECINE NUCLEAIRE
MOREAU Jean-Jacques (C.S)	NEUROCHIRURGIE

**MOULIES** Dominique (C.S) (**Sur. 31.08.2013**)  
**MOUNAYER** Charbel  
**NATHAN-DENIZOT** Nathalie (C.S)  
**PARAF** François  
**PLOY** Marie-Cécile (C.S)  
**PREUX** Pierre-Marie  
**ROBERT** Pierre-Yves  
**SALLE** Jean-Yves (C.S)  
**SAUTEREAU** Denis (C.S)  
**SAUVAGE** Jean-Pierre (**Sur 31/08/2011**)  
**STURTZ** Franck (C.S)  
**TEISSIER-CLEMENT** Marie-Pierre  
**TREVES** Richard  
**TUBIANA-MATHIEU** Nicole (C.S)  
**VALLAT** Jean-Michel (C.S)  
**VALLEIX** Denis (C.S)  
**VANDROUX** Jean-Claude (**Sur 31/08/2011**)  
**VERGNENEGRE** Alain (C.S)  
**VIDAL** Elisabeth (C.S)  
**VIGNON** Philippe  
**VIROT** Patrice (C.S)  
**WEINBRECK** Pierre (C.S)  
**YARDIN** Catherine (C.S)

CHIRURGIE INFANTILE  
 RADIOLOGIE ET IMAGERIE MEDICALE  
 ANESTHESIOLOGIE ET REANIMATION CHIRURGICALE  
 ANATOMIE ET CYTOLOGIE PATHOLOGIQUE  
 BACTERIOLOGIE-VIROLOGIE  
 EPIDEMIOLOGIE, ECONOMIE DE LA SANTE ET PREVENTION  
 OPHTALMOLOGIE  
 MEDECINE PHYSIQUE ET READAPTATION  
 GASTRO-ENTEROLOGIE, HEPATOLOGIE  
 OTO-RHINO-LARYNGOLOGIE  
 BIOCHIMIE ET BIOLOGIE MOLECULAIRE  
 ENDOCRINOLOGIE, DIABETE ET MALADIES METABOLIQUES  
 RHUMATOLOGIE  
 CANCEROLOGIE  
 NEUROLOGIE  
 ANATOMIE – CHIRURGIE GENERALE  
 BIOPHYSIQUE ET MEDECINE NUCLEAIRE  
 EPIDEMIOLOGIE-ECONOMIE DE LA SANTE et PREVENTION  
 MEDECINE INTERNE  
 REANIMATION MEDICALE  
 CARDIOLOGIE  
 MALADIES INFECTIEUSES  
 CYTOLOGIE ET HISTOLOGIE

#### **MAITRE DE CONFERENCES DES UNIVERSITES-PRATICIENS HOSPITALIERS**

**AJZENBERG** Daniel  
**ANTONINI** Marie-Thérèse (C.S)  
**BOURTHOMIEU** Sylvie  
**BOUTEILLE** Bernard  
**CHABLE** Hélène  
**DURAND-FONTANIER** Sylvaine  
**ESCLAIRE** Françoise  
**FUNALOT** Benoît  
**HANTZ** Sébastien  
**LAROCHE** Marie-Laure  
**LE GUYADER** Alexandre  
**MARIN** Benoît  
**MOUNIER** Marcelle  
**PICARD** Nicolas  
**QUELVEN-BERTIN** Isabelle  
**TERRO** Faraj  
**VERGNE-SALLE** Pascale  
**VINCENT** François

PARASITOLOGIE ET MYCOLOGIE  
 PHYSIOLOGIE  
 CYTOLOGIE ET HISTOLOGIE  
 PARASITOLOGIE - MYCOLOGIE  
 BIOCHIMIE ET BIOLOGIE MOLECULAIRE  
 ANATOMIE – CHIRURGIE DIGESTIVE  
 BIOLOGIE CELLULAIRE  
 BIOCHIMIE ET BIOLOGIE MOLECULAIRE  
 BACTERIOLOGIE-VIROLOGIE  
 PHARMACOLOGIE CLINIQUE  
 CHIRURGIE THORACIQUE ET CARDIO-VASCULAIRE  
 EPIDEMIOLOGIE, ECONOMIE de la SANTE et PREVENTION  
 BACTERIOLOGIE – VIROLOGIE – HYGIENE HOSPITALIERE  
 PHARMACOLOGIE FONDAMENTALE  
 BIOPHYSIQUE ET MEDECINE NUCLEAIRE  
 BIOLOGIE CELLULAIRE  
 THERAPEUTIQUE  
 PHYSIOLOGIE

#### **PRATICIEN HOSPITALIER UNIVERSITAIRE**

**CAIRE** François

NEUROCHIRURGIE

#### **P.R.A.G.**

**GAUTIER** Sylvie

ANGLAIS

#### **PROFESSEURS ASSOCIES A MI-TEMPS**

**BUCHON** Daniel

MÉDECINE GÉNÉRALE

**BUISSON** Jean-Gabriel

MEDECINE GENERALE

#### **MAITRE DE CONFERENCES ASSOCIE A MI-TEMPS**

**DUMOITIER** Nathalie

MEDECINE GENERALE

**PREVOST** Martine

MEDECINE GENERALE

À notre président,

**Monsieur le Professeur Jean-Pierre CLEMENT**

Professeur des universités de Psychiatrie d'adultes

Psychiatre des hôpitaux

Chef de service de Psychiatrie

Vous nous faites le grand honneur de présider ce jury. Trouvez ici l'expression de notre admiration et de notre reconnaissance.

À nos juges,

**Monsieur le Professeur Jean-Gabriel BUISSON**

Professeur associé à mi-temps de Médecine Générale

Veillez recevoir notre reconnaissance la plus profonde de nous faire l'honneur de votre présence en tant que membre de notre jury.

**Monsieur le Professeur Laurent MAGY**

Professeur des universités de Neurologie

Praticien Hospitalier

Vous nous avez fait l'honneur d'accepter de juger notre travail. Trouvez dans ce travail toute notre reconnaissance pour votre gentillesse et votre savoir dispensé. Soyez en sincèrement remercié.

À notre directeur de thèse,

**Monsieur le Docteur Pierre VILLEGER**

Psychiatre des hôpitaux

Praticien Hospitalier

Avec votre patience et votre disponibilité, vous avez su nous guider dans l'élaboration de ce travail. Merci pour votre gentillesse, votre générosité et votre soutien. Soyez assuré de notre plus sincère reconnaissance.

Au Pr Roger GAROUX, merci pour votre ouverture d'esprit et votre gentillesse, mes pensées vous accompagnent.

A Carole, mon amour, qui m'a supporté avec une patience d'ange tout au long de ce travail, et en a réalisé la mise en page, mille mercis et autant de bisous.

A Maïa, mon petit cœur, qui a changé ma vie à jamais.

A mon père, qui a su attendre cette thèse avec philosophie malgré son impatience de me voir docteur.

A toute ma famille, qui m'a soutenu et encouragé dans la réalisation de ce travail.

A ma belle famille, qui n'a pas été en reste.

A Maryannick, Sophie, Johnjohn, qui m'ont généreusement documenté.

A mes amis, qui ont su me faire décompresser au moment opportun, et à mes victimes de Mariokart, vous gagnerez peut être un jour !

A Eddy, qui est bien plus qu'un ami, et qui a toujours été là pour moi.

Aux membres des guildes Pendragon, Exos et Larme du blizzard qui ont gentiment accepté de participer à cette étude, et tout particulièrement à Stéphane qui m'a aidé avec la version anglaise du questionnaire. Désolé, il te faudra trouver un autre sujet de moqueries ☺

À l'ensemble des médecins ayant contribué à ma formation, je vous serai toujours reconnaissant.



# SOMMAIRE

<b>I.</b>	<b>INTRODUCTION</b>	11
<b>II.</b>	<b>RAPPELS, DEFINITIONS</b>	14
	A. La dépendance	15
	1. Définitions	15
	a. Usage Normal	15
	b. Usage nocif	15
	c. L'abus	15
	d. L'addiction	16
	e. Conclusion	17
	2. La dépendance à une substance	18
	a. Définition OMS	18
	b. Définition du DSM IV	18
	3. La dépendance comportementale	21
	a. Historique	22
	b. Critères d'addiction d'après Goodman (1990)	23
	c. Les signes de « sevrage » et de tolérance	24
	4. La dépendance au jeu	25
	B. Le jeu	29
	1. Définition	29
	a. Selon J.Huizinga	29
	b. Selon R.Caillois	30
	2. Un peu d'histoire	31
	a. Le jeu comme délassement ou récréation	31
	b. Le jeu comme « ruse pédagogique »	32
	c. Le jeu éducatif	32
	3. Fonction sociale	34
	4. Le cas du jeu en ligne	35
<b>III.</b>	<b>L'ENQUÊTE</b>	40
	A. Description du jeu	41
	1. Description générale	41
	2. Deux styles de jeu, PVP et PVE	42
	a. Le PVE (Player Versus Environnement)	42
	b. Le PVP (Player Versus Player)	48
	3. Choix d'un métier	50
	4. Les guildes	51
	5. Les moyens de communication	52
	B. Méthodologie	52
<b>IV.</b>	<b>RESULTATS</b>	56
	A. Analyse des réponses	57
	1. Taux de participation	57
	2. Réponses au questionnaire	57
	B. Discussion	76
	1. Taux de participation	76
	2. Démographie	77
	a. Age des joueurs	77
	b. Sexe des participants	78
	c. Mode de vie des participants	79
	d. Niveau d'étude des participants	80
	3. Temps et fréquences de connections	81
	a. Durées d'abonnement	81
	b. Temps de jeu totaux	81
	c. Fréquences de connections	83

4. Raisons ayant amenées les participants à jouer à World of Warcraft	85
5. Raisons qui retiennent les participants à jouer à World of Warcraft	86
6. Principaux styles de jeu	87
7. Autres loisirs des participants	88
8. Souffrance ressentie	89
9. Besoin d'aide extérieur	90
10. Demandes d'aide effectives	91
11. Impact sur le temps de sommeil	92
12. Pratiques addictives	94
13. Prise de substances excitantes	96
<b>V. CONCLUSION</b>	98
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	101
<b>ANNEXES</b>	106
Annexe 1 – Dictionnaire des abréviations	107
Annexe 2 – Index	108
Annexe 3 – Atlas géographique de World of Warcraft	112
Annexe 4 – Questionnaire première version	115
Annexe 5 – Questionnaire deuxième version	117
Annexe 6 – Questionnaire version anglaise	120

# **I. INTRODUCTION**

Depuis l'apparition des jeux vidéo, on voit à intervalle régulier fleurir des articles en vantant les méfaits. Fait divers, étude scientifique, anecdote, chacun y va de sa participation, laissant les utilisateurs mais surtout leur entourage dans un flou globalement assez inquiétant.

Ces dernières années ont vu se développer un nouveau style de jeu vidéo, à la popularité grandissante, et présentant certaines caractéristiques le rendant particulier par rapport à ses prédécesseurs, ce nouveau style de jeu, c'est le MMORPG. Derrière cet acronyme à consonance barbare se cache un terme anglo-saxon, celui de Massively Multiplayer On line Role Playing Game. Dans la langue de Molière, on parle de jeu en ligne massivement multi-joueurs, c'est déjà bien moins effrayant.

Et si on parle de jeu « massivement » multi-joueurs, ca n'est pas au hasard, vu que ce sont bel et bien des milliers de personnes qui jouent tantôt ensemble, tantôt s'affrontent aux seins de véritables mondes virtuels persistants.

Tous les ans, le nombre d'adhérents à ces nouveaux rois des jeux vidéo augmente, et le champion de ce secteur est sans aucun doute à l'heure actuelle et depuis plus de 6 ans World of Warcraft, édité par la société Blizzard, branche de Vivendi Universal, qui à lui seul représente plus de 12 millions de comptes actifs à travers le monde, et serait évalué à environ 50 à 60% du marché des MMORPGs.

Je suis moi-même l'un des nombreux joueurs de ce jeu, et j'ai eu l'occasion ces dernières années de me rendre compte que la connaissance qu'en avaient mes collègues était plutôt limitée, aussi j'ai décidé de mettre à profit mon double statut (médecin et joueur) afin de réaliser ce travail de thèse.

J'ai décidé de soumettre un questionnaire à un certain nombre de joueurs afin de réunir des informations sur eux, d'ordre général, mais également plus spécifiques au sujet de leurs habitudes de jeu et des conséquences potentielles de leur pratique sur leur vie de tous les jours. Il

ne s'agit pas ici de pointer du doigt des joueurs « addicts », ni même d'aboutir à une étude statistique à grande échelle: la taille de l'échantillon ne s'y prête pas, et ce n'est pas mon objectif. Plus simplement, je souhaite que ce travail descriptif permette à ceux qui le liront de connaître un peu mieux les tenants et aboutissants du jeu, afin de mieux comprendre les joueurs ainsi que leurs motivations ; par ailleurs, une fois libérés des idées préconçues, j'espère pouvoir tracer quelques grandes lignes séparant le jeu normal du jeu excessif, ainsi que définir quelques « signaux » permettant de reconnaître un joueur qui aurait tendance à trop s'engager dans le jeu, afin d'éviter les débordements qui sont toujours montés en épingle et ont tendance à donner une image faussée de la population des joueurs et des jeux en eux même.

## **II. RAPPELS, DEFINITIONS**

## A. La dépendance :

### 1. Définitions:

#### a. L'usage normal :

Se définit par une consommation de produits socialement réglée, n'entraînant aucun dommage pour l'individu ou la société en général.

#### b. L'usage nocif :

Est défini dans le CIM-10 (ou ICD-10, Classification statistique Internationale des Maladies et des problèmes de santé connexes utilisé par l'OMS pour classifier les maladies; 10 étant la dixième édition de 1992) comme : "un mode de consommation d'une substance psychoactive qui est préjudiciable à la santé. Les complications peuvent être physiques ou psychiques."

Le diagnostic repose sur des preuves manifestes que l'utilisation de substances a entraîné des troubles physiques ou psychologiques.

Des conséquences sociales négatives peuvent être présentes mais ne suffisent pas à établir le diagnostic.

#### c. L'abus :

Est défini dans le DSM-IV TR (Manuel Diagnostique et Statistique des Troubles Mentaux, 4ème édition, Texte Révisé, publié en 2000 par l'Association Américaine de

Psychiatrie) (1) comme: "un mode d'utilisation inadéquat d'une substance, conduisant à une altération du fonctionnement ou à une souffrance cliniquement significative, et caractérisé par la présence d'au moins une des manifestations suivantes au cours d'une période de douze mois:

- utilisation répétée d'une substance conduisant à l'incapacité de remplir des obligations majeures au travail, à l'école ou à la maison;
- utilisation répétée d'une substance dans des situations où cela peut être physiquement dangereux (par exemple, lors de la conduite d'un véhicule);
- problèmes judiciaires répétés liés à l'utilisation de la substance (arrestations pour comportement anormal en rapport avec l'utilisation de la substance);
- utilisation de la substance malgré des problèmes interpersonnels ou sociaux, persistants ou récurrents, causés ou exacerbés par les effets de la substance (disputes avec le conjoint à propos des conséquences de l'intoxication chronique);

Les symptômes n'ont jamais atteint, pour cette classe de substance, les critères de la dépendance à une substance."

L'abus est donc caractérisé par la répétition de l'utilisation d'une substance malgré les conséquences néfastes sur l'individu, son entourage, ou la société dans son ensemble.

#### d. L'addiction :

En latin: ad dicere « dire à ». Désignait en français juridique du Moyen-âge la contrainte par corps, imposée par une ordonnance du tribunal, de celui qui ne pouvait pas payer ses dettes: ainsi, le débiteur qui ne pouvait rembourser son emprunt était obligé de payer son créancier par son travail.

Il existe donc dans l'addiction une relation de maîtrise corporelle imposée par l'extérieur.



Par la suite, intégré dans la langue anglaise, il désigne la relation contractuelle de soumission d'un apprenti à son maître, puis, dans le langage populaire, toutes les passions dévorantes et les dépendances (2).

Ainsi, en psychiatrie, il désignera l'ensemble des conduites ayant en commun l'impulsivité et entraînant la dépendance.

Ce terme est cependant resté trop ambigu et imprécis du fait des évolutions de sa définition, au point que les psychiatres anglophones l'ont retiré du DSM IV et lui ont préféré le terme de "dépendance" (dans un contexte comportemental).

e. En conclusion :

La définition de toutes ces notions nous permet de les placer de façon graduelle sur le chemin qui mène à la dépendance comme suit:

1- usage normal, puis,

2- usage nocif: préjudice personnel, puis,

3- abus: préjudice personnel et social, puis,

4- dépendance à une substance (qui remplacerait le terme de toxicomanie, trop vaste) ou dépendance comportementale.

On distingue deux types de dépendance: la dépendance physique et la dépendance psychologique ou dépendance sans drogue:

## 2. La dépendance à une substance:

Elle est également appelée pharmacodépendance :

### a. Définition OMS (Organisation mondiale de la santé) (Edwards 1976, 1992) :

La dépendance se définit comme: « Un état psychique et parfois physique, résultant de l'interaction entre un organisme vivant et un produit, caractérisé par des réponses comportementales ou autres qui comportent toujours une compulsion à prendre le produit de façon régulière ou périodique pour ressentir ses effets psychiques et parfois éviter l'inconfort de son absence (sevrage). La tolérance peut être présente ou non. »

Cette définition constitue le modèle de la base théorique des critères diagnostiques du DSM IV et de la CIM 10. Elle a été complétée du fait qu'elle ne prend pas en compte la perte de contrôle du sujet, ainsi que les conséquences nocives personnelles et sociales de sa dépendance.

### b. Définition du DSM IV TR:

« un mode d'utilisation inadapté d'une substance, conduisant à un dysfonctionnement ou une souffrance cliniquement significative, se caractérisant par la présence d'au moins trois des manifestations suivantes, survenant à n'importe quel moment sur une période continue de douze mois.

#### 1. Tolérance, définie par l'une des manifestations suivantes:

- besoin de quantités nettement majorées de la substance pour obtenir une intoxication ou l'effet désiré;
- effet nettement diminué en cas d'usage continu de la même quantité de substance.

2. Sevrage, caractérisé par l'une ou l'autre des manifestations suivantes:
  - syndrome de Sevrage caractéristique de la substance;
  - la même substance (ou une substance apparentée) est prise pour soulager ou éviter les symptômes de sevrage.
  
3. Substance souvent prise en quantité plus importante ou sur un laps de temps plus long que prévu;
  
4. désir persistant ou efforts infructueux pour réduire ou contrôler l'utilisation de la substance;
  
5. temps considérable passé pour se procurer la substance, l'utiliser, ou récupérer de ses effets;
  
6. réduction ou abandon d'importantes activités sociales, professionnelles ou de loisirs à cause de l'utilisation de la substance;
  
7. poursuite de l'utilisation de la substance malgré la connaissance par le sujet d'un problème physique ou psychologique persistant ou récurrent causé ou exacerbé par la substance.

Préciser :

- avec dépendance physique: signes de tolérance ou de sevrage (item 1 ou 2

présents);

- sans dépendance physique: pas de signes de tolérance ou de sevrage (item 1 ou 2 absents). »

Ainsi :

- Les items 3 et 4 témoignent de la perte de contrôle du sujet.
- Les items 6 et 7 témoignent des conséquences nocives de sa dépendance.

Dans cette définition, le terme de dépendance est systématiquement en rapport avec la consommation de substance, vis-à-vis de laquelle le sujet va développer:

- une dépendance physique, état où l'organisme assimile à son propre fonctionnement la présence d'un produit.

Le sujet développera ainsi des troubles physiques parfois graves en cas de manque, l'ensemble de ces troubles constituant le syndrome de sevrage.

Cette dépendance résulte des mécanismes d'adaptation de l'organisme à une consommation prolongée. Elle peut s'accompagner d'une tolérance (qui est une adaptation biologique au produit), entraînant la nécessité d'augmenter les doses pour obtenir le même effet qu'au début de la consommation.

- une dépendance psychique, qui correspond au désir insistant et persistant de consommer la substance, mettant ainsi le sujet en vive tension, avec sentiment de malaise et d'excitation à la fois.

Cet état, pouvant parfois se traduire par des manifestations psychosomatiques (véritables

douleurs physiques sans cause physiologique), est bien plus liée aux caractéristiques des individus (états affectifs, style de vie) qu'au produit lui-même.

Aujourd'hui, le couple "dépendance-substance" tend de plus en plus à se disloquer: avec l'apparition d'addictions modernes qui ne sont pas liées à un produit en particulier, la notion de dépendance en général a marqué récemment une évolution de son concept clinique. Les critères diagnostiques n'imposent plus la présence de signes physiques de dépendance ni de signes de sevrage.

La dépendance n'est donc plus seulement en rapport avec une substance, elle peut être aussi comportementale.

### 3. La dépendance comportementale:

Les dépendances comportementales ne sont pas répertoriées dans les manuels internationaux de classification des maladies, et en particulier le DSM-IV qui classe la dépendance uniquement dans « les troubles liés à l'utilisation d'une substance ».

Les autres troubles du comportement tels que la pyromanie, la kleptomanie et le jeu pathologique sont classés dans les « trouble du contrôle des impulsions non classés ailleurs ».

Il n'existe pas, selon les critères stricts de définition de dépendance du DSM IV de notion de «dépendance comportementale».

Cependant, compte tenu de l'émergence de nouvelles addictions sans drogues, certains auteurs se sont essayés à en élaborer des critères diagnostiques, qui sont quand même utilisés en recherche médicale.

a. Historique :

La notion de dépendance comportementale ou "toxicomanie sans drogue" a été pour la première fois introduite par Otto Fenichel (1945) (3), dans sa «Théorie psychanalytique des névroses». Cet auteur peut d'ailleurs être considéré comme l'initiateur du regroupement des «troubles du contrôle des impulsions» dans le manuel statistique américain des maladies mentales.

Révolutionnaire à l'époque, cette idée a été popularisée par la suite par Stanton Peele (1975) (4), avocat américain psychothérapeute, dans son livre "Love and addiction" en 1975. Pour lui, c'est d'une expérience que certains sujets deviennent dépendants et non d'une substance chimique.

Toutefois aucun critère n'a été défini.

Ce n'est qu'avec Aviel Goodman (1990) (5) que nous voyons apparaître les premiers critères précis sur le concept de l'addiction, considérant qu'il était de plus en plus utilisé par la communauté scientifique alors même qu'il n'était soutenu par aucune définition claire et consensuelle.

Il réorganisa ainsi les critères du DSM-III-R de diagnostic « de dépendance aux substances psychoactives » et du « jeu pathologique » et les regroupa au sein d'une même entité nosologique qu'il intitula « trouble addictif».

Il décrit ainsi ce trouble (dans un contexte comportemental) comme « un processus dans lequel est réalisé un comportement qui peut avoir fonction de procurer du plaisir et de soulager un malaise intérieur et qui se caractérise par l'échec répété de son contrôle et sa persistance en dépit des conséquences négatives ».

En voici les critères d'inclusion:

b. Critères d'addiction d'après Goodman (1990):

- impossibilité de résister aux impulsions à réaliser un type de comportement ;
- sensation croissante de tension précédant immédiatement le début du comportement ;
- plaisir ou soulagement pendant sa durée ;
- sensation de perte de contrôle pendant le comportement ;
- présence d'au moins 5 des 9 critères suivants:
  - préoccupation fréquente au sujet du comportement ou de sa préparation;
  - intensité et durée des épisodes, plus importantes que souhaitées à l'origine;
  - tentatives répétées pour réduire, contrôler ou abandonner le comportement;
  - temps important consacré à préparer les épisodes, à les entreprendre, ou à s'en remettre;
  - survenue fréquente des épisodes lorsque le sujet doit accomplir des obligations professionnelles, scolaires ou universitaires, familiales ou sociales;
  - activités sociales, professionnelles ou récréatives majeures sacrifiées du fait du comportement;
  - perpétuation du comportement bien que le sujet sache qu'il cause ou aggrave un problème persistant ou récurrent, d'ordre social, financier, psychologique ou physique;
  - tolérance marquée: besoin d'augmenter l'intensité ou la fréquence pour obtenir l'effet désiré, ou diminution de l'effet procuré par un comportement de même intensité;
  - agitation ou irritabilité en cas d'impossibilité de s'adonner au comportement.
- Certains éléments du syndrome ont duré plus d'un mois ou se sont répétés pendant une

période plus longue.

Ainsi, les sujets présentent de nombreux symptômes classiques de dépendance à une substance. Ils accomplissent de manière répétitive et "obligatoire" une séquence comportementale précise (achats, vols, incendies, arrachage de cheveux...) qui altère de manière significative la vie sociale, familiale ou professionnelle.

Le parti pris initial de Goodman fut de combiner un trouble à composante pharmacologique à un trouble à composante comportementale, insistant ainsi sur deux points importants :

- d'une part un comportement visant à produire du plaisir et à soulager un malaise intérieur,
- d'autre part le sentiment d'impuissance et la perte de contrôle attachés à ce comportement.

Si les critères de Goodman sont aujourd'hui bien connus, et souvent utilisés comme base de définition des addictions avec ou sans drogues, il faut constater qu'ils n'ont pas de valeur officielle.

Il existe donc nombre de nouvelles addictions qui doivent être contrôlées comme candidates à la reconnaissance en tant que telles.

c. Les signes de "sevrage" et de tolérance :

La dépendance comportementale se différencie de la pharmacodépendance dans le sens qu'il n'existe pas, au sens physique du terme, de véritable dépendance physique à l'objet du désir, puisqu'aucun composé chimique n'interagit avec le corps.



Cependant, il a été relevé (Adès, Lejoyeux, 1999) (6) que certaines manifestations moins marquées, équivalentes au sevrage vis-à-vis de substances psycho-actives se retrouvent chez les sujets dépendants quand ils ne peuvent accomplir les séquences comportementales investies :

- malaise physique ou psychique, anxiété irritable,
- réapparition du désir de s'engager de nouveau dans une séquence comportementale addictive.

Des signes de tolérance physique peuvent même s'observer chez certains sujets qui ont tendance à augmenter la sévérité ou la fréquence des comportements pour retrouver les premières sensations d'excitation ou de désinhibition.

Mais ces signes sont en rapport avec une dépendance psychique et non physique.

Il existe plusieurs types de pathologies fréquemment classées comme des dépendances comportementales, les principales sont les achats compulsifs, la kleptomanie, les addictions sexuelles, le trouble explosif intermittent, la trichotillomanie, l'addiction au travail, et le sujet qui nous intéresse tout spécialement ici, le jeu pathologique.

#### 4. La dépendance au jeu:

Il convient dès lors qu'on s'intéresse au jeu pathologique de différencier la dépendance aux jeux d'argent de celle aux jeux vidéos sans enjeu financier.

Les jeux de hasard et d'argent ont toujours existé mais n'ont jamais revêtu de formes

aussi variées et originales que de nos jours, ils occupent d'ailleurs une place considérable, sociale comme économique (8 adultes sur 10 y ont déjà participé et les deux tiers des gens s'y adonnent régulièrement).

Ces jeux réunissent trois conditions:

- Les joueurs misent de l'argent ou des objets de valeur,
- Cette mise une fois placée ne peut être reprise,
- L'issue du jeu est déterminée par le hasard.

Il doit également exister une possibilité, même mince, de gagner de l'argent en jouant.

L'observation montre que les joueurs excessifs entretiennent un sentiment (erroné bien sur) de contrôle ou de maîtrise à l'égard de ces jeux pourtant régis par le hasard, sentiment renforcé par leur participation active au jeu; ainsi, le choix d'une combinaison au loto va être ritualisé (date de naissance) ou réfléchi en fonction des résultats antérieurs, ou de calculs mathématico-ésotériques.

Les participants aux jeux de dés pensent influencer leur score selon la force de leur lancer, les joueurs de roulette misent plus gros s'ils sont autorisés à lancer la bille eux même...

Ces « dérapages cognitifs » semblent liés à l'incapacité de certains joueurs à prendre en compte l'indépendance entre les évènements ou entre les tours, ce qui les pousse à tenter de prédire les résultats à venir en se basant d'une façon ou d'une autre sur les résultats déjà sortis (nombre de boules noires, de numéros pairs ou impairs etc...).

Au bout du compte, le processus menant au jeu excessif et à la dépendance se déroule en général en trois phases, débutant par une phase de gains, pour des montants dépensés peu élevés. Le sujet touche son argent, montre de la générosité vis-à-vis de ses proches, va également s'adonner à son activité de façon plus intense, mais sans conséquences négatives.

Par la suite, c'est le stade des pertes, qui comme son nom l'indique voit le sujet perdre de l'argent, en quantité modérée tout d'abord puis de plus en plus au fur et à mesure que celui-ci augmente son temps de jeu, dans l'espoir de « se refaire ». Il attribue en général ses échecs à des circonstances extérieures, et reste persuadé de pouvoir contrôler le jeu.

Enfin survient le stade du désespoir, ou le joueur est réduit à emprunter pour couvrir ses dettes, voir même à recourir à des actes illégaux. A ce stade, les effets négatifs ont généralement dépassés la sphère purement financière, et touchent tous les domaines de sa vie, personnels et professionnels. C'est à ce stade seulement que le joueur pathologique se retrouve en général contraint de rechercher de l'aide (7).

Si on s'intéresse à présent aux jeux vidéo dont la finalité n'est pas le gain financier, il faut tout d'abord signaler qu'ils ne sont pas mentionnés explicitement dans la liste du DSM IV concernant les « troubles du contrôle des impulsions non classés ailleurs », où il est simplement fait mention de « jeu pathologique »; ceci concerne principalement les jeux d'argent, même si le terme reste flou, et que son acceptation est sans doute amenée à évoluer à l'avenir. Il en va de même pour les listes retrouvées des pathologies le plus souvent décrites comme des dépendances comportementales, là encore on parle de « jeu pathologique » sans plus de précision.

La clinique en revanche nous enseigne qu'il existe bien une dépendance. Toutefois, l'examen clinique nous permet de dire que la conduite addictive varie en fonction de la nature du

jeu considéré.

Ainsi, les MMORPGs ou jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (Massively Multiplayer On line Role Playing Game) semblent faire partie des jeux les plus « accrocheurs », proposant des activités nombreuses, de sorte que chacun peut y trouver son compte. Les motivations principales retrouvées semblent liées à l'évasion du quotidien dans un monde merveilleux, permettant exploration, défis, en coopération et/ou en compétition avec d'autres joueurs (8).

Par ailleurs, comme l'énonce Michael Stora (psychologue) « Le jeu ne finit jamais, et il continue à progresser même quand on n'est pas en ligne » (9); ne pas jouer, c'est donc perdre un avantage compétitif par rapport aux autres, qui vont pendant ce temps gagner en puissance, en équipement, en ressources, ce qui pousse bien sur à maximiser son temps de présence.

Enfin, la réunion des joueurs en groupes (dits « guildes ») peut également être un élément poussant à jouer, dans la mesure où la disponibilité et le temps de présence sont des facteurs courants pour être autorisé à rester dans le groupe, ce qui constitue un pré-requis quasiment incontournable pour découvrir le contenu le plus élevé du jeu, nouer des relations durables avec ses camarades ou être reconnu au sein de la communauté des joueurs.

On observe cependant également des personnes dépendantes aux jeux de tir (les fameux « FPS », First Person Shooter comme par exemple le célèbre « Counter Strike » ) et même dans une moindre mesure aux jeux de stratégie; dans le cas du jeu de tir, ce sont les décharges d'adrénaline qui tiennent le joueur en haleine tandis que les campagnes des jeux de stratégie, parfois très complexes, peuvent nécessiter des jours entiers pour en venir à bout, et peuvent être difficile à abandonner avant la victoire totale sur l'adversaire (8).

## **B. Le Jeu**

### **1. Définition**

Le jeu est défini dans la plupart des dictionnaires de langue courante comme une activité physique ou mentale, non imposée, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.

Parmi ces caractéristiques, notons celles de gratuité et de plaisir, qui font que cette activité semble s'éloigner des obligations de la vie sociale. En tant que divertissement, il s'oppose à la contrainte.

Il existe cependant des conceptions différentes sur la nature du jeu,

#### **a. Selon J. Huizinga, le jeu serait :**

« Une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie, et d'une conscience d'être « autrement » que dans la vie courante » (10).

b. Selon R. Caillois, le jeu serait :

Une « occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence » (11).

Il s'agirait selon lui d'une activité:

- « libre: à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux;
- séparée: circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance;
- incertaine: dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur;
- improductive: ne créant ni biens, ni richesses, ni élément nouveau d'aucune sorte, et, sauf déplacement de propriété au sein des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie;
- réglée: soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte;
- fictive: accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante. »

## 2. Un peu d'histoire :

La Société, ses principaux penseurs et philosophes, ont eu différentes approches, différents points de vue sur le jeu.

De l'antiquité au 17<sup>ème</sup> siècle, le jeu est surtout considéré comme une activité futile, ce qui est lié notamment à une vision négative de l'enfance.

Dans la conception chrétienne, l'enfant est dépourvu de raison et démuné face au mal, il doit être arraché à sa nature liée au péché originel. Saint Augustin considère l'enfant comme « le lieu du mal et du péché ».

Des humanistes à la philosophie des Lumières, on conçoit l'enfant comme fragile et innocent, et l'éducation se doit donc d'être une rupture avec les manifestations spontanées de l'enfant. René Descartes énonce ainsi que « la principale cause de nos erreurs tient dans les préjugés de l'enfance. »

Deux conceptions du jeu, perdurant encore aujourd'hui, en découlent:

### a. Le jeu comme délassement ou récréation:

C'était déjà la conception d'Aristote, reprise par l'Eglise: Le jeu n'a pas de fin en lui, il existe en opposition au travail comme une phase de repos, un intermède récupérateur. Pour Saint Thomas d'Aquin, « Toute forme de travail se doit de requérir un contrepoint ludique. »

b. Le jeu comme « ruse pédagogique » :

Le jeu n'a pas de valeur éducative en lui-même, mais les études doivent prendre l'aspect du jeu pour intéresser l'enfant. Quintilien, maître de rhétorique (1<sup>er</sup> siècle après J-C) proposait déjà différentes techniques pour transformer l'apprentissage en amusement, par exemple des gâteaux en forme de lettres. Erasme (1469-1536) considérait le jeu comme un moyen de séduire les jeunes enfants et de les faire travailler.

A partir du 19<sup>e</sup> siècle, la nature enfantine devient une référence positive, Jean Jacques Rousseau (1712-1778) écrit ainsi que la nature a fait l'homme heureux et bon et c'est la société qui porte le vice et l'erreur et le corrompt. La nature enfantine doit en être préservée le plus longtemps possible par une éducation qui la prend en compte: « L'enfance a des manières de voir, de penser, de sentir qui lui sont propres »(12).

Cette évolution (révolution?) des représentations de l'enfant donne naissance à tout un courant philosophique qui se développe à la fin du 18<sup>e</sup> et au 19<sup>e</sup> siècle, notamment en Allemagne avec Johann Paul Richter (1763-1825) pour qui l'enfance est « l'âge d'or de l'homme » (13) ou Friedrich Fröbel (1782-1852) pour qui le jeu de l'enfant est « une activité sérieuse ».

c. Le jeu éducatif:

A la fin du 19<sup>e</sup> siècle naît le courant pédagogique de l'éducation nouvelle qui prend ses racines dans ces nouvelles conceptions de l'enfance, issues tant du naturisme de Rousseau que de la psychologie naissante; pour ces penseurs, l'enfant est essentiellement actif, et la première



manifestation de cette activité est le jeu. « L'enfant a besoin de jouer. Les jeux sont aussi naturels pour lui que le chant de l'oiseau. Les jeux sont l'expression de l'éveil des facultés du corps et de l'esprit; ils sont, par eux-mêmes, une occasion d'expérience et de préparation à la vie » (14).

Le psychologue suisse Edouard Claparède estime de son côté que le jeu doit tenir un rôle central dans l'activité et l'initiative de l'enfant: « L'enfant pour se développer doit agir. D'où la place importante donnée par les nouvelles méthodes à l'exercice physique et aux jeux: ceux-ci ne sont pas considérés comme un simple délassement ou une détente; ils ont une véritable valeur éducative » (15).

C'est également à la fin du 19<sup>e</sup> siècle que sont créées les écoles maternelles françaises, elles mettent en œuvre une pédagogie qui s'inspire du courant de l'éducation nouvelle et s'appuie sur les besoins et intérêts de l'enfant. Tout un matériel de jeux éducatifs destinés aux activités sensorielles et créatrices apparaît dans les écoles, à chaque âge le jeu qui convient: jeux d'exercices pour les petits, jeux symboliques pour les moyens, jeux éducatifs pour les grands et récréation pour tous. Les célèbres jeux éducatifs Nathan voient le jour en 1904.

Au fil du 20<sup>e</sup> siècle, la diffusion de la psychologie et de la psychanalyse apporte une caution scientifique au jeu, avec la théorie de la récapitulation du psychologue américain Granville Stanley Hall (1844-1924) selon laquelle le jeu permettrait de récapituler les expériences de chaque âge de l'humanité, ou encore les scientifiques inspirés par Darwin pour lesquels les jeux enfantins comme ceux des jeunes animaux correspondent à l'exercice des instincts particulièrement nécessaires à la survie de l'espèce (16).

Ces théories influencent le psychologue suisse Jean Piaget (1896-1980) dont l'approche de la psychologie génétique voit l'enfant comme source de compréhension du développement de la pensée, véritable petit scientifique qui à travers ses jeux expérimente le monde et construit son intelligence.

Le rôle du jeu est souligné par les textes pédagogiques officiels, de façon renouvelée après 1968, même si dans la réalité des classes le jeu est toujours conçu comme devant progressivement disparaître au profit du travail (17).

### 3. Fonction sociale:

Les observateurs des animaux ont depuis longtemps remarqué que seuls les mammifères et certains oiseaux jouent (18). Ces jeux concernent tant les jeunes que les adultes, et auraient pour finalité entre autre le maintien des relations et l'établissement des hiérarchies. L'importance supérieure du jeu chez l'homme serait selon eux due à la durée relativement longue de maturation des individus.

Lorsqu'on cherche à dépasser la fonction d'apprentissage pour s'intéresser à une éventuelle utilité sociale du jeu chez l'homme, qui justifierait sa popularité, on retrouve plusieurs réponses:

- certains insistent sur la continuité qui existerait entre la vie sociale et le jeu, qui deviendrait une forme de répétition de comportements et de règles morales (19),

mais plus nombreux sont ceux qui lui attribuent un rôle préventif ou compensatoire: récupérer l'énergie dépensée dans le travail (20), canaliser les tensions et prévenir les conflits (21), éliminer un trop-plein d'énergie (22).

- Pour d'autres enfin, le jeu est une parenthèse, une antithèse de la vie ordinaire (les jeux de hasard, de vertige et de dérision reposent sur l'arbitraire, le risque, la transgression et auraient pour effet de permettre à chacun de sortir de son rôle social et d'en prendre ainsi conscience (23)).

#### 4. Le cas du jeu en ligne :

La révolution technologique de l'informatique d'abord, puis de l'internet, a permis l'émergence d'un nouveau type de jeu de société, le jeu en réseau.

D'abord local, celui-ci permet de pratiquer les jeux vidéo à plusieurs, en reliant plusieurs ordinateurs. Ce type de réseau limité à quelques joueurs (une cinquantaine au maximum, en fonction de la place disponible) cède la place au jeu en réseau via internet, où les parties peuvent regrouper des milliers de joueurs, et s'affranchissent de la proximité physique qui restait indispensable lors de la formation d'un réseau local.

Ainsi, le jeu en ligne constitue une sorte de dépaysement sans frais de transport, une sorte de « voyage immobile ». Et de fait, les paysages rencontrés en jeu, illustrés ci-dessous et au fil de ce travail, sont d'une grande diversité.

**Fig. 1 Image de jeu : le mont Rocheoire**



**Fig. 2 Image du jeu : la ville de Hurlevent**



La popularité de ces jeux est croissante, en effet l'équipement informatique et la connexion internet nécessaire sont de plus en plus courants, de plus le fait de pouvoir jouer de chez soi permet de gagner du temps de recherche et de déplacement pour accéder à l'arène du jeu, ainsi que dans la recherche de partenaires; enfin l'ordinateur constitue une interface, un filtre permettant de se prémunir de « mauvaises rencontres » en gardant à tout moment l'anonymat et la liberté de se déconnecter.

En faisant rentrer le terrain de jeu dans l'univers domestique et dans le quotidien le plus intime, le réseau renforce l'enchâssement entre le jeu et la vie ordinaire: le jeu se banalise.

Par ailleurs, l'accès au jeu en réseau se faisant via un appareillage sophistiqué, il devient un jeu de « grandes personnes », le profil social typique du joueur par internet est l'étudiant ou l'adulte salarié qui passe régulièrement ses soirées à affronter des partenaires depuis son ordinateur domestique.

Les dispositifs tels que messagerie textuelle, paramétrage de profils imaginaires, création d'avatars variés, permettent au joueur d'exploiter au maximum les possibilités de dissimulation et de déformation de son identité; ainsi les joueurs en ligne profitent de possibilités très souples concernant la fuite récréative hors du réel ou l'endossement de personnalités multiples.

Il est par exemple fréquent de voir les joueurs disposer de plusieurs identités en ligne, une officielle engageant leur réputation, et d'autres plus secondaires, clandestines, destinées à vivre des activités plus marginales vécues comme une échappatoire apportant une excitation à l'expérience ludique (24).

Tous ces éléments finissent par dessiner un profil différent de celui décrit par Caillois comme caractéristique du jeu, en effet, si les MMORPGs sont bien réglés, incertains et fictifs,

validant trois des critères cités précédemment, les autres parties de cette définition sont plus difficiles à retrouver.

La liberté de jeu n'est pas permanente, elle peut parfois être remise en question par les guildes qui dans certains cas poussent leurs membres à augmenter leur temps de jeu plus qu'ils ne le souhaiteraient pour pouvoir continuer à appartenir au groupe, et, si chaque joueur est bien sûr libre de refuser, l'importance de la guilde dans certains types de jeu (le PvE ou Player versus Environment, et les raids à haut niveau notamment) permet à son chef de peser de façon non négligeable sur cette décision.

Le caractère séparé, c'est-à-dire la circonscription du jeu dans l'espace et dans le temps est mis à mal par le caractère persistant et ubiquitaire typique de ces jeux: par définition ce type de jeu n'a pas de fin, et il existe partout où un ordinateur a accès à internet, c'est-à-dire déjà dans une grande majorité de domiciles, ainsi que certains lieux publics (cafés, aéroports, hôtels, restaurants), et à moyen terme partout. On peut déjà effectuer certaines actions en jeu via un smartphone, tels qu'enchères à l'hôtel des ventes, discussion sur les canaux de guilde, et il y a gros à parier que ce phénomène ne fasse qu'aller en s'amplifiant.

En ce qui concerne l'improductivité, la encore elle n'est pas systématique. Outre l'éditeur du jeu qui touche des bénéfices sur les ventes des boîtes de jeu ainsi que sur la connexion internet (forfait pour accéder aux serveurs du jeu, impossibilité de jouer en dehors de ces serveurs), caractéristique largement préexistante dans les jeux, certains joueurs peuvent parfois trouver un avantage financier réel dans la pratique de MMORPGs, monnayant leurs services d'aides à d'autres joueurs, vendant la monnaie fictive du jeu contre de l'argent réel.

Ces personnes acquièrent la monnaie virtuelle par des moyens quasi industriels, allant de la conception de programmes tiers de jeu automatique (« bots ») visant à récolter de grandes quantités de ressources pour les vendre, jusqu'au piratage ou au rachat de comptes, toutes ces

actions étant bien entendu interdites par l'éditeur du jeu qui reste seul propriétaire de son contenu, mais très difficiles à contrôler.

On le voit, l'évolution est rapide et les anciennes définitions rapidement dépassées par un système dont l'évolution récente nous amène à la croisée entre le jeu vidéo classique et le réseau social, avec l'apparition de plateformes communes entre différents jeux d'un même éditeur (dans le cas de WoW, Blizzard, qui est une filiale de Vivendi Universal) qui donnent la possibilité aux joueurs de communiquer même d'un jeu à un autre (entre World of Warcraft et Starcraft 2, jeu de stratégie en ligne, par exemple), ou un système d'identification des amis qui permettra à court terme, du moins si les deux parties le souhaitent, aux joueurs de savoir depuis un réseau social célèbre si ses amis sont connectés à WoW ou Starcraft ou n'importe lequel des futurs jeux online développés par l'éditeur, et de communiquer avec eux, et vice versa, via l'interface du réseau social ou celle du jeu, indifféremment.

### **III. L'ENQUÊTE**



## **A. Description du jeu :**

### **1. Description générale :**

World of Warcraft (WoW) (25) est un MMORPG, (Massively Multiplayer On Line Role Playing Game) un jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs. De fait, WoW compte à ce jour plus de 12 millions d'abonnés, même si ceux-ci sont repartis sur de nombreux serveurs, sortes de versions parallèles du même univers, à la fois pour des raisons de technologie et pour des raisons de commodité. En effet, la technologie actuelle ne permet pas à un seul serveur de gérer en temps réel les déplacements de millions de personnages, de plus la taille des lieux en jeu (villes notamment) ne permet pas la présence simultanée de tant de personnages, les serveurs sont donc limités à environ 5000 personnes.

Ce jeu reprend l'histoire et le contexte abordés dans les autres jeux de la série Warcraft, qui sont plutôt des jeux de stratégie en temps réel; il se situe dans un univers médiéval fantastique et place votre personnage au beau milieu d'un conflit larvé opposant deux factions, la Horde et l'Alliance.

Au commencement du jeu, vous devez choisir quel sera votre personnage, sa faction, sa race (l'Alliance permet de choisir entre Humain, Elfe de la Nuit, Nain, Gnome, Worgen et Draenei tandis que la Horde propose les Trolls, les Orcs, les Réprouvés (morts vivants), les Gobelins, les Elfes de Sang et les Taurens) sa classe (au choix parmi Guerrier, Paladin, Chevalier de la mort, Chasseur, Chaman, Druide, Voleur, Mage, Démoniste, Prêtre), et son sexe. Toutes les

classes ne sont pas disponibles dans chaque race, mais existent malgré tout dans chaque faction (par exemple, un druide ne peut être que Tauren, Troll, Worgen ou Elfe de la nuit).

Le choix de la faction est important car la communication dans le jeu n'est possible qu'entre les membres de la même faction. Le choix de la classe quand à lui a de grandes conséquences sur le rôle qui sera celui de votre personnage; en revanche le sexe de votre avatar n'a qu'une importance esthétique.

Au fur et à mesure du déroulement du jeu, vous allez faire progresser votre personnage par le biais de son niveau et par le biais des bonus apportés par son équipement. Les niveaux se gagnent au bout d'une certaine quantité d'expérience, que l'on récupère en tuant des ennemis ou en accomplissant des quêtes.

## 2. Deux styles de jeu, PVP et PVE:

### a. Le PVE (Player Versus Environnement) :

Au commencement, chaque personnage progresse seul, mais au fur et à mesure de l'avancée dans le jeu, les défis proposés, les adversaires à affronter vont de plus en plus vous demander de vous allier à d'autres personnages, de façon à combiner les avantages et inconvénients de vos classes respectives. Le groupe de base se constitue d'un « tank » (annexe 2) capable d'encaisser les dégâts des ennemis, trois personnages plus offensifs dits « DPS » (annexe 1) qui se chargeront de tuer l'adversaire tandis qu'un « soigneur » veillera à ce que tout le monde survive à la rencontre.

Au niveau 10, chaque classe de personnage doit choisir un « arbre de talent ». Les niveaux

gagnés par la suite donnent régulièrement des points qui permettent de remplir cet arbre. Ceci permet de spécialiser encore davantage son personnage ; ainsi un guerrier pourra selon sa spécialisation jouer le rôle d'un « tank » ou d'un « DPS », un chaman pourra soigner, ou au contraire être offensif, un druide ou un paladin, très polyvalents pourront jouer les trois rôles, (là encore selon leur spécialisation) alors qu'un mage ou un démoniste se concentreront sur les dégâts magiques à distance.

**Fig. 3 Les spécialisations du druide.**



*Ce choix effectué au niveau 10 détermine le rôle futur du personnage et permet d'accéder aux arbres de talent.*

**Fig. 4 Aperçu des arbres de talents du druide**



*Au fur et à mesure des niveaux, le joueur remplit l'arbre choisi et se spécialise dans son rôle.*

Le démoniste permettra également, tout comme le chasseur, de gérer un familier invoqué, animal pour le chasseur, démon pour le démoniste; ce familier, suivant sa nature pourra protéger son maître ou bien l'aider à être plus meurtrier.

Au niveau 30, chaque personnage peut également choisir une spécialisation secondaire, ce qui lui permettra de changer de rôle ou de style de jeu d'une rencontre à une autre, en fonction de son choix ou de la composition du groupe, à condition bien sur d'avoir un équipement de rechange dont les bonus correspondront au nouveau rôle envisagé.

**Fig. 5 Exemple d'équipement d'un personnage**



*Les cases disposées autour de l'image du personnage représentent les différentes pièces d'équipement qu'il porte. (Casque, épaulières, tunique, arme...) Ces écrans sont interactifs, chaque pièce d'équipement affiche ses caractéristiques propres au passage de la souris. Les tableaux sur la droite affichent le total des caractéristiques, ainsi que leur effet par catégorie : corps à corps, attaques à distance, sorts, etc...*

Une fois parvenu au niveau maximum (85 actuellement), la seule progression possible se fait via l'équipement. Les caractéristiques qu'il apporte modifient la puissance du personnage. L'endurance augmente les points de vie, l'intelligence les points de mana, l'agilité augmente les chances d'esquiver les attaques ou d'infliger le double de dégât par attaque, (coup « critique ») la force augmente la puissance des attaques au corps à corps, l'esprit permet de régénérer les points



de mana plus rapidement. Les meilleures pièces d'équipement s'obtiennent dans des zones particulières appelées « instances ». Ces zones existent en grand nombre, en parallèle, et chaque groupe y est seul ; elles sont construites ainsi pour éviter qu'un groupe ne trouve la zone vidée par un groupe précédent, par exemple, ou n'accède directement à un « boss », sous le nez d'une équipe qui aurait nettoyé la zone de tous les opposants secondaires. Elles sont étudiées pour des groupes allant de 5 à 40 joueurs et représentent les zones les plus difficiles du jeu, les plus riches également du point de vue de l'histoire, c'est souvent là que l'on triomphe des ennemis les plus puissants, ou que l'on croise les alliés les plus prestigieux.

**Fig. 6 Néfarian, maître du mont Rochenoire**



**Fig. 7 Kil'jaeden, "boss" final de la première extension de WoW**



**Fig. 8 Arthas, le roi liche, seigneur du Norfendre**



**Fig. 9 Aile-de-mort, ennemi emblématique de la troisième extension de WoW**



b. Le PVP (Player Versus Player) :

Selon votre niveau, vous pouvez choisir d'affronter d'autres joueurs de la faction adverse, soit aux seins de zones appelées champs de bataille (ce sont des zones instanciées, c'est-à-dire des zones en parallèle qui sont les mêmes pour chaque groupe qui y pénètre.) soit au sein d'arènes.

Les champs de bataille ont en général pour objectif de contrôler certains points stratégiques, de capturer un drapeau et de l'emmener dans son camp ou bien d'éliminer un PNJ adverse (personnage non joueur, contrôlé par la machine) que les joueurs protégeront. Ce sont des batailles d'assez grande échelle (10 vs 10, 15 vs 15) où la mort des joueurs adverses est plus un moyen qu'une fin.



Les arènes, en revanche, sont des matchs de gladiateurs dans un espace restreint où le seul but est d'éliminer l'équipe adverse, et existent en version 2 vs 2, 3 vs 3 ou 5 vs 5.

Les victoires en PVP, les matchs ou champs de bataille remportés rapportent des points d'honneur qui permettent l'acquisition d'équipement dédié.

Depuis la troisième extension de World of Warcraft (Cataclysm) il est devenu possible de gagner de l'expérience (et donc des niveaux) aussi bien en quête ou instance PVE qu'en champ de bataille ou en arène PVP.

Sur le plan social, World of Warcraft possède encore un autre moyen d'encourager les joueurs à coopérer, par l'intermédiaire des métiers.

### 3. Choix d'un métier :

Chaque personnage a ainsi la possibilité d'apprendre deux métiers principaux parmi onze. On distingue les métiers dits de récolte de matières premières, comme les dépeceurs, les herboristes, les mineurs, et les métiers qui utilisent ces produits, que ce soit pour confectionner de l'équipement (forgeron, travailleur du cuir, couturier, ingénieur) ou pour fabriquer des potions, charmes et enchantements qui augmenteront les capacités initiales de votre personnage ou de votre équipement de façon temporaire ou définitive (alchimiste, enchanteur, scribe, joaillier).

Les matériaux tout comme les produits finis peuvent être échangés ou vendus à l'hôtel des ventes de votre faction, ou à l'hôtel des ventes neutre, ce qui crée une véritable économie au sein du jeu.

Il existe en outre quatre professions secondaires, qui peuvent toutes être apprises par chaque personnage, les premiers soins, la cuisine, la pêche et l'archéologie. Là encore, les plats cuisinés, comme les poissons juste pêchés, peuvent être donnés ou vendus ; on notera que certains plats, lorsqu'ils sont consommés, peuvent non seulement rendre de la vie et de l'énergie magique (mana) mais également conférer un bonus à certaines caractéristiques, variables selon le plat consommé.

Toujours sur le plan social, l'interface du jeu permet aux joueurs qui le souhaitent de se regrouper pour jouer ensemble, au sein de guildes.

#### 4. Les guildes :

Ces groupes permettent de se rendre compte facilement de la présence ou de l'absence en jeu de leurs membres, de communiquer plus simplement et en privé, et disposent de facilités telles que des emplacements de banque communs, en plus des emplacements individuels par exemple. L'appartenance à de tels groupements de joueurs facilite grandement la progression dans le jeu à haut niveau, en facilitant la constitution de groupes. Les joueurs qui se connaissent sont en outre bien plus en confiance, et mieux coordonnés.

**Fig. 10 Image du jeu, un groupe typique d'aventuriers**



*De gauche à droite une gnome démoniste et sa succube, un humain mage (tous deux DPS), un druide en forme d'ours qui est le tank du groupe, une prêtresse humaine qui complète le groupe de DPS, et le soigneur, un chaman, tout a fait à droite.*

## 5. Moyens de communication :

On communique par écrit, sur différents canaux, suivant les personnes auxquelles on souhaite s'adresser. Il existe des canaux dédiés au commerce, à la recherche d'une guilde ou simplement d'un groupe pour une instance ou une quête difficile, des canaux généraux, également limités par zones de jeu.

On peut aussi choisir de s'exprimer sur le canal /dire, ainsi seuls les personnages proches de vous «entendent». Il existe des canaux spéciaux de discussion pour les personnages au sein d'un même groupe ou d'une même guilde, enfin, on peut choisir de « chuchoter » un message qui ne sera alors reçu que par son destinataire désigné.

Si la discussion se fait en général par écrit au sein de grands groupes de guilde ou sur les canaux publics, on utilise par contre plus souvent la discussion par oral dans les groupes plus restreint, car elle est plus facile et rapide à utiliser dans le feu de l'action; le jeu dispose de cette fonction pourvu que les joueurs disposent d'un micro et d'enceintes ou d'un casque. Il existe également des programmes tiers qui permettent ce genre de discussion, tels Ventrilo, Teamspeak ou Mumble, bien connus des pratiquants de jeux en réseaux.

### ***B. Méthodologie :***

Afin d'étudier les types de joueurs s'adonnant aux MMORPGs et à World of Warcraft en particulier, nous avons dans un premier temps réalisé un questionnaire comprenant des renseignements d'ordre général sur les joueurs ainsi que des questions plus spécifiques visant à

obtenir des renseignements sur leurs habitudes de jeu, leurs motivations, ainsi que les conséquences éventuelles que leur pratique de ce MMORPG a sur leur vie.

Ce questionnaire était constitué de questions ouvertes (annexe 4); nous avons rapidement pris la décision de le transformer de façon à mettre en place des questions plus fermées, avec le cas échéant des choix multiples, afin de faciliter le remplissage du questionnaire ainsi que son interprétation (annexe 5).

Ce questionnaire a dans un premier temps été soumis à la guilde « Pendragon », et après les premiers retours, nous avons pris la décision de modifier la question portant sur les antécédents de consommation de substance addictives, en ajoutant à celle-ci « de façon régulière » en raison de plusieurs réponses faisant état de « consommations d'alcool très rares ».

Nous avons également pris la décision de réaliser une version en langue anglaise de ce questionnaire, ceci en raison de la présence de plusieurs joueurs italiens non francophones faisant partie de cette guilde et souhaitant participer à ce travail (annexe 6).

La version finale de ce questionnaire comprend donc cinq questions d'ordre général visant à mieux connaître les joueurs et comprenant:

- Age
- Sexe
- Niveau d'étude
- Profession
- Situation familiale

Ce questionnaire contient également une série de dix huit questions visant à mieux

connaître les habitudes de jeu des sujets interrogés, et s'intéressant à :

- La durée de leur abonnement.
- Le temps passé en jeu au total (qui est fourni par le jeu, donc objectif).
- La fréquence approximative de connexion.
- Ce qui les a incité à acheter le jeu.
- Ce qui les motive à poursuivre le jeu à ce jour.
- Leur activité favorite en jeu.
- Leurs autres loisirs éventuels hormis Wow, en précisant lesquels.
- Une éventuelle diminution du temps consacré à ces autres loisirs depuis le début de leur abonnement à WoW.
- Les éventuelles difficultés rencontrées dans leur vie imputable à leur pratique de ce MMORPG d'après eux, en précisant lesquelles.
- Leur éventuel besoin d'aide pour limiter leur temps de jeu et l'importance de ce besoin.
- Leur éventuelle demande effective d'aide, en précisant à qui.
- L'influence éventuelle de World of Warcraft sur leur temps de sommeil.
- Leurs antécédents éventuels de consommation régulière de substance addictive.
- Leur utilisation éventuelle d'excitants dans le but d'améliorer leurs performances en jeu.

Ce questionnaire dans sa version finale en langue française et anglaise a été par la suite soumis aux guildes « Exos » et « Larme du blizzard ».

Afin de faciliter l'accès des membres de ces guildes à ce questionnaire, nous avons décidé de l'apposer sur le forum internet officiel de chacune d'entre elles (26, 27, 28), nous avons également adressé ce questionnaire par mail ou par courrier à tous ceux qui en ont fait la demande au sein de ces guildes; les réponses étaient possibles par les mêmes moyens, soit directement sur les forums concernés par message personnel afin de préserver l'anonymat, soit par mail, soit par courrier.

La guilde « Pendragon » est constituée de trois cent quatre vingt quatre personnages, correspondant environ à cent cinquante joueurs, dont une centaine actifs à ce jour.

La guilde « Exos » comprend cent quatre vingt douze personnages, correspondant environ à quarante cinq à cinquante joueurs.

Enfin, la guilde « Larme du blizzard » comprends cent quarante personnages, pour quarante neuf joueurs.

Les nombres de joueurs ne sont toutefois que des estimations, en effet chaque joueur peut créer jusqu'à 8 personnages différents, et l'interface du jeu ne précise pas quel personnage appartient à quel joueur, ni le nombre de joueurs dans une guilde, mais uniquement le nombre de personnages qu'elle compte. De plus, certains joueurs mettent leur compte en sommeil et ne se connectent pas pendant des mois, d'où la notion de joueurs « actifs » dans la guilde « Pendragon ». Les guildes « Exos » et « Larme du blizzard » ont choisi de maintenir un effectif plus réduit et ont donc plus de précision dans ce domaine.

## **IV. RESULTATS**



## **A. Analyse des réponses :**

### **1. Taux de participation :**

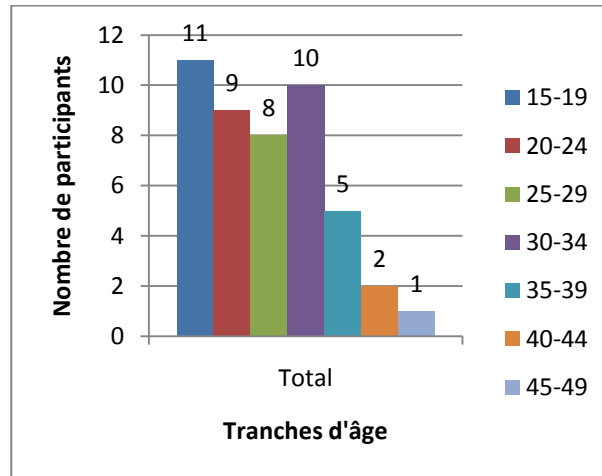
Comme nous venons de le voir, ce questionnaire a donc été proposé à environ 200 personnes au total, et nous avons obtenu 46 réponses ce qui correspondrait donc à un taux de réponse global de 23%.

Si on regarde un peu plus dans le détail, on s'aperçoit que la guilde « Pendragon » a fourni 26 réponses pour une centaine de membres « actifs », soit environ 26% de taux de réponse, tandis que la guilde « Exos » a fourni 11 réponses, ce qui rapporté aux 45 à 50 membres actifs nous donne un pourcentage de réponse allant de 22 à 24.5%, enfin la guilde « Larme du blizzard » a renvoyé 9 réponses, c'est-à-dire a peu près 18% de taux de réponse.

### **2. Réponses au questionnaire :**

La moyenne d'âge des participants est de 26 ans et 7 mois, le plus âgé a 45 ans, le plus jeune a 16 ans.

**Fig. 11 Répartition des participants par tranches d'âge**



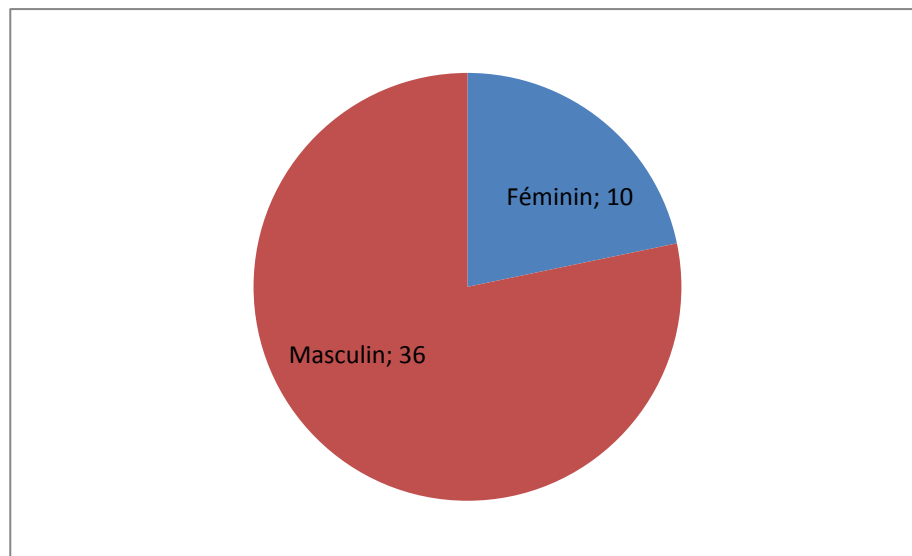
La répartition par tranches d'âge nous montre que la majorité des joueurs ayant participé se situe entre 15 et 29 ans, avec 28 réponses dans cette plage soit 60.9% des participants.

38 réponses se situent en dessous des 34 ans, ce qui représente 82.6% des participants.

On note un pic relatif entre 15 et 19 ans (11 réponses soit 23.9%) et entre 30 et 34 ans. (10 réponses soit 21.7% des participants)

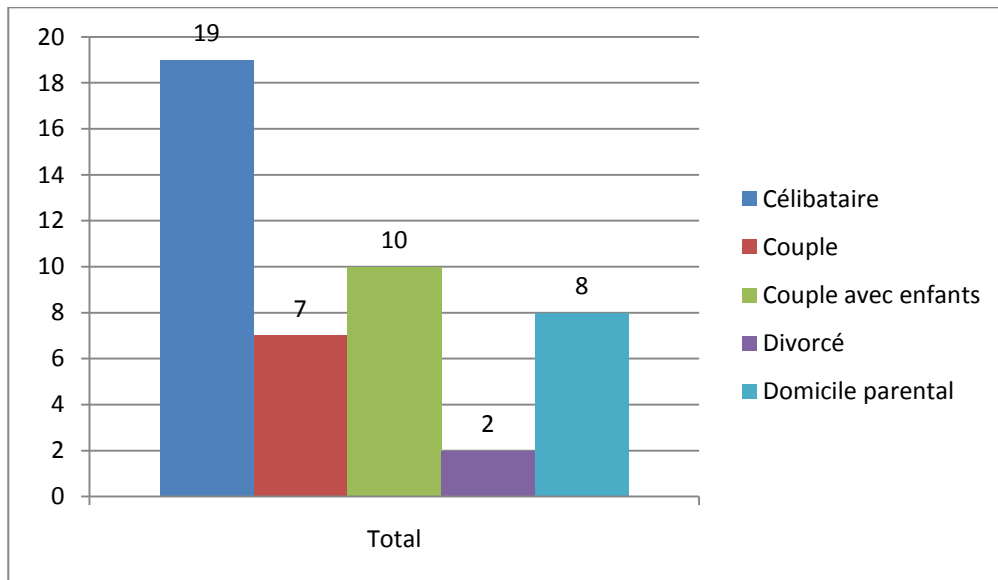
On retrouve 5 participants entre 35 et 39 ans, soit 10.9%, et 3 entre 40 et 49 ans. (6.5%).

**Fig. 12 Répartition des participants par sexe**



10 femmes ont renvoyé ce questionnaire contre 36 hommes, soit 21.7% de femmes et donc 78.3% d'hommes.

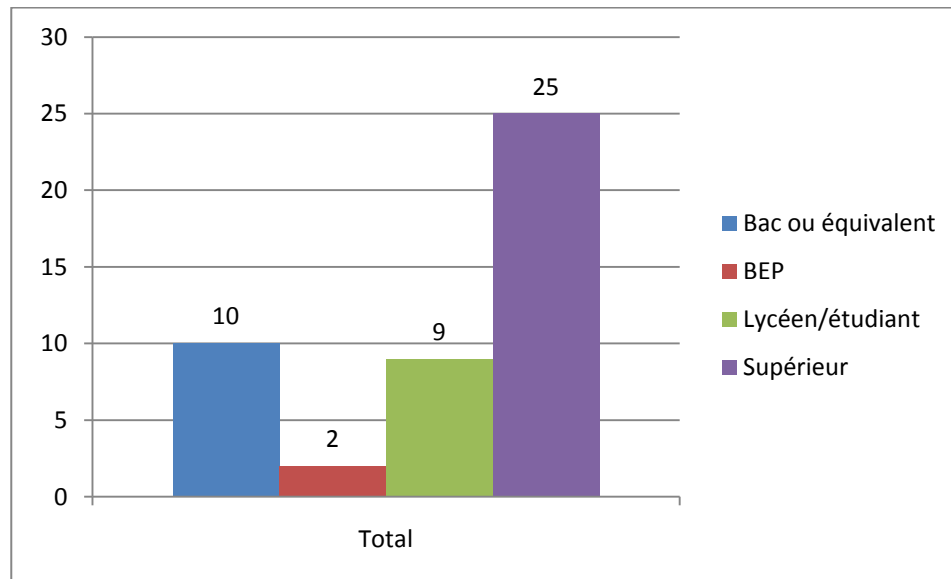
**Fig. 13 Mode de vie des participants**



Notre échantillon est composé de 19 célibataires ayant quitté le domicile familial, ce qui correspond à 41.3% des réponses, 17 personnes vivant en couple, soit 37% des réponses, et qui se partagent en 10 couples avec enfants, (21.7% des réponses) et 7 couples sans enfants, (15.3% des réponses).

On retrouve également 2 divorcés, (4.3% des réponses) pour seulement 8 personnes vivant encore chez leurs parents (17.4% des réponses).

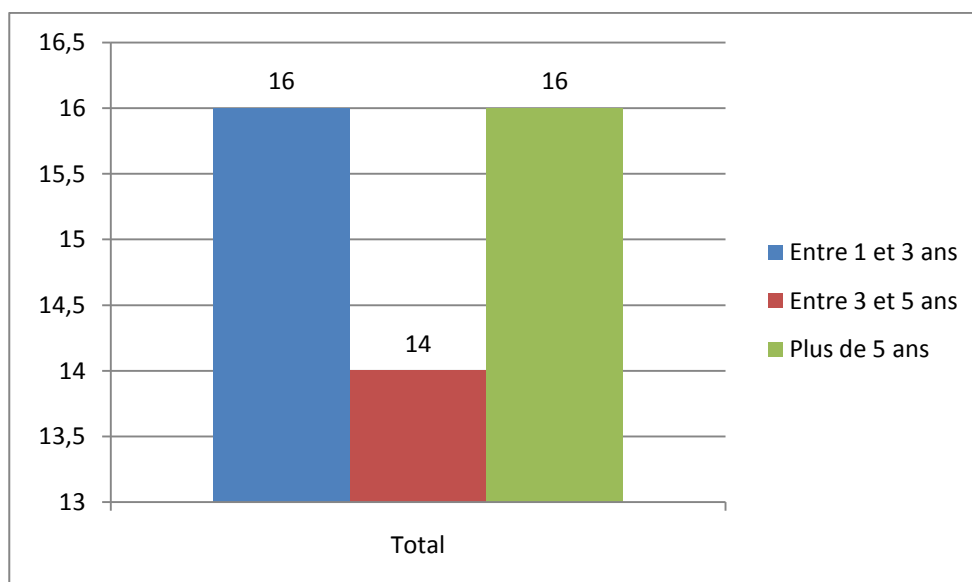
**Fig. 14 Niveau d'étude des participants**



La majorité des participants ont un niveau d'étude supérieur à Bac +2, (25 réponses soit 54.3%), tandis que 10 ont un niveau d'étude correspondant au Baccalauréat ou équivalent professionnel, soit 21.7%. 2 ont un BEP, ce qui représente 4.4%, et 9 sont étudiants ou lycéens (19.6%).

On notera que 9 participants ont un niveau d'étude supérieur ou égal à Bac +4 (19.6%).

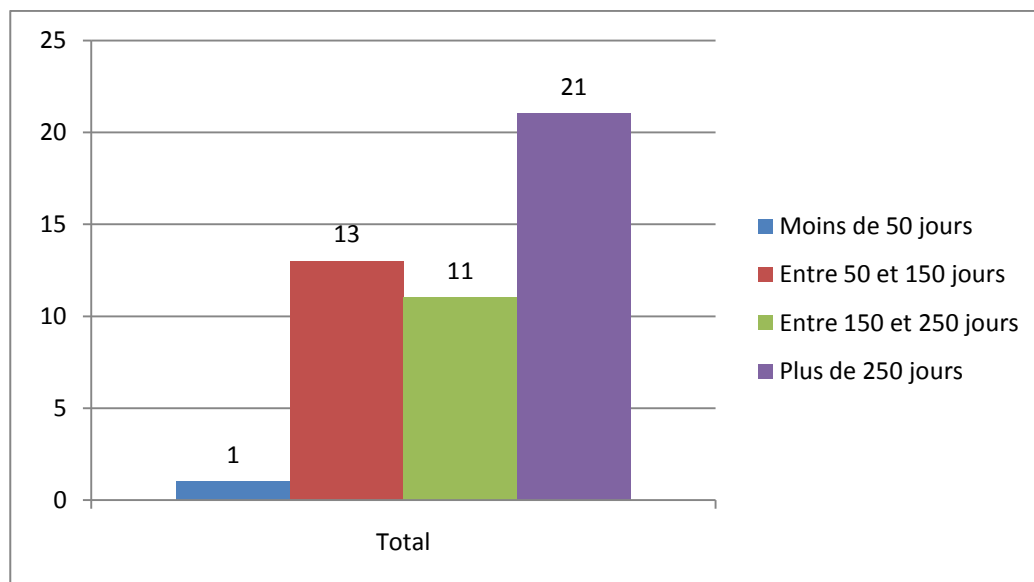
**Fig. 15 Durées d'abonnement**



Tous les participants à ce questionnaire jouent depuis plus d'un an.

16 jouent depuis 1 à 3 ans, soit 34.8%, 14 depuis 3 à 5 ans (30.4%) et 16 jouent depuis plus de 5 ans (toujours 34.8%).

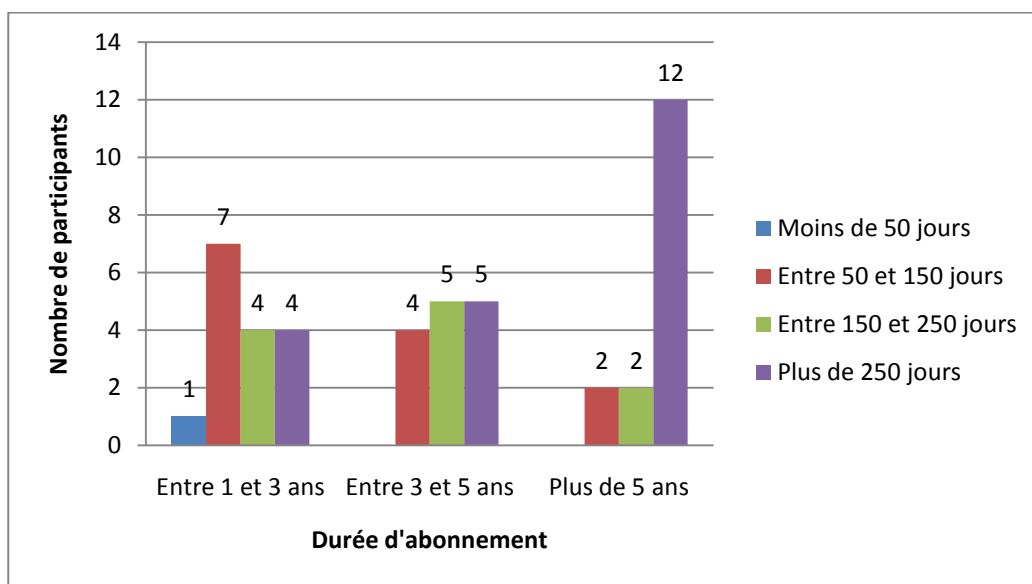
**Fig. 16 Temps de jeu**



La majorité relative des joueurs ayant répondu se trouve au delà de 250 jours de jeu (21 réponses soit 45.7%), 11 participants se trouvent entre 150 et 250 jours de jeu, ce qui correspond à 23.9% des réponses, tandis que 13 d'entre eux se situent entre 50 et 150 jours de jeu, soit 28.2%.

Un seul participant a répondu avoir passé moins de 50 jours connecté, cela correspond à 2.2% des réponses.

**Fig. 17 Temps de jeu totaux et durées d'abonnement**

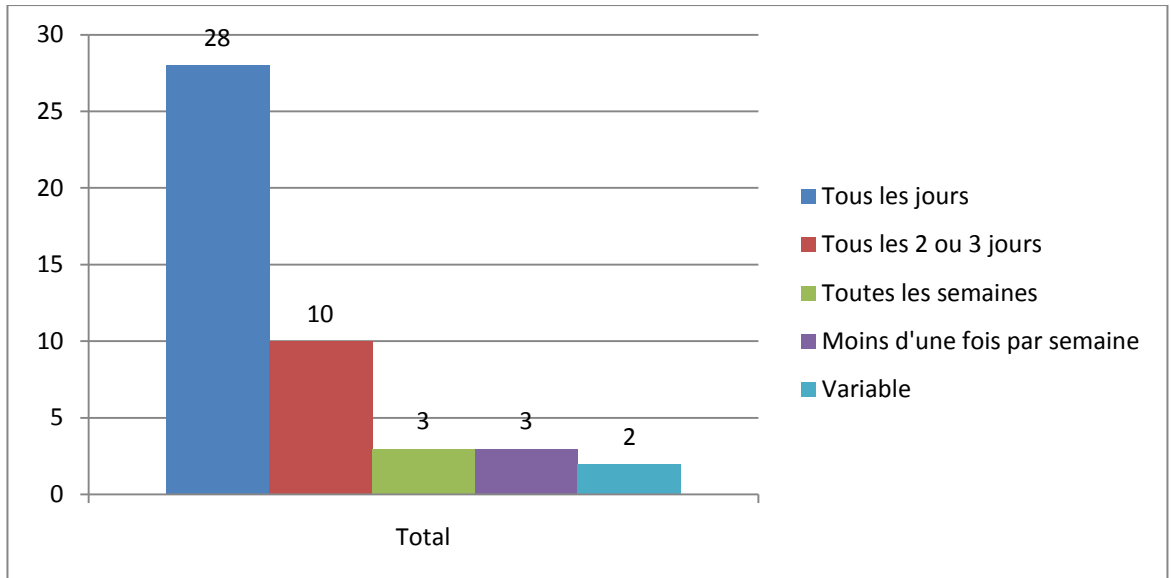


Sur les 16 participants jouant depuis 1 à 3 ans, 1 personne a passé moins de 50 jours connecté, soit 6.25% de ce groupe ; 7 personnes ont passé entre 50 et 150 jours en jeu, ils constituent le groupe majoritaire de cet échantillon avec 43.75% ; 4 personnes sont restées en jeu entre 150 et 250 jours, soit 25% de l'échantillon ; enfin 4 personnes ont passé plus de 250 jours en jeu en moins de trois ans d'abonnement, soit 25% de l'échantillon.

Si on s'intéresse à présent au sous groupe de 14 participants ayant déclaré jouer depuis 3 à 5 ans, on constate que 4 d'entre eux ont passé entre 50 et 150 jours connectés, soit 28.6%, 5 sont restés connectés entre 150 et 250 jours, soit 35.7%, et 5 ont dépassé les 250 jours de connexion, soit également 35.7%.

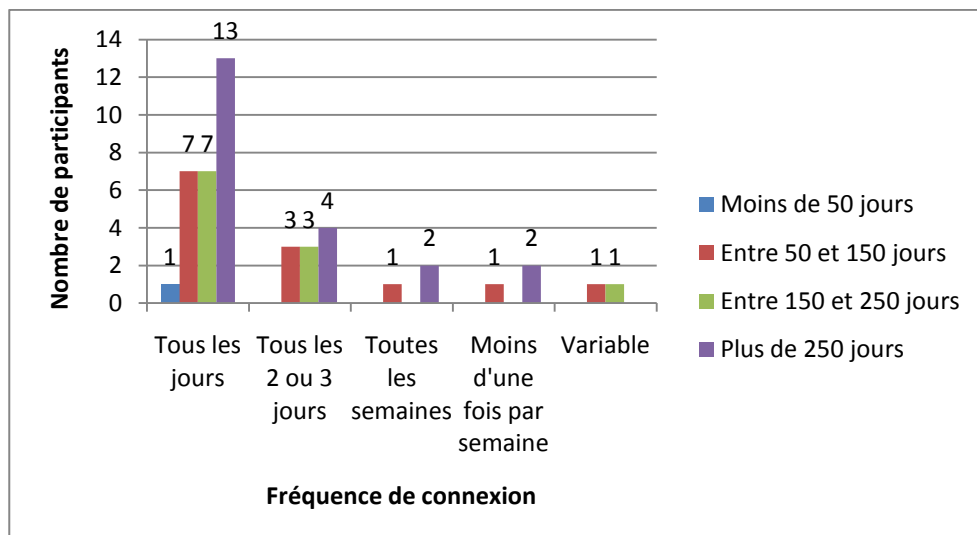
En ce qui concerne le dernier sous groupe, ceux qui ont déclaré être abonnés depuis plus de 5 ans (16 participants) on se rend compte que la majorité d'entre eux a passé plus de 250 jours connectés (12 réponses soit 75% de cet échantillon), tandis que 2 d'entre eux sont restés connectés entre 150 et 250 jours (12.5% des réponses) et enfin les deux derniers se sont contentés de 50 à 150 jours de connexion (là encore 12.5% des réponses).

**Fig. 18 Rythme de connexion des participants**



La majorité des participants déclare se connecter au jeu de façon quotidienne, (28 réponses soit 60.9%) tandis que 10 d'entre eux déclarent se connecter une fois tous les 2 ou 3 jours, (21.7%) 3 des participants se connecteraient 1 fois par semaine (6.5%), 3 également se connecteraient moins d'une fois par semaine (toujours 6.5%), les deux derniers déclarent des fréquences de connexion variables (4.4%).

**Fig. 19 Temps totaux de jeu en fonction des fréquences de connexion**



En ce qui concerne le groupe ayant déclaré se connecter tous les jours, 13 d'entre eux déclarent plus de 250 jours de jeu au total, soit 46.4%; 7 d'entre eux auraient à leur actif entre 150 et 250 jours de jeu, soit 25%, 7 autres auraient entre 50 et 150 jours de jeu derrière eux ce qui correspond également à 25% de cet échantillon. Le dernier membre de ce groupe a répondu se situer en dessous de 50 jours de jeu au total, soit 3.6% de cet échantillon.

Concernant les participants se connectant tous les deux ou trois jours, 4 d'entre eux ont passé plus de 250 jours en jeu, soit 40%, 3 d'entre eux se situent entre 150 et 250 jours de jeu, soit 30% de l'échantillon, enfin les 3 derniers se trouveraient entre 50 et 150 jours de temps de jeu total (30% de l'échantillon).

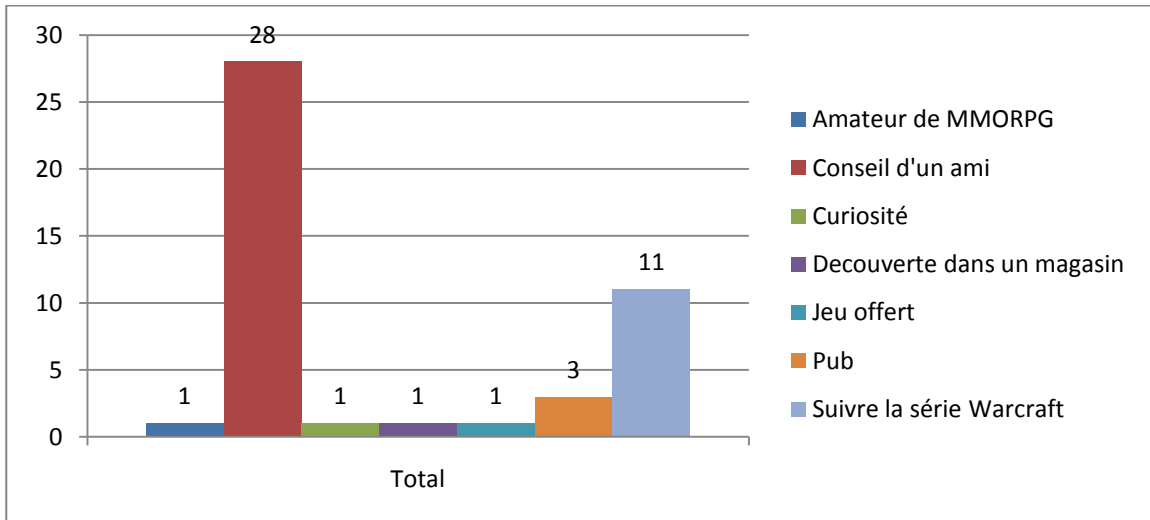
Dans le cas des joueurs se connectant environs 1 fois par semaine, 2 sur 3 ont plus de 250 jours de jeu à leur actif tandis que le dernier a entre 50 et 150 jours de jeu derrière lui.

Pour les joueurs ayant des fréquences de connexion inférieures à 1 fois par semaine, la répartition est exactement la même: 2 sur 3 sont au-delà des 250 jours de jeu, et le dernier est entre 50 et 150 jours de jeu.

Les joueurs signalant une fréquence de connexion variable sont 2, l'un d'eux signale un total de jeu entre 150 et 250 jours tandis que l'autre déclare avoir passé entre 50 et 150 jours connecté.

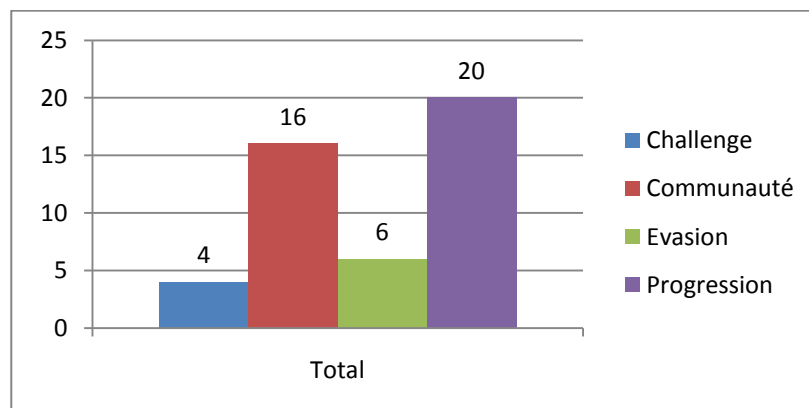


**Fig. 20 Motif principal ayant poussé les participants à jouer à World of Warcraft**



Pour 28 des 46 personnes ayant répondu au questionnaire, c'est le conseil d'un ami qui les a poussé à acquérir ce jeu (soit 60.8% des réponses). Dans 11 cas, (23.9%) les personnes avaient déjà joué à l'un des jeux précédents de la série Warcraft, et souhaitent découvrir ce nouvel opus. 3 personnes (6.5%) ont été incitées à jouer à ce jeu par une publicité, et les 4 derniers ont été amenés à jouer à ce jeu suite à respectivement un cadeau, le hasard en le découvrant dans une boutique, la curiosité et le dernier était un amateur de MMORPG qui a voulu en tester un nouveau. (2.2% à chaque fois).

**Fig. 21 Raisons qui retiennent les joueurs à toujours jouer à World of Warcraft après plusieurs années**



Pour 20 personnes (43.5%) parmi ceux ayant répondu au questionnaire, l'intérêt du jeu demeure dans la progression de son personnage, qui grâce à l'équipement glané au cours de ses aventures successives devient de plus en plus puissant et peut affronter de nouveaux ennemis de plus en plus redoutables, pour 16 autres, (34.8%) c'est la communauté qui prime et les pousse à se connecter, pour discuter, retrouver des connaissances, des amis, et jouer ensemble, quelle qu'en soit l'issue. 6 participants (13%) déclarent continuer à jouer pour l'évasion du quotidien que représente pour eux la connexion au monde d'Azéroth, enfin 4 participants à cette étude (8.7%) déclarent continuer à jouer pour le challenge, le défi de battre les ennemis les plus puissants avant les autres, ce qu'on appelle les « world firsts ».

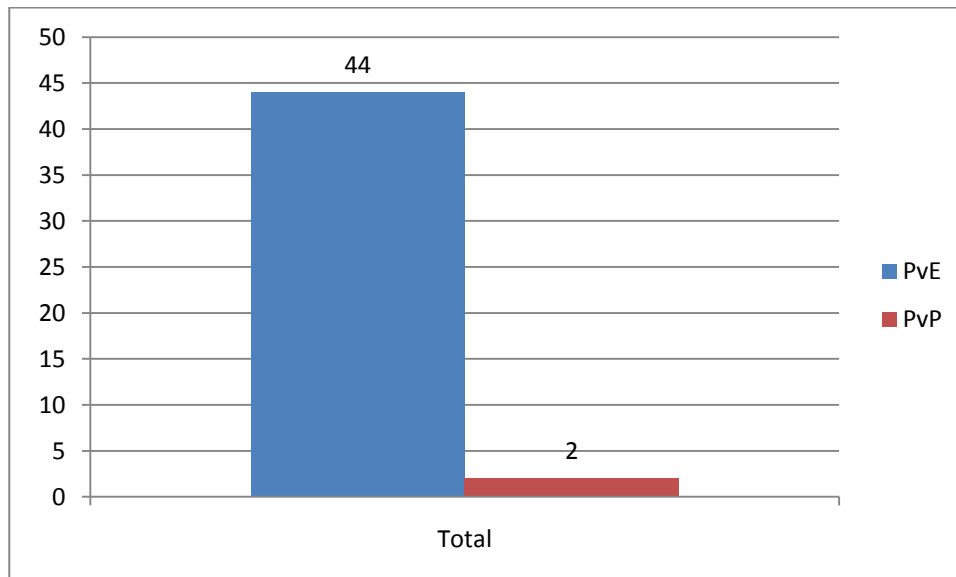
**Fig. 22 Paysage du jeu, le fjord hurlant en Norfendre**



**Fig. 23 Paysage du jeu, le monde souterrain du Tréfond**



**Fig. 24 Style de jeu principal préféré des participants**



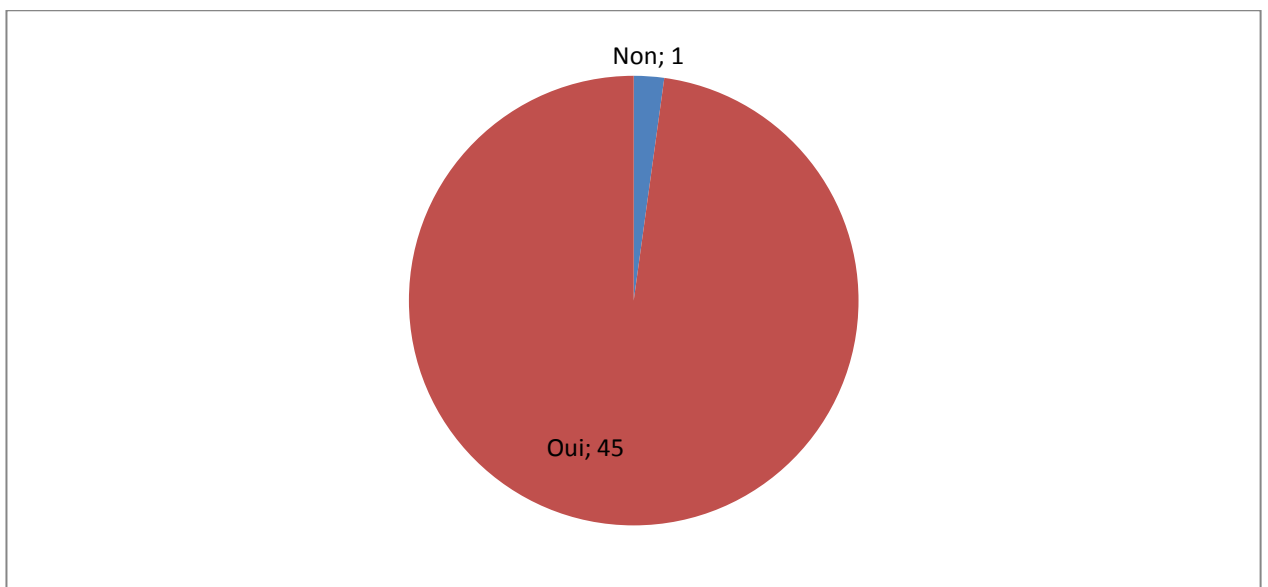
On considère que le style de jeu principal est celui auquel les participants consacrent le plus de temps, le style de jeu secondaire étant quant à lui une activité destinée à occuper les

temps morts dans le jeu, par exemple pour patienter en attendant le dernier membre d'un groupe, ou pour occuper une session de jeu trop brève pour entreprendre autre chose.

44 réponses placent le PvE en tête soit 95.6% des réponses, les 2 réponses restantes, soit 4.4%, placent le PvP en premier.

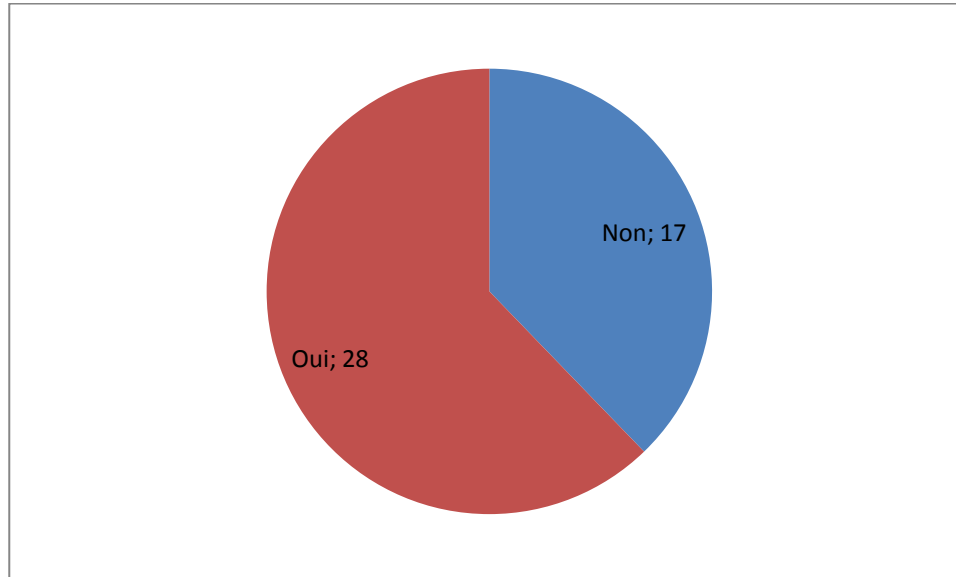
En ce qui concerne les styles de jeu secondaires, 35 réponses (76.1%) n'en mentionnent pas, le PvP est cité 5 fois, (10.9%) l'artisanat est cité 4 fois, (8.7%) le PvE est cité 1 fois (2.2%) et 1 joueur déclare jouer régulièrement dans ces 3 domaines.

**Fig. 25 Autres loisirs**



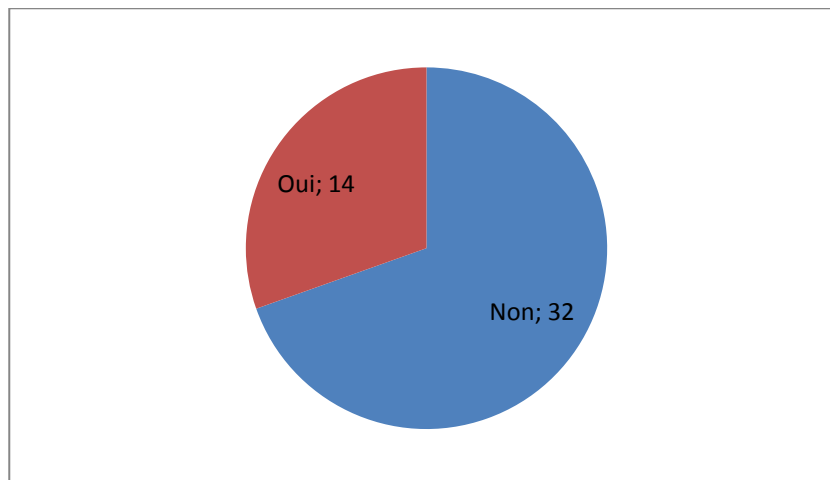
Tous les participants sauf un ont déclaré avoir d'autres loisirs parmi lesquels la télévision et les jeux vidéo ont été cités 32 fois, (69.5%) le sport a été cité 24 fois, (52.2%) les sorties entre amis 34 fois, (73.9%) la lecture 26 fois, (56.5%) et la musique 5 fois. (10.9%) En outre quelques loisirs alternatifs ont été cités, tels que peinture une fois, écriture une fois, et maths (!) une fois. (pour chacun 2.2%).

**Fig. 26 Diminution du temps consacré aux autres loisirs**



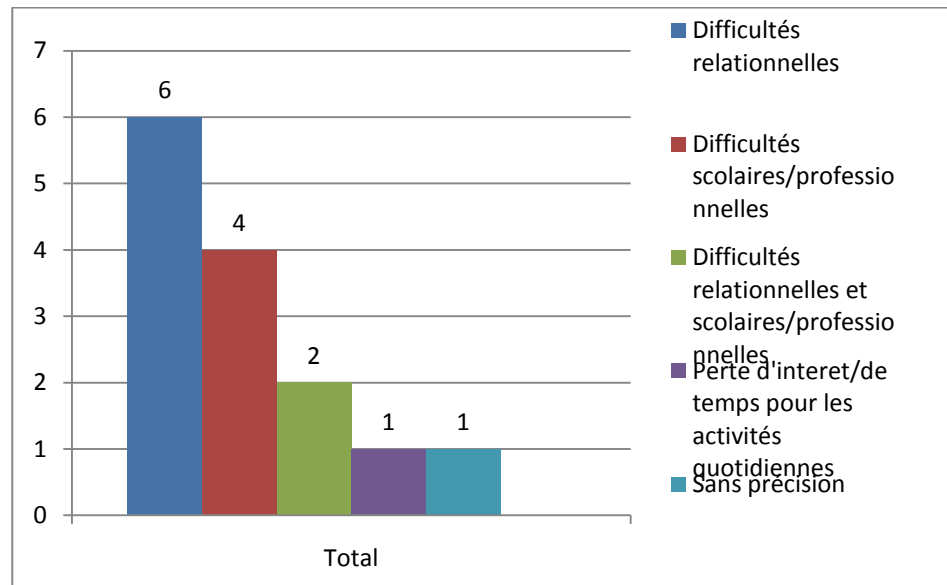
Dans 28 cas, soit 62.22% des réponses, les participants à cette étude ont déclaré avoir constaté une baisse du temps qu'ils consacraient à ces autres loisirs; les 17 autres (37.78%) n'en ont pas constaté.

**Fig. 27 Souffrance ressentie liée à la pratique de World of Warcraft**



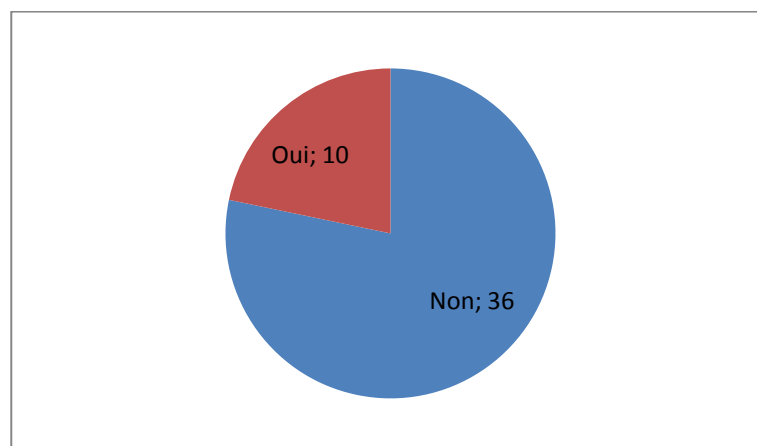
14 des participants à cette étude ont ressenti une souffrance liée à leur pratique de ce jeu (30.4%) tandis que les 32 autres (69.6%) n'en ont pas ressenti.

**Fig. 28 Types de souffrance ressentie liée à la pratique de World of Warcraft**



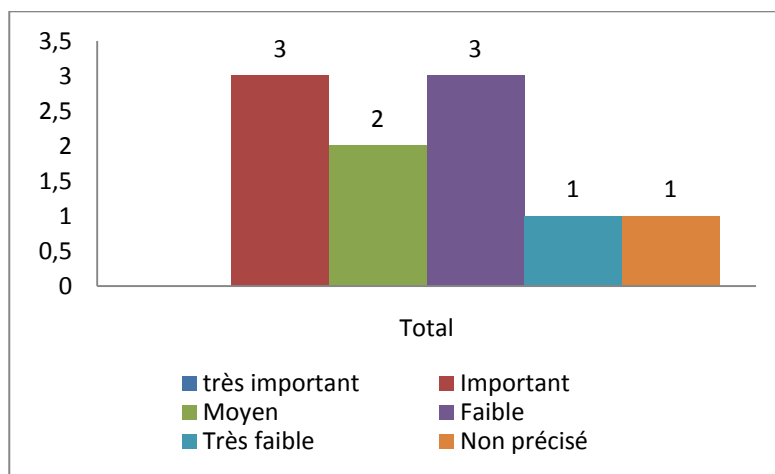
Dans 6 cas sur 14 (42.9%) les participants nous parlent de difficultés relationnelles (disputes familiales, avec un conjoint etc), dans 4 cas sur 14 (28.6%) c'est le domaine professionnel ou scolaire qui est touché (perte d'emploi, échec aux examens), dans 2 cas sur 14 (14.3%) les difficultés se situent à la fois dans le domaine relationnel et dans le domaine scolaire/professionnel. Dans 1 cas sur 14 (7.1%) ce sont les tâches quotidiennes qui ont souffert (ménage, courses) et le dernier participant n'a pas précisé la nature de la souffrance ressentie.

**Fig. 29 Sentiment de nécessité d'une aide pour diminuer le temps de jeu**



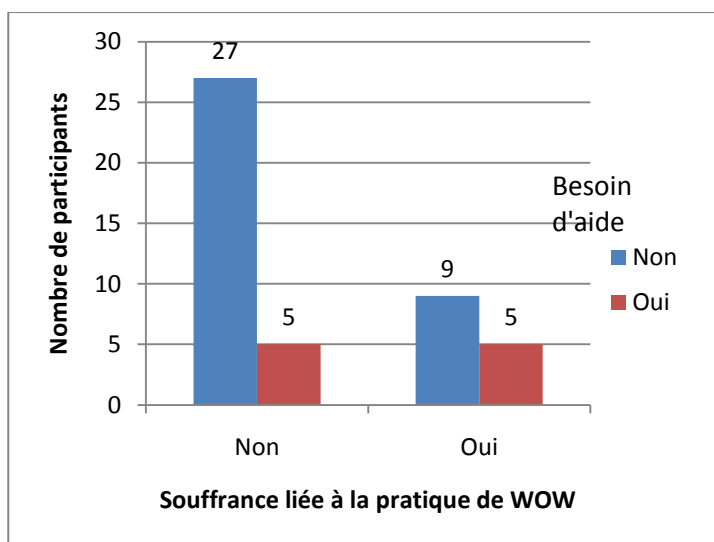
10 participants ont répondu avoir ressenti le besoin d'une aide pour diminuer le temps de jeu, soit 21.7%, les 36 autres (78.3%) ont répondu par la négative.

**Fig. 30 Intensité du besoin d'aide chez les joueurs ayant ressentis cette nécessité pour diminuer leur temps de jeu**



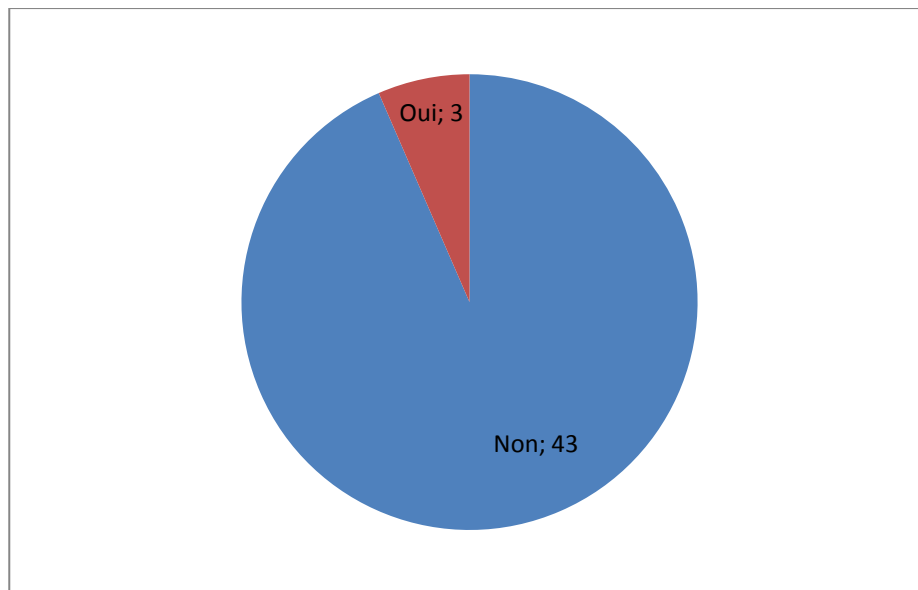
Aucun participant n'a estimé ce besoin comme très important, 3 personnes (30%) l'ont estimé important, 2 l'ont trouvé moyen (20%), 3 l'ont trouvé faible (30%), 1 l'a estimé très faible (10%), et le dernier n'a pas précisé l'intensité de son besoin d'aide (10%).

**Fig. 31 Souffrance rencontrée suite à la pratique du jeu et besoin d'aide ressenti**



Parmi les 32 participants n'ayant pas ressenti de souffrance en lien avec leur pratique de World of Warcraft, 5 ont déclaré ressentir le besoin d'une aide pour diminuer leur temps de jeu, soit 15.6%; en revanche, parmi les 14 personnes qui ont déclaré avoir ressenti une souffrance en lien avec leur pratique de WoW, 5 ont déclaré ressentir le besoin d'une aide pour diminuer leur temps de jeu, soit 35.7%.

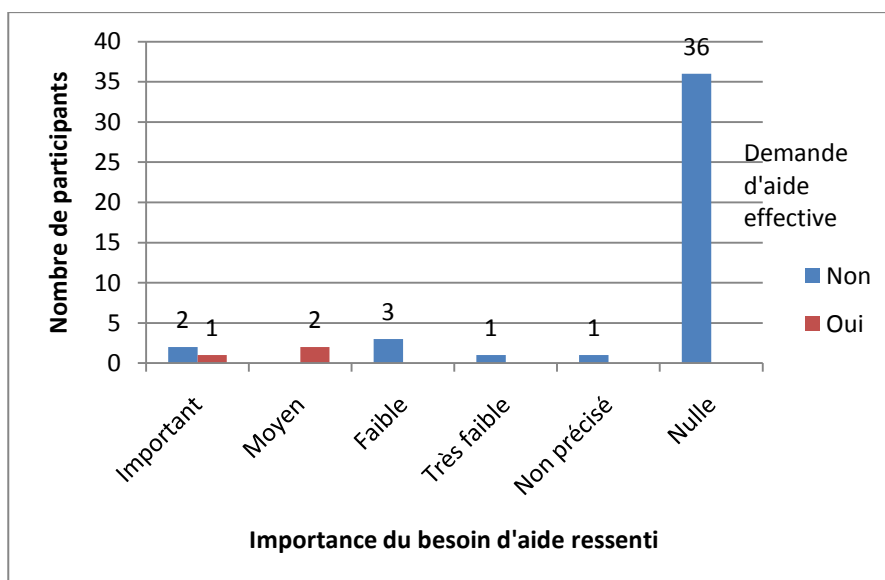
**Fig. 32 Aide effectivement demandée pour diminuer le temps de jeu**



3 personnes ont déclaré avoir effectivement demandé de l'aide pour diminuer leur temps de jeu, dans 2/3 des cas cette demande a été faite à la famille, dans 1/3 des cas à un professionnel.



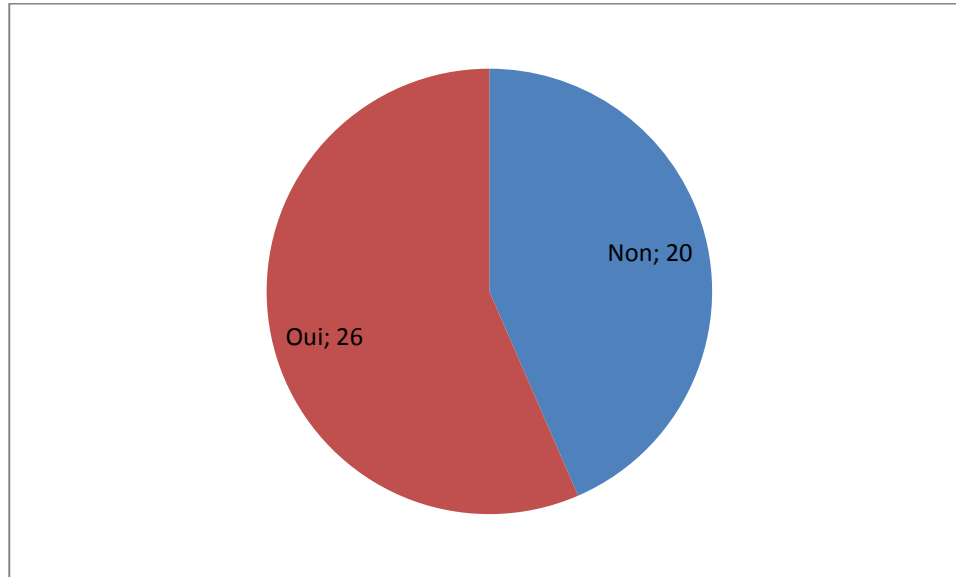
**Fig. 33 Intensité ressentie du besoin d'aide pour diminuer son temps de jeu et demande d'aide effective**



Les 3 participants ayant effectivement demandé de l'aide avaient déclaré avoir ressenti le besoin d'une aide extérieure afin de diminuer leur temps de jeu. On peut voir que ces personnes appartenaient aux deux tranches les plus élevées dans les besoins d'aide extérieure ressentis afin de limiter leur temps de jeu.

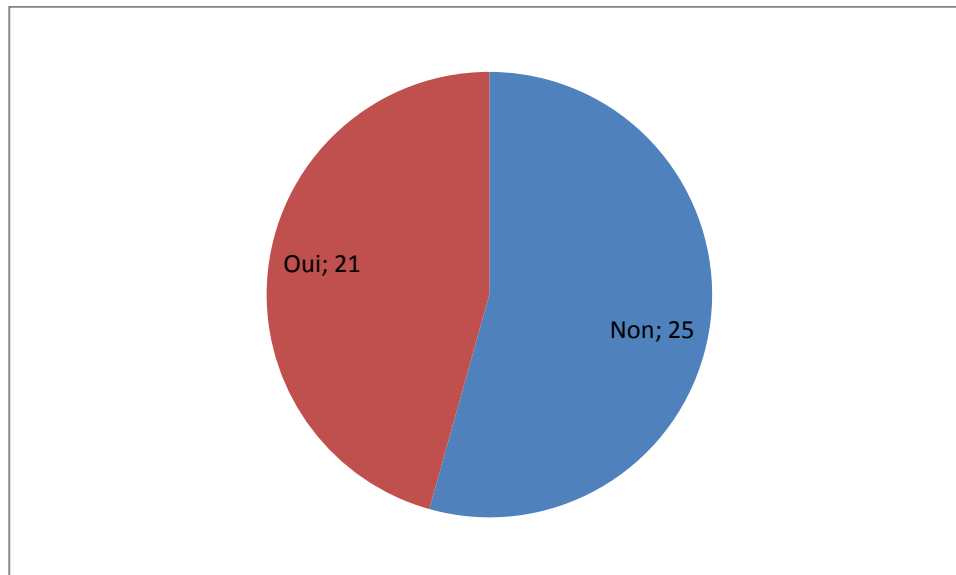
L'une d'entre elles se situe dans la catégorie de besoin d'aide dite « importante » (soit 1/3 de cette catégorie) et les deux autres s'étaient classées dans la catégorie de besoin d'aide dite « moyennes » (100% de cette catégorie). Parmi les personnes ayant déclaré un besoin d'aide faible, très faible, non précisé et ceux qui n'ont pas déclaré de besoin d'aide, aucune demande d'aide n'a été effectuée.

**Fig. 34 Réduction du temps de sommeil**



26 participants (56.5%) ont déclaré que la pratique de World of Warcraft les conduisait à réduire leur temps de sommeil, les 20 autres (43.5%) n'ont pas constaté de variation de leur temps de sommeil.

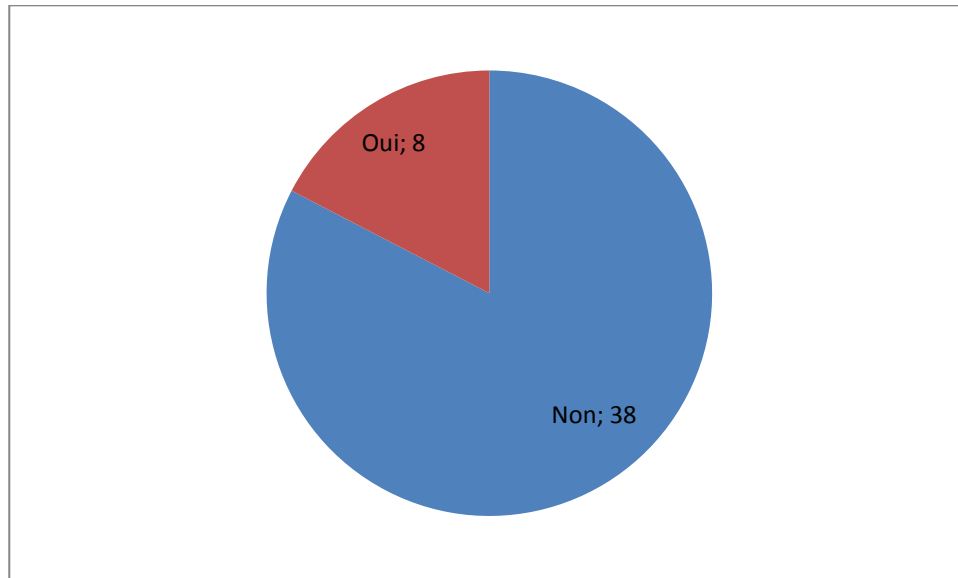
**Fig. 35 Antécédents de pratiques addictives régulières**



21 participants répondent avoir des antécédents de pratiques addictives régulières

(45.7%), les substances le plus souvent citées étant le tabac à 14 reprises (66.6% des cas), le cannabis à 6 reprises (28.6%) et l'alcool à 3 reprises (14.3%).

**Fig. 36 Prises d'excitants afin d'améliorer les performances de jeu**



8 participants répondent prendre des excitants afin d'améliorer les performances de jeu, soit 17.4%, les 38 autres répondent par la négative, soit 82.6%.

## **B. Discussion :**

### 1. Taux de participation :

Le taux de réponses à ce questionnaire est faible dans l'absolu. Il y a plusieurs raisons à cela. Les joueurs ne fréquentent pas tous les forums de guildes où ce questionnaire a été apposé, et je n'ai été en mesure de prévenir et d'inciter les joueurs à se rendre sur le site, que dans la guilde « Pendragon » à laquelle j'appartiens. Toutes mes relances aux joueurs des autres guildes ont été faites via leur site web et ne sont par conséquent pas parvenues aux personnes ne les fréquentant pas.

Les horaires de connexion peuvent beaucoup varier d'une personne à une autre, il en résulte que certains joueurs ne se croisent que très peu. Dans la guilde « Pendragon » par exemple, même aux heures de grande affluence il est exceptionnel d'avoir plus d'une trentaine de membres connectés ensemble, chiffre à comparer avec la centaine de joueurs actifs.

Les messages ou relances sont donc parfois difficile à faire suivre à ceux dont les horaires de jeu sont à l'opposé des miens, qu'ils soient joueurs de l'après-midi ou de la nuit profonde, s'ils ne passent pas de temps à autre sur le site web de la guilde.

Des sondages sont parfois envoyés de façon systématique sur ces sites communautaires, et ce genre de sollicitations répétées finissent par lasser ou agacer les joueurs qui ne prennent plus la peine de répondre.

On peut expliquer le relativement meilleur pourcentage de réponses dans la guilde « Pendragon » assez simplement. Mon appartenance à cette guilde m'a donné bien plus d'occasion d'en relancer les membres, collectivement et individuellement, (malgré les limites

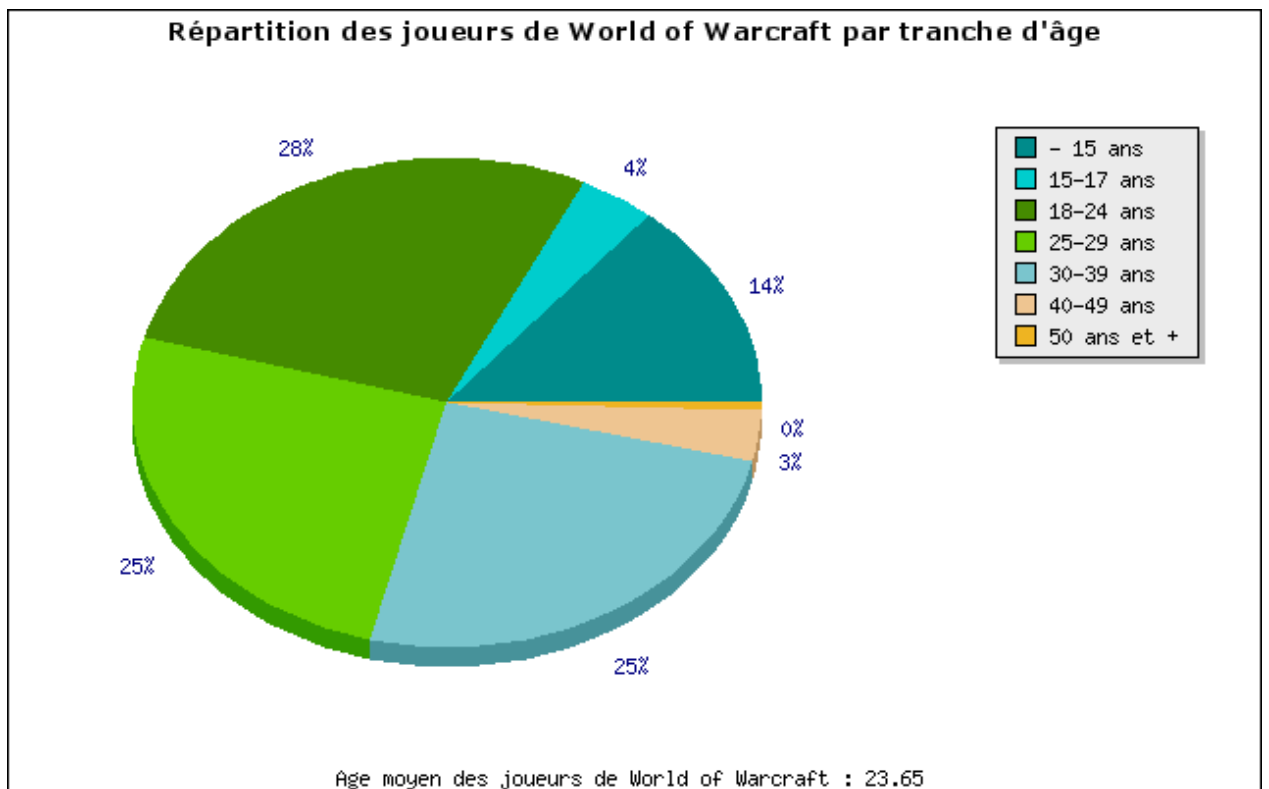
expliquées plus haut). De plus mes bonnes relations avec les plupart de ces personnes les ont rendues plus enclines à passer quelques minutes à remplir ce questionnaire.

## 2. Démographie :

### a. Age des joueurs :

Des statistiques basées sur les informations personnelles des membres du site Jeux Online (29) donnent le résultat suivant:

**Fig. 37 Répartition des joueurs de WoW par tranche d'âge selon JeuOnline :**



On constate que la moyenne d'âge des joueurs de notre étude est plus élevée; pourtant, la catégorie des 15-30 ans est à peu près équivalente et également dominante avec 59% des

réponses contre 60.9% dans notre questionnaire. En revanche les moins de 15 ans représentent dans cette étude 14% des réponses alors que notre questionnaire ne retrouvait aucun participant de moins de 15 ans. On note également que la tranche 30-39 est moins représentée selon JeuOnline, avec 25% des réponses contre 32.6% dans notre questionnaire. Enfin, les joueurs de plus de 40 ans représentent ici 3% des réponses contre 6.5% d'après les réponses à notre questionnaire.

Ces différences peuvent provenir d'un biais de sélections dans les guildes interrogées, qui semblent préférer des joueurs aux horaires de connection stables et situés en général en soirée, alors que des joueurs plus jeunes auront plus fréquemment des horaires de disponibilité en fin d'après midi.

Les joueurs plus jeunes sont peut être également moins intéressés par des questionnaires comme celui que nous leur avons soumis, ou n'en comprennent pas l'utilité pour celui qui les pose, là où les chiffres fournis par JeuOnline sont générés à partir des données communiquées lors de l'inscription au site, sans intervention consciente de l'individu.

D'un autre côté, les chiffres fournis par le site JeuOnline sont à prendre avec précaution. En effet ne connaissant pas l'usage statistique qui en est fait, certains ont peut être garnis leur profil d'informations erronées, voir fantaisistes, tandis que les gens participants à un questionnaire de façon volontaire seront bien plus exacts dans leurs déclarations.

#### b. Sexe des participants :

Pour ce qui est de la répartition par sexe, je n'ai pas trouvé de point de comparaison autre que la répartition dans la population générale française (30). À savoir pour les tranches d'âge allant de 15 à 45 ans, 25 073 108 personnes dont 12 539 726 hommes. Les hommes représentent

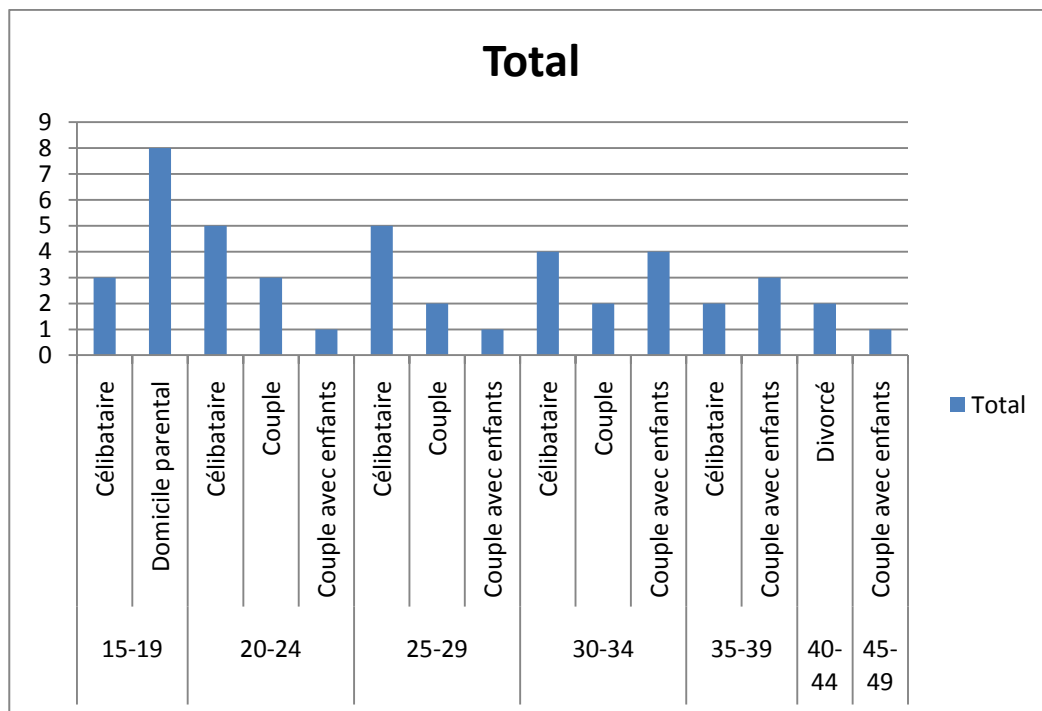
donc 50.01% de ces tranches d'âge.

On peut affirmer que par rapport à la population générale, il y a nettement plus d'hommes qui jouent à ce jeu que de femmes, dans l'échantillon interrogé.

c. Mode de vie des participants:

Les chiffres de notre étude nous montrent que notre échantillon semble très largement émancipé, ce qui semble cohérent avec la répartition par tranches d'âge de la question précédente.

**Fig. 38 Mode de vie en fonction de l'âge**

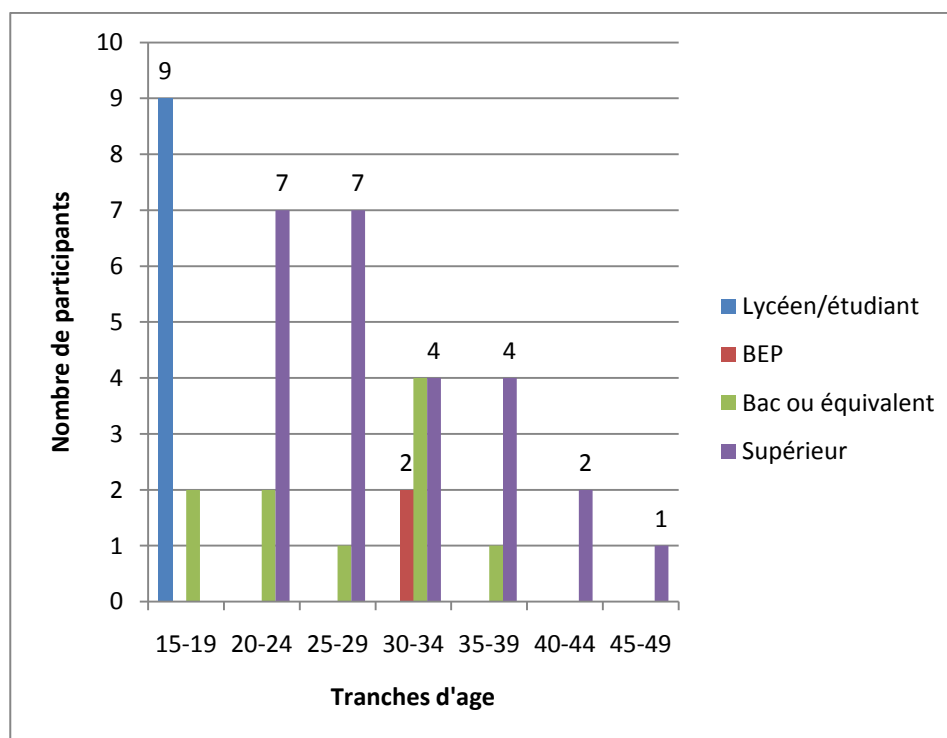


Comme l'illustre le schéma ci-dessus, les 8 participants encore au domicile familial sont tous compris dans la tranche d'âge 15-19 ans, ce qui ne semble pas surprenant outre mesure.

d. Niveau d'étude des participants:

La répartition par niveau d'étude peut également être comparée aux moyennes nationales par classe d'âge, le schéma ci-dessous nous donne ce ratio dans notre échantillon.

**Fig. 39 Niveau d'étude en fonction de l'âge**



Dans la population générale, environs 80% de la classe d'âge 25-34 ans dispose d'un diplôme d'études secondaires (Bac ou équivalent) (31), dans notre échantillon ce chiffre est de 16/18 soit 88.9%. De la même façon, dans la population générale, 38% de la population dispose d'un diplôme d'études tertiaires (supérieures), dans notre échantillon ce chiffre est de 11/18 soit 61%. Il semble donc que les niveaux d'étude des participants à ce questionnaire soient globalement au dessus de la moyenne nationale. Ceci s'explique peut être par la nécessité de savoir lire et écrire pour accéder au jeu, ce qui élimine d'emblée la tranche de population analphabète; par ailleurs le revenu nécessaire à l'achat du jeu et de l'appareillage informatique,



qui sous entend un certain niveau de vie minimum, exclut de même les tranches les moins instruites de la population (malgré un lien pas toujours vérifié entre niveau d'éducation et de revenus).

### 3. Temps et fréquences de connexion :

Si on s'intéresse aux durées d'abonnement, au temps total de jeu et à la fréquence des connexions, certaines données ressortent des résultats exposés précédemment:

#### a. Durées d'abonnement :

Tout d'abord, on note que 100% des participants jouent depuis plus d'un an, ce qui est sans doute explicable par un biais de sélection, en effet les joueurs interrogés sont tous membres de guildes. Cela exclut de fait toute une frange de joueurs, qui n'en font pas partie. Hors, mis à part une petite minorité de joueurs appréciant de ne jouer que seuls, la grande majorité des joueurs n'appartenant pas à une guilde sont justement les débutants, car le début du jeu peut se jouer assez facilement seul, alors qu'à haut niveau se grouper pour progresser devient la règle, et si le fait de n'être pas membre d'une guilde n'empêche pas de se grouper avec des aventuriers de passage, l'appartenance à une guilde facilite grandement la chose.

#### b. Temps totaux de jeu :

Les temps de jeu totaux reflètent également cet état de fait, avec près de 70% des participants au dessus de 150 jours de jeu.

Le graphique croisant durée d'abonnement et temps de jeu total nous apporte quant à lui plusieurs informations.

Tout d'abord, les gens abonnés depuis plus longtemps ont en général passé plus de temps connecté, ce qui est logique.

Si on s'intéresse aux cas extrêmes, on remarque 4 cas atypiques de temps de jeu élevés pour des durées d'abonnement relativement faibles, (représentant 8.7% de l'échantillon total) révélateurs de longues sessions de jeux quotidiennes. On peut voir en calculant avec les valeurs limites de 250 jours de jeu pour 3 ans d'abonnement que cela constitue un temps de jeu moyen par jour de presque 5h et demie, en supposant des connections quotidiennes. Bien entendu, ce chiffre peut être bien plus élevé si le temps de jeu total est loin au dessus des 250 jours, ou si la durée d'abonnement est de deux ans par exemple.

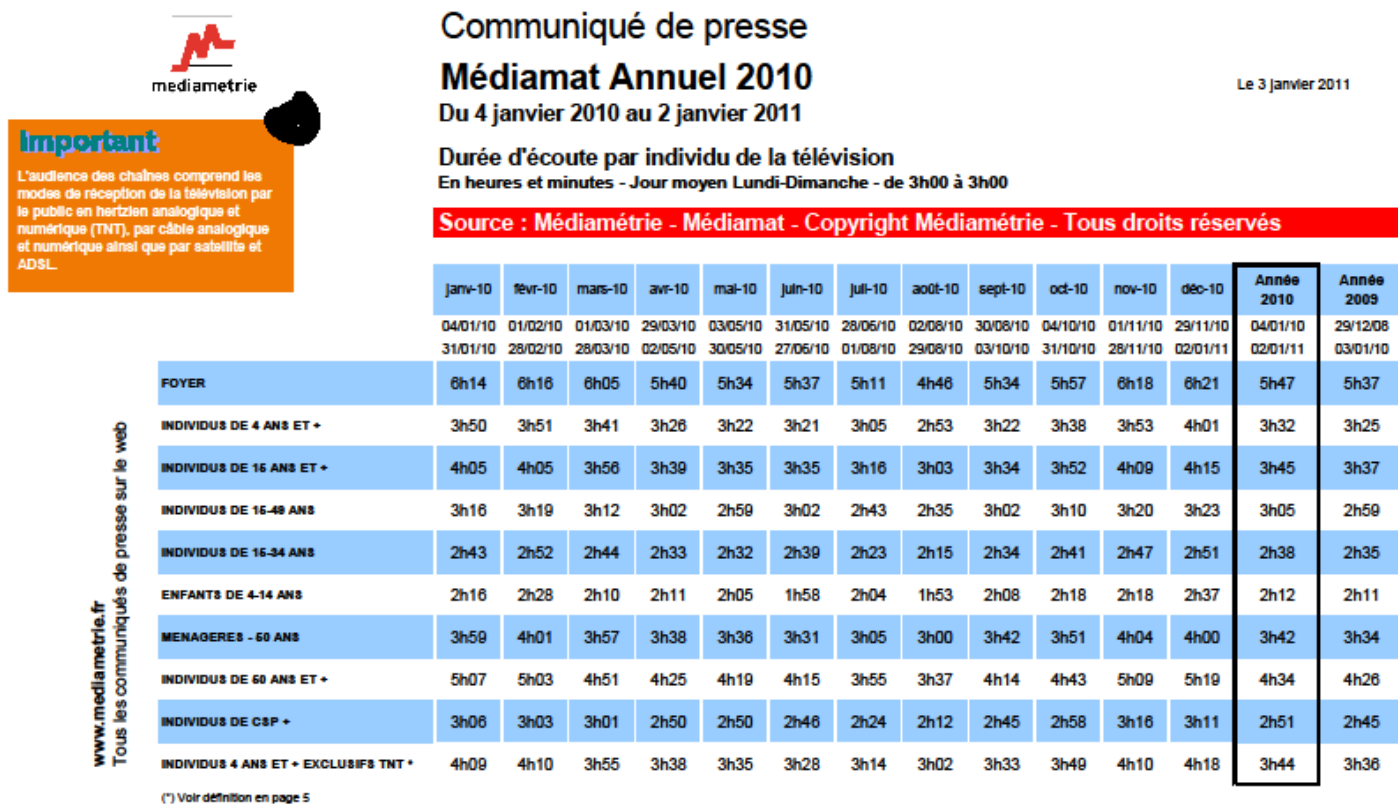
A l'opposé, les deux joueurs ayant déclaré entre 50 et 150 jours de jeu pour plus de 5 ans d'abonnement ont passé moins de deux heures par jour connectés en moyenne, en considérant les chiffres maximums (150 jours sur 5 ans).

D'après Marc Valleur, psychiatre à l'hôpital Marmottan, « la dépendance existe à partir du moment où une personne n'arrive plus à gérer sa pratique. Ce n'est pas une question de durée. Cependant on constate que les personnes qui souffrent jouent plus de 35 heures par semaine, soit l'équivalent d'un travail à plein temps (32)». Les 4 participants au temps de jeu moyen le plus élevé, cités plus haut entrent ainsi dans cette catégorie de temps de jeu extrême susceptible de provoquer des souffrances, même si bien entendu le temps de jeu moyen n'est qu'un élément à apprécier en fonction du contexte.

Ces durées peuvent également être mises en comparaison par exemple avec les durées moyennes passées devant la télévision en France (personnes âgées de 15 à 49 ans), d'après Médiamat/Médiamétrie, pour l'année 2010 ces chiffres étaient estimés à 3 heures et 5 minutes par

jour (33).

**Fig. 40 Durée d'écoute par individu de la télévision**



c. Fréquences de connexion :

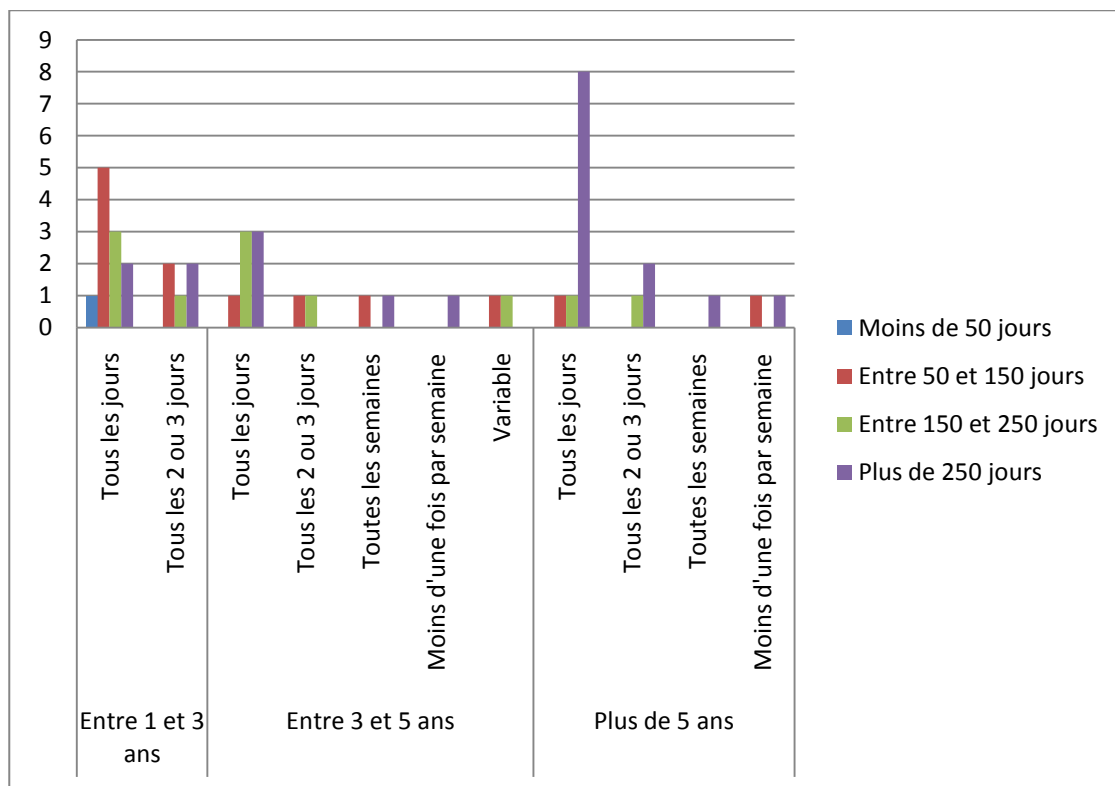
Les fréquences de connexions sont un peu plus difficile à analyser, en raison d'un manque de précision dans la question, en effet celle-ci ne précise pas si on attend du participant sa fréquence de connexion actuelle ou moyenne, ou ses fréquences de connexion lorsqu'elles ont fortement varié d'une période à une autre.

Au bout du compte, on peut dire qu'au moment du questionnaire une très grande majorité

des participants (>82%) se connectait de façon très régulière (quotidienne ou tous les deux ou trois jours) ce qui peut être un indicateur pro-addiction (phénomène de répétition).

La figure tentant d'établir un lien entre fréquence de connexion et temps total de jeu, montre qu'il semble qu'au bout du compte, quelle que soit la fréquence de connexion donnée, la répartition en terme de temps total de jeu est similaire, autour de 70% au dessus de 150 jours de jeu, et de 30% en dessous.

**Fig. 41 Temps totaux de jeu en fonction des fréquences de connexion et des durées d'abonnement**



Une autre corrélation avait été tentée, qui montre bien les limites de l'interprétation de la fréquence de connexion. J'avais essayé de croiser durée d'abonnement, fréquence de connexion, et temps total de jeu, il en ressortait pour une personne des fréquences de connexion de moins

d'une fois par semaine, un abonnement de moins de 5 ans et plus de 250 jours de jeu au total... ce qui correspondrait donc à des sessions de jeu de 24 heures qui semblent difficilement réalisables.

La fréquence de connexion est donc par essence une donnée variable, surtout lorsqu'on parle de durées d'abonnements de plusieurs années. Des périodes de boulimie de jeu peuvent succéder à des périodes d'abstinence plus ou moins marquées, et qui peuvent autant être liées à des événements extérieurs (vacances, panne de net), qu'à des variations de l'intérêt que le joueur porte au jeu (contenu non renouvelé depuis plusieurs mois et connu par cœur, changement de centre d'intérêt).

#### 4. Raisons ayant amené les participants à jouer à World of Warcraft :

En ce qui concerne les raisons qui ont amené nos participants à jouer à World of Warcraft, il semble que le succès de ce jeu tienne en grande partie au bouche à oreille. En effet 63% des participants y ont été initiés via un ami, que ce soit par conseil ou suite à un cadeau. Cela peut s'expliquer par les offres de l'éditeur qui donne du temps de jeu ou des avantages aux joueurs qui en parrainent d'autre en jeu, cela s'explique également par le côté interactif important entre les joueurs: la coopération avec ses co-aventuriers, la confiance en eux, est indispensable à haut niveau, où chacun a son rôle à jouer dans une rencontre. Jouer avec des gens que l'on connaît dans la vie de tous les jours facilite cela. Pour le groupe, l'arrivée d'un nouveau membre recruté avant même sa première connexion au jeu est une aubaine, en effet celui-ci pourra créer un personnage « sur mesure » en fonction des manques possibles avant son arrivée; de plus, un lien pré existant avec un membre du groupe est garant d'une meilleure intégration et efficacité.

## 5. Raisons qui retiennent les participants à jouer à World of Warcraft :

Si au-delà du motif initial d'intérêt pour le jeu on se penche sur les raisons qui retiennent les joueurs après plusieurs années d'abonnement, on se rend compte que pour environ 52% des participants à ce questionnaire le côté technique, sérieux du jeu reste déterminant, c'est à dire la progression du personnage et de son équipement et le défi de la performance en jeu (« gagner » contre des adversaires puissants plus vite que les autres).

Pour les autres, ce sont les à côté du jeu qui sont les plus attractifs à long terme. Pour certains, ce sera la communauté de joueurs, (certains ne se connectent parfois que pour chatter, sans jouer, sans même quitter l'auberge où leur personnage se trouve, même si c'est peu fréquent) d'autres joueurs cherchent à se changer les idées ; pour eux l'activité en soi a peu d'importance, du moment qu'ils jouent. C'est un mode de jeu plus détendu.

**Fig. 42 Principales motivation de jeu en fonction de l'âge**



On peut s'apercevoir que les joueurs de moins de 25 ans semblent plus intéressés par le jeu dans son côté technique et sérieux. 65% sont motivés par la progression ou le challenge contre 35% par la communauté ou l'évasion de leur quotidien. En revanche, chez les joueurs de plus de 25 ans, c'est une vision plus détendue et communautaire qui domine (42.3% des participants appartenant à ces tranches d'âge sont plus intéressés par la progression ou le challenge contre 57.7% plus motivés par la communauté ou l'évasion de leur quotidien).

#### 6. Principaux styles de jeu :

Au niveau du style principal de jeu, les réponses sont sans équivoque: 95.6% des participants déclarent s'intéresser avant tout au PvE, les autres s'intéressent d'avantage au PvP.

Ceci s'explique de plusieurs façons : tout d'abord, WoW est un jeu construit avant tout autour du PvE, au lancement du jeu, le seul moyen de pratiquer le PvP était en extérieur, sans scénarisation ni objectif, et sur des royaumes dédiés. Champs de bataille, arènes ou équipement dédié au PvP n'existaient pas, il a fallu attendre pour cela la première extension, et il a même fallu attendre la troisième extension, tout récemment, pour qu'apparaisse la possibilité de gagner de l'expérience (et donc des niveaux) en pratiquant le PvP.

Par ailleurs, il existe là encore un biais de sélection, en effet les trois guildes interrogées appartiennent toutes au serveur « Dalaran » qui est un serveur PvE, on peut donc supposer que les préoccupations des membres de ce royaume sont plus tournées vers le jeu contre environnement.

Concernant l'artisanat, il est, comme le PvP, relativement peu développé dans World of Warcraft. Les artisans fabriquent des produits, pour cela ils ont besoin de composants, et d'une recette, or dans World of Warcraft, les recettes rares et convoitées se trouvent le plus souvent être

des récompenses pour avoir réussi à battre un puissant adversaire dans un donjon de raid. Il en résulte donc que les artisans les plus habiles sont les joueurs ayant la meilleure avancée dans le jeu en PvE. A l'inverse, dans certains jeux, la qualité des matières premières et l'expérience de l'artisan sont les facteurs dominants et changent la qualité du résultat final, ce qui permet à un artisan dédié de devenir très performant sans mettre un pied dans un donjon (en fait, le temps nécessaire empêche même les joueurs de PvE souvent en donjon de devenir les meilleurs artisans). De tels artisans peuvent fabriquer des objets très puissants, et les utiliser ou les revendre pour de grande quantité de monnaie virtuelle, ce qui rend ce style de jeu bien plus attrayant que dans WoW ou il ne reste qu'un à-côté du PvE.

#### 7. Autres loisirs des participants :

En ce qui concerne les autres loisirs des participants à cette étude, tous à une exception près déclarent en avoir, et on peut voir que si les autres loisirs vidéo-ludiques sont bien placés, des occupations plus sociables arrivent en tête. On retrouve également de façon très régulière des activités culturelles (lecture, musique, écriture, peinture, maths cités en tout dans 74% des cas); les activités sportives arrivant en queue de peloton.

En revanche on peut tout de même noter que plus de 60% de nos participants ont remarqué une baisse du temps consacré à ces autres loisirs depuis le début de leur abonnement à WoW. Effectivement, World of Warcraft comme d'autres MMORPGs allie plusieurs facteurs qui favorisent l'augmentation du temps de jeu, parfois au détriment des autres activités habituelles des joueurs. J'ai abordé ces facteurs lors de la première partie de ce travail, sur la dépendance. Ces facteurs peuvent être un peu différents selon les centres d'intérêt des joueurs, mais



impliquent souvent d'une part la mauvaise évaluation du temps nécessaire à l'accomplissement d'une tâche et d'autre part l'engagement pris de remplir cette tâche, vis-à-vis de soi même mais surtout vis-à-vis des compagnons de jeu qui dépendent de notre présence pour achever eux aussi les tâches prévues. Un cas typique est celui d'un donjon : Prévu pour durer quelques dizaines de minutes, il peut parfois prendre plusieurs heures si le groupe est mal équilibré, mal équipé ou peu expérimenté. Or ces phases de jeu nécessitent d'être jouées d'une seule traite sous peine de devoir être reprises au début, et la présence d'un groupe complet est indispensable à leur achèvement...Ainsi, se déconnecter au milieu d'un donjon, c'est renoncer aux récompenses pour son personnage mais également condamner à l'échec le reste du groupe, ce qui peut parfois être mal vu dans une guild.

#### 8. Souffrances ressenties :

Intéressons nous à présent aux souffrances que les participants à ce questionnaire estiment avoir subies en raison de leur pratique de WoW. Un pourcentage non négligeable des réponses en font état (30%), et ces difficultés semblent majoritairement être du domaine relationnel, cependant elles sont parfois du domaine professionnel, et parfois même les deux.

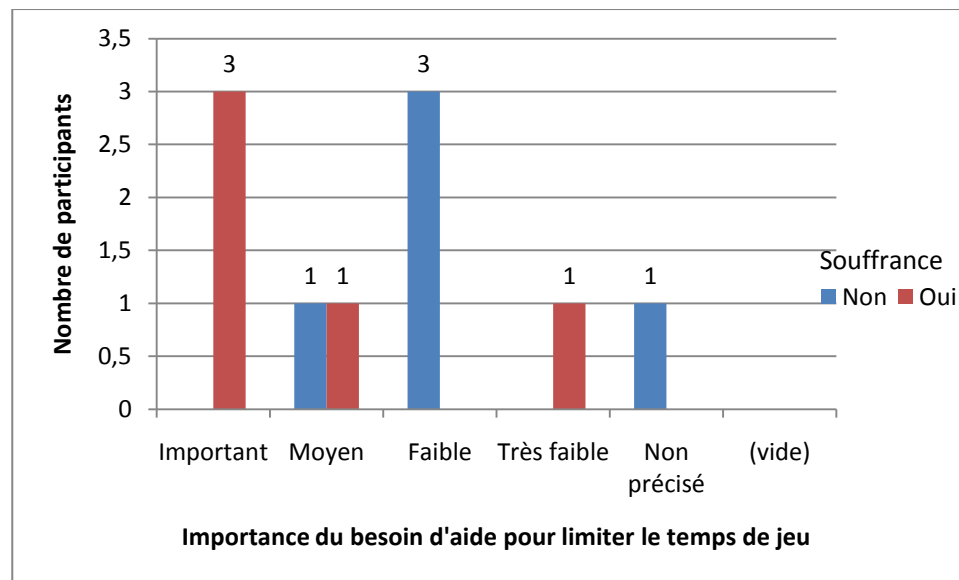
Nous nous trouvons donc face à des joueurs jouant malgré des conséquences négatives sur leur vie, personnelles (relationnelles) ce qui renverrait à un usage nocif du jeu, et parfois même sociales (professionnelles ou scolaires) ce qui renverrait à un abus d'usage.

## 9. Besoin d'aide extérieur :

A la question de l'existence d'un besoin d'aide extérieure afin de limiter le temps de jeu, presque 22% des participants ont répondu par l'affirmative.

Si on fait un lien entre souffrance et besoin d'aide pour limiter le temps de jeu, on s'aperçoit que la proportion de participants qui auraient besoin d'aide pour diminuer leur temps de jeu est plus de deux fois plus importante chez ceux qui éprouvent une souffrance en lien avec leur pratique de World of Warcraft. De plus, on peut noter que l'intensité du besoin d'aide est globalement bien plus importante chez les personnes ayant déclaré ressentir une souffrance en lien avec leur pratique de WoW, comme cela est mis en évidence par la figure ci-dessous.

**Fig. 43 Intensité du besoin d'aide en fonction de l'existence d'une souffrance**



## 10. Demandes d'aide effectives :

Si on s'intéresse aux demandes effectives d'aide effectuées par les participants à cette étude, elles sont donc au nombre de trois, et on peut noter que le besoin d'aide ressenti par ces trois participants qui ont effectivement fini par demander de l'aide était parmi les plus élevés retrouvés dans les réponses, à savoir « important » et « moyen » . Ces trois personnes ayant demandé de l'aide afin de diminuer leur temps de jeu avaient déclaré une souffrance en lien avec le jeu dans deux tiers des cas.

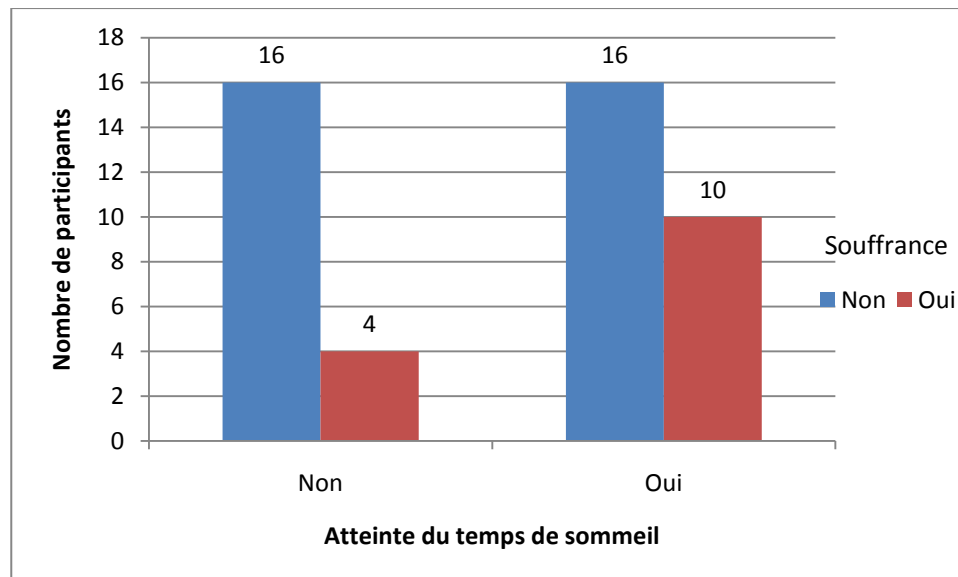
Ce questionnaire ne recouvre pas l'intégralité des critères de Goodman vis-à-vis de la dépendance comportementale, il est donc impossible de parler de dépendance, cependant les 5 participants (presque 11%) associant souffrance liée au jeu et besoin d'aide afin de limiter leur temps de jeu sont également ceux qui estiment leur besoin d'aide au niveau globalement le plus élevé. Sur ces 5 participants deux ont effectivement eu recours à une aide extérieure, les trois autres semblent donc susceptibles d'y recourir également tôt ou tard, toujours dans le but de diminuer leur temps de jeu.

Ces demandes d'aide ont majoritairement été effectuées auprès de la famille ou de proches (66% des cas) mais également dans un cas (33%) auprès d'un professionnel; aussi, et bien que la petite taille de notre échantillon ne nous permette pas de tirer de conclusion statistique transposable à grande échelle, on peut estimer que sur le total des abonnés à World of Warcraft de part le monde plusieurs centaines de milliers de personnes sont susceptibles de recourir à une aide extérieure afin de limiter leur temps de jeu.

## 11. Impact sur le temps de sommeil :

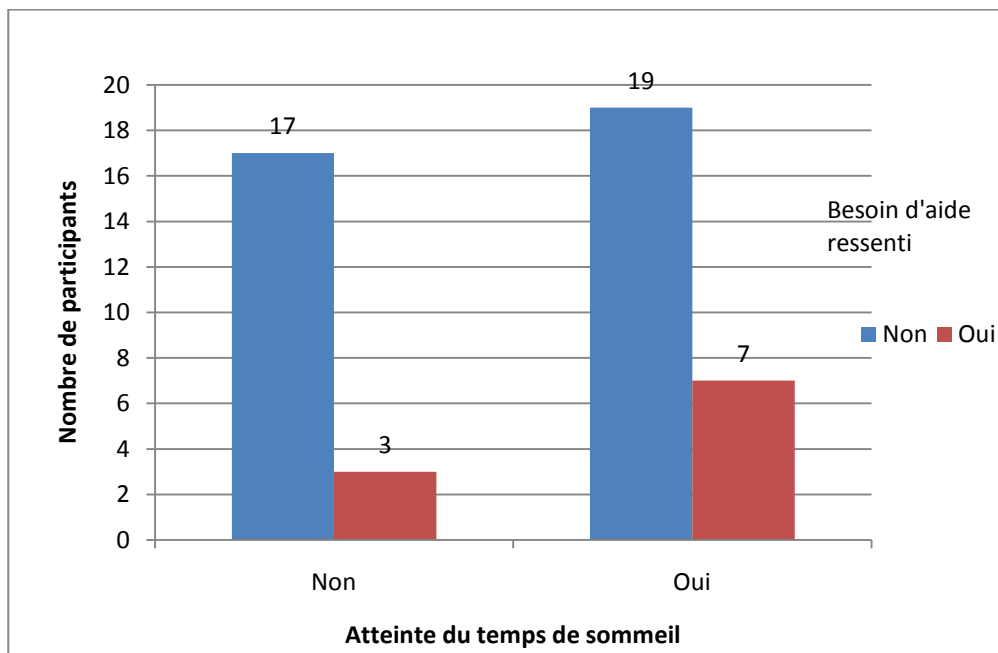
Si on considère à présent l'impact de World of Warcraft sur le temps de sommeil des participants à cette étude, 56.5% des participants estiment que leur pratique de Wow a un impact négatif sur leur quantité de sommeil.

**Fig. 44 Rapport entre atteinte du temps de sommeil et souffrance**



Quand on regarde de plus près les corrélations entre diminution du temps de sommeil et souffrance, le groupe n'ayant pas signalé d'impact du jeu sur son temps de sommeil compte 20% de personnes ayant déclaré ressentir une souffrance en lien avec le jeu (4/20), tandis que le groupe ayant signalé avoir constaté un impact du jeu sur son temps de sommeil compte près de 38.5% de personnes ayant déclaré ressentir une souffrance en lien avec le jeu. (10/26).

**Fig. 45 Rapport entre atteinte du temps de sommeil et besoin d'aide ressenti**



Si on s'intéresse de la même façon aux liens entre impact sur le temps de sommeil et besoin d'aide ressenti pour diminuer le temps de jeu, le résultat est similaire:

Dans le groupe n'ayant pas signalé d'impact du jeu sur son temps de sommeil, on compte 15% de personnes ayant déclaré avoir ressenti le besoin d'une aide extérieure afin de diminuer leur temps de jeu (3/20) alors que le groupe ayant signalé avoir constaté un impact du jeu sur son temps de sommeil compte quant à lui près de 27% de personnes ayant déclaré avoir besoin d'une aide extérieure afin de diminuer leur temps de jeu. (7/26).

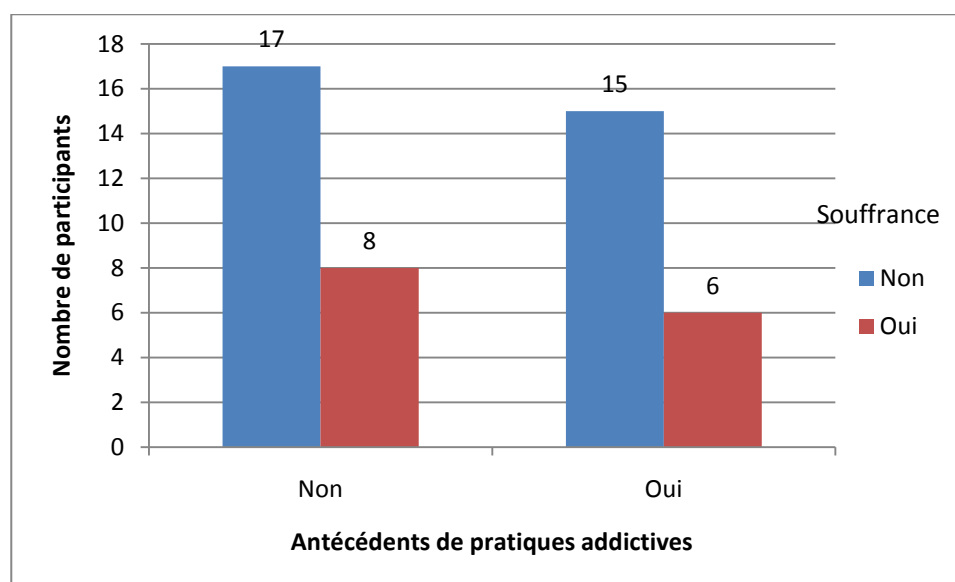
Il semble donc que les joueurs ayant constaté un impact du jeu sur leur temps de sommeil se trouvent dans un groupe dont le risque de dépendance ou à tout le moins de pratique de jeu inappropriées soit bien plus élevé. Peut être cet impact du jeu sur le temps de sommeil peut il être considéré par l'entourage et les joueurs eux même comme un avertissement d'une pratique de jeu un peu trop intensive?

## 12. Pratiques addictives :

Concernant les antécédents de pratiques addictives, ils sont relativement fréquents chez les participants à ce questionnaire (autour de 45%), le tabac arrivant bien entendu en tête (cité dans 2/3 des cas).

Si on cherche à établir cette fois une corrélation entre antécédents de pratiques addictives et souffrance liées à la pratique de WoW, les résultats sont les suivants:

**Fig. 46 Rapport entre pratique addictive et souffrance :**

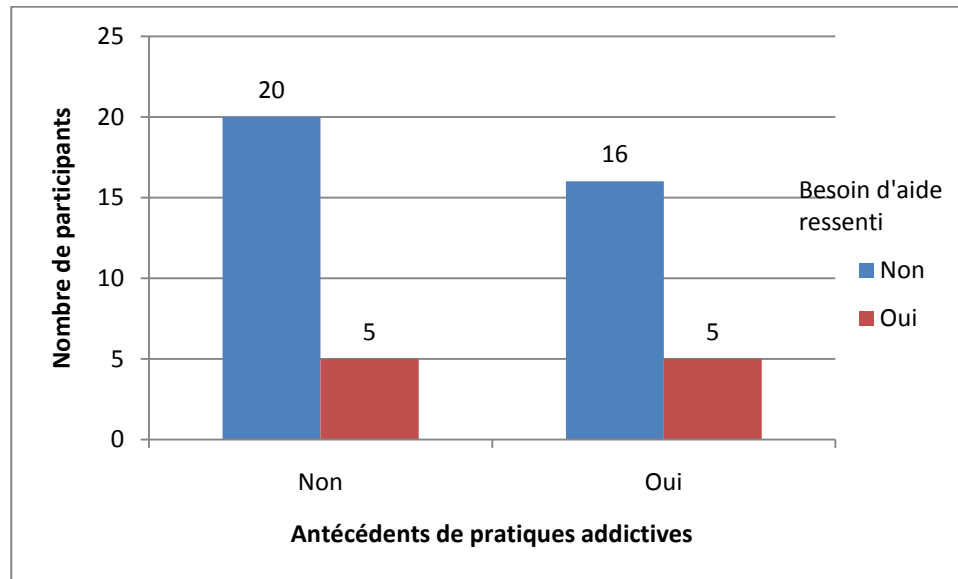


Dans le groupe sans antécédents de pratiques addictives, on compte 32% de personnes ayant déclaré ressentir une souffrance en lien avec le jeu (8/25), tandis que le groupe présentant des antécédents de pratiques addictives compte 28.5% de personnes ayant déclaré ressentir une souffrance en lien avec le jeu (6/21).

De la même façon, une tentative de corrélation entre antécédents de pratiques addictives

et besoin d'aide ressenti pour diminuer le temps de jeu donne le résultat suivant:

**Fig. 47 Rapport entre antécédents de pratique addictive et besoin d'aide**



Dans le groupe sans antécédents de pratiques addictives, on compte 20% de personnes ayant déclaré avoir ressenti le besoin d'une aide extérieure afin de diminuer leur temps de jeu (5/25) tandis que le groupe présentant des antécédents de pratiques addictives compte 23.8% de personnes ayant déclaré avoir ressenti le besoin d'une aide extérieure afin de diminuer leur temps de jeu (5/21).

Le lien entre antécédents de pratiques addictives et souffrance liée au jeu, ou besoin d'aide pour diminuer le temps de jeu ne semble pas évident au regard de ces résultats.

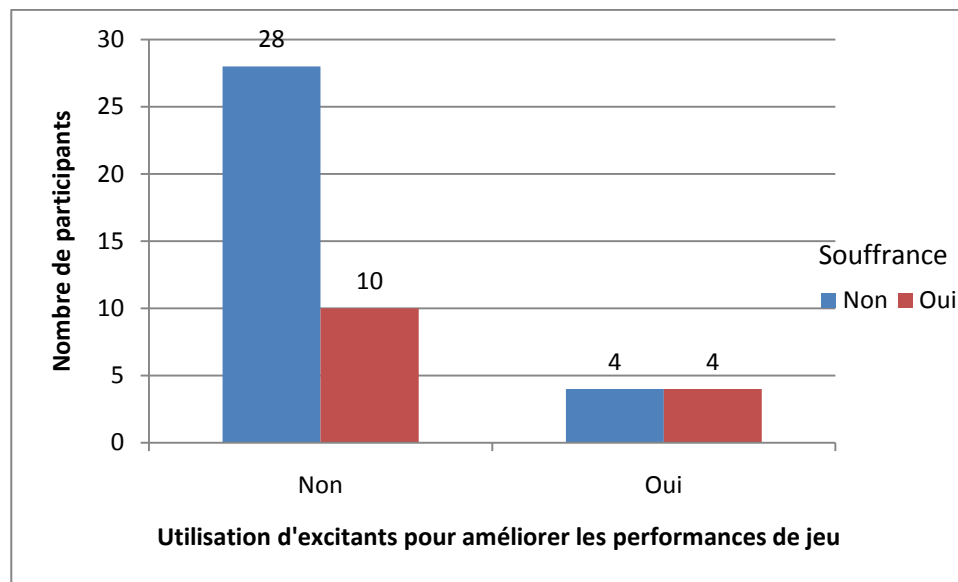
Il ne semble pas que les antécédents de pratiques addictives constituent un risque clair de développer des souffrances en lien avec la pratique de World of Warcraft; pas plus que de développer un besoin d'aide extérieure afin de limiter le temps passé en jeu.

### 13. Prise de substances excitantes :

Enfin, concernant la prise de substances excitantes afin d'améliorer les performances en jeu, elle n'est pas extrêmement fréquente (17.4%). Les substances citées sont le plus souvent le café, parfois une célèbre boisson énergisante.

On va essayer d'établir une nouvelle fois une corrélation entre la consommation de substances excitantes dans le but d'améliorer les performances en jeu et l'existence d'une souffrance liée à la pratique de World of Warcraft, en voici les résultats:

**Fig. 48 Rapport entre prise de substances excitantes et souffrance**



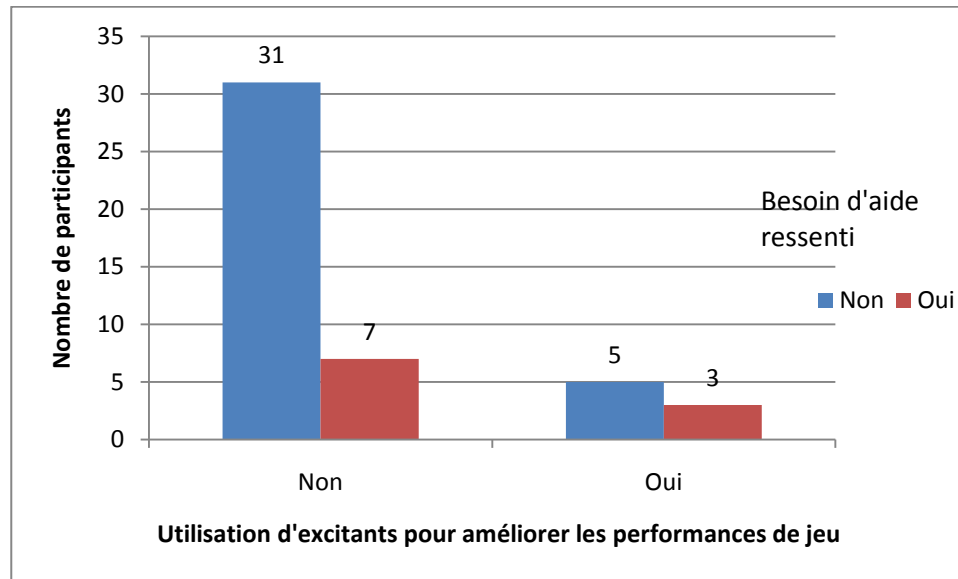
Dans le groupe ne prenant pas de substance excitante, on compte 26.3% de personnes ayant déclaré ressentir une souffrance en lien avec le jeu (10/38), tandis que dans le groupe prenant des substances excitantes, ce chiffre est de 50% (4/8).

Si on croise prise de substance excitante et besoin d'aide extérieure afin de limiter le



temps de jeu, les résultats sont les suivants:

**Fig. 49 Rapport entre prise de substances excitantes et besoin d'aide ressenti**



Dans le groupe ne prenant pas de substance excitante, on compte 18.42% de personnes ayant déclaré ressentir le besoin d'une aide extérieure afin de limiter leur temps de jeu (7/38), tandis que dans le groupe prenant des substances excitantes, ce chiffre est de 37.5% (3/8).

Il semble donc qu'il existe un lien entre la prise de substances excitantes dans le but d'améliorer les performances en jeu et la survenue d'une souffrance en lien avec la pratique de World of Warcraft, ainsi qu'entre la prise de substances excitantes afin d'améliorer les performances en jeu et besoin d'aide extérieure afin de limiter le temps de jeu.

# **I. CONCLUSION**

A l'issue de ce travail, un certain nombre d'éléments ressortent des réponses à ce questionnaire:

Tout d'abord, et malgré les divers biais de sélection évoqués dans la discussion, la diversité démographique des joueurs croisés en jeu est grande, les joueurs manifestement ne se limitent pas aux clichés habituels des ados enfermés dans le sous sol de leurs parents; les niveaux d'étude et les modes de vie sont d'ailleurs concordants.

L'étude des réponses aux questions concernant les habitudes de jeu des participants nous apporte également plusieurs informations intéressantes: Tout d'abord, World of Warcraft est en effet un passe temps très chronophage, prenant, et qui peut donc constituer un support à une addiction.

Cependant, une étude publiée en 2008 par Peters et Maleskys parmi des joueurs de WoW a montré qu'il pourrait y avoir des traits de personnalité particuliers en rapport avec le jeu excessif dans les MMORPGs (34), ce qui semble cohérent avec l'affirmation d'Olivier Phan comme quoi la dépendance constatée en clinique est fonction de la nature du jeu, certes, mais aussi de la personnalité et de l'état psychique du sujet, ainsi que de son environnement (35).

Si on revient à notre questionnaire on peut voir que dans l'immense majorité des cas, et malgré des durées de jeu de plusieurs années se traduisant par des dizaines voir centaines de jours passés en jeu, WoW se présente non seulement comme un divertissement efficace mais également comme un outil de socialisation et d'expérimentation assez inédit. Bien entendu, l'étude de ces réponses laisse également entrevoir une petite frange de joueurs dont les habitudes de jeu peuvent entraîner des conséquences sur leur vie de tous les jours, et qui peuvent même parfois nécessiter le recours à une aide extérieure afin de reprendre le contrôle sur leur pratique.

Il est difficile de parler de chiffres, la petite taille de notre échantillon rendant toute transposition assez hasardeuse, cependant même si la frange en question est peut être mal évaluée

ici, les quelques consultations d'addictologie (Au centre médical Marmottan bien sur, mais dans d'autres centres également, y compris au Centre Esquirol de Limoges) où l'on voit apparaître ce genre de problèmes prouvent que cette catégorie de joueurs existe bel et bien. Si sachant cela on se réfère au volume de population concernée qui se compte en dizaines de millions de personnes et augmente régulièrement, on se rend vite compte que ces patients, tout petit pourcentage qu'il soient, finiront sans doutes par représenter une part réelle de l'activité des addictologues.

Quoi qu'il en soit, séparer jeu « normal » et « pathologique » reste une gageure, les limites restent floues et il n'existe pas à ce jour de test validé en ce domaine qui demeure émergent, une grande prudence est donc de mise... On notera néanmoins le lien dans nos réponses entre diminution du temps de sommeil et souffrance/besoin d'aide, ainsi que le lien entre prise d'excitants dans le but de mieux jouer et souffrance/besoin d'aide. Ces deux attitudes pourraient constituer des signes facilement visibles d'engagement dans un jeu un peu plus intensif, et pousser les joueurs à remettre en question leur pratique, ou leur entourage à la recadrer.

# **BIBLIOGRAPHIE**

1. AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION *DSM-IV-TR: manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux*, Elsevier Masson, 2004 ; 1065 p.
  
2. BENGUIGUI J. *La cyberdépendance: Données de la littérature et résultats d'une étude sur 48 cas*. Thèse de doctorat en médecine. Paris: Université Paris 7-Denis Diderot, 2009, 79 p.
  
3. FENICHEL O. avant-propos M. Fain, traduit de l'anglais par M. Fain *et al.*  
*La théorie psychanalytique des névroses. Tome 1 : Introduction. Le développement mental. Les névroses traumatiques et les psychonévroses*. Traduit de l'anglais *The psychoanalytic theory of neurosis* (1945)  
Paris: Bibliothèque de psychanalyse, 1979 (3e éd.) ; 392 p.
  
4. PEELE S., BRODSKY A. *Love and addiction*.  
New-York: Taplinger, 1975 ; 284p.
  
5. GOODMAN A. *Addiction definition and implications*.  
British Journal of Addiction 1990 ; 85: 1403-1408.
  
6. ADES J., LEJOYEUX M. *Les "dépendances comportementales": achats compulsifs, addictions sexuelles, dépendance au travail, kleptomanie, pyromanie, trouble explosif intermittent, trichotillomanie*.  
Elsevier Masson Consulte Psychiatrie: Elsevier Masson, 1999 ; 37-396-A-20.
  
7. LADOUCEUR R. *Le jeu excessif: Comprendre et vaincre le gambling*, Les éditions de l'homme, 2000 ; 255 p.
  
8. PHAN O., BASTARD N. *Ado et jeux vidéos, ne pas diaboliser pour mieux accompagner*, Ed. Pascal, 2009 ; 127 p.

9. STORA M. *Mode d'emploi des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs*, Vos Questions de Parents.fr, 2011, 02, 01 [en ligne]. Disponible sur: <http://www.vosquestionsdeparents.fr/dossier/651/jeux-video-en-ligne-comment-les-ados-jouent-ils/page/2>
10. HUIZINGA J. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1995 (1<sup>ère</sup> éd., 1938) ; 340 p.
11. CAILLOIS R. *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1958 ; 306 p.
12. ROUSSEAU J. J. *Emile*, 1762 ; 448 p.
13. RICHTER J. P. *Levana*, L'Age d'homme, 1983 ; 247 p.
14. FERRIERE A. *Projet de l'école nouvelle*, Foyer solidariste, 1909 ; 63 p.
15. CLAPAREDE E. *L'Ecole sur mesure*, Payot, 1920 ; 44 p.
16. GROOS K. *Les jeux des animaux*, Alcan, 1902 ; 375 p.
17. BROUGERE J. *Jeu et éducation*, 1995 ; 284 p
18. FAGEN R. *Animal Play Behavior*, Oxford University Press, 1981; 684 p.
19. SCHALLER J. *Das Spiel und die Spiele*, 1861; 340 p.
20. KROEBER A. *Anthropology*, Harcourt, Brace, 1948; 856 p.
21. CHAPPLE E., COON C. *Principles of Anthropology*, R. E. Krieger Pub. Co., 1978; 718 p.
22. SPENCER H. *Principes de Psychologie*, Félix Alcan, 1888 ; 1389 p.

23. MEAD G. H. *L'Esprit, le soi et la société*, Presses universitaires de France, 2006 ; 434 p.
24. AURAY N., CRAIPEAU S., LEGOUT M.C. *Les sociabilités des joueurs en ligne*, Sciences humaines.com, août-septembre 2004, mensuel n°152.
25. World of Warcraft site officiel, 2011 [en ligne]. Disponible sur: <http://eu.battle.net/wow/fr/>
26. PENDRAGON Site web de la guilde [en ligne]. Disponible sur: <http://awena.pendragon.free.fr/Portal/index.php>
27. EXOS, Site web de la guilde [en ligne]. Disponible sur: <http://exos-dalaran.xooit.fr/index.php>
28. LARME DU BLIZZARD Site web de la guilde [en ligne]. Disponible sur: <http://larme-du-blizzard.xooit.fr/index.php>
29. JEUONLINE *Les statistiques de world of warcraft*, 2011 [en ligne]. Disponible sur: [http://www.jeuxonline.info/statistiques/World\\_of\\_Warcraft](http://www.jeuxonline.info/statistiques/World_of_Warcraft)
30. INSEE *Pyramide des âges en France métropolitaine*, 2011, 01 [en ligne]. Disponible sur: <http://www.insee.fr/fr/ppp/bases-de-donnees/donnees-detaillees/bilan-demo/pyramide/pyramide.htm>
31. MEILAND A. *Evolution du niveau d'étude au sein de l'OCDE, la France est un bon élève*, Agoravox, 2006, 09, 15 [en ligne]. Disponible sur: <http://www.agoravox.fr/actualites/societe/article/evolution-du-niveau-d-etude-au13407>
32. VALLEUR M. *Les jeux en réseau peuvent générer une dépendance*, la-Croix.com, 2011, 01, 26 [en ligne]. Disponible sur: <http://www.la-croix.com/article/index.jsp?docId=2295915 &rubId=786>



33. MEDIAMAT/MEDIAMETRIE *Médiamat annuel 2010*, 2011, 01, 03 [en ligne]. Disponible en téléchargement sur:

<http://www.mediametrie.fr/television/communiqués/mediamat-annuel-2010.php?id=383>

34. PETERS C., MALESKY L. A. M. *Problematic Usage Among Highly-Engaged Players of Massively Multiplayer Online Role Playing Games*. *CyberPsychology & Behavior*, 2008, 11:481-484.

35. PHAN O. *Adolescence et jeux vidéo*, *Psychiatrie française, Le Virtuel*, 2010, 03 volume XXXX, 3/09, p. 63

# **ANNEXES**

## Annexe 1

### Dictionnaire des abréviations utilisées couramment dans World of Warcraft:

**Cac:** Corps a corps.

**DK:** Death Knight

**Dps:** Dégât par seconde.

**IRL:** In the Real Life, dans la vie réelle

**Oom:** Out of mana

**PJ:** Personnage joueur.

**Pm:** Points de mana

**PNJ:** Personnage non joueur.

**PvE:** Player versus environment.

**Pv:** Points de vie

**PvP:** Player versus player.

**RP:** Role play

**WoW:** World of Warcraft.

**Xp:** Expérience

## Annexe 2

### Index des termes fréquemment utilisés au sein de World of Warcraft:

De très nombreux anglicismes combinés aux termes propres à l'univers de World of Warcraft et des MMORPGs peuvent rapidement rendre difficilement compréhensibles par le profane toute discussion entre joueurs. Voici quelques exemples et explications afin d'assurer la compréhension de chacun.

**Agro:** Diminutif d'agressivité, ce terme désigne l'attention parfois douloureuse qu'un adversaire vous porte. Quand les choses se passent bien, c'est le Tank qui a l'Agro, dans le cas contraire...le wipe n'est pas loin.

**Buff:** Amélioration. Sort bénéfique pouvant être lancé sur son personnage ou un allié, et augmentant ses capacités.

**CAC:** Corps à corps, désigne par extension toute classe se battant de cette façon.

**Caster:** Incantateur; désigne tous les personnages utilisateurs de magie, que ce soient des soigneurs ou des DPS.

**Debuff:** Affaiblissement. Sort maléfique lancé sur un adversaire et diminuant ses capacités.

**Donjon:** Zone instanciée de haute difficulté nécessitant un groupe de 5 joueurs pour en venir à bout.

**DPS:** Cette appellation est un acronyme signifiant « dégâts par seconde ».

C'est en quelque sorte l'unité qui permet de déterminer la quantité de dégâts qu'un joueur peut fournir, par extension cela désigne également les classes de personnages dont le rôle principal est justement d'en produire le maximum.

**Energie:** Ressource de certains personnages dédiés aux dégâts, tels les voleurs ou les druides en forme de félin. La barre d'énergie se constitue de 100 à 120 points qui se dépensent en quelques secondes et se regagnent presque aussi vite (environs 10 pts/seconde de gain). Il faut la gérer à court terme, mais au cours d'un combat elle est virtuellement infinie.

**Energie runique:** C'est la ressource des chevaliers de la mort, qui leur permet d'augmenter la puissance de certaines de leurs attaques; elle est augmentée par d'autres capacités spéciales propres à cette classe.

**Focalisation:** Ressource propre aux chasseurs et à leurs familiers, elle fonctionne de façon similaire à l'énergie, sur le court terme, mais son augmentation n'est pas automatique, elle dépend de certaines techniques, tandis que d'autre la dépenseront. Au joueur de savoir équilibrer ses attaques de façon à ne pas tomber à cours.

**Guilde:** Groupe de joueurs réunis soit par affinités, soit par disponibilités. La guilde permet un accès plus facile au contenu de haut niveau du jeu, et facilite les interactions entre les joueurs de façon plus générale.

**Healer, Soigneur:** Personnage fragile se concentrant sur le soin de ses Co-aventuriers.

**Instance:** Zone hébergée sur un serveur spécifique, existant en parallèle en un grand nombre d'exemplaires identiques: Chaque groupe qui y pénètre joue dans sa propre version de la zone, affronte ses ennemis et récupère son butin.

**Loot:** Butin en français, ce terme désigne les récompenses acquises à l'issue d'une quête, ou après avoir triomphé d'un adversaire puissant.

**Mob:** Viens de « mobile ». Ce terme désigne un monstre errant contrôlé par l'ordinateur.

**Noob:** Viens de New By Here, lui-même réduit en Newbee, le petit nouveau. Ce terme un peu péjoratif désigne soit un joueur débutant, soit un « vieux » joueur maîtrisant très mal son

personnage.

**Pet, ou Familier:** désigne le compagnon de combat qui accompagne certains personnages (chasseurs et démonistes, parfois mages ou chevaliers de la mort).

A ne pas confondre avec les minipets qui ne sont eux que des pièces décoratives et ne remplissent aucun rôle en combat.

**PJ:** personnage joueur, c'est-à-dire contrôlé par un joueur.

**Points de Mana:** Quantité d'énergie magique dont dispose un personnage. Il s'agit de la ressource utilisée par les utilisateurs de magie (casters). Chaque personnage capable de lancer des sorts en dispose, en quantité variable en fonction de son niveau et de son équipement. Une fois la barre de mana vidée, il faut attendre qu'elle remonte pour pouvoir relancer un sort, ce qui peut se faire de façon automatique mais lente, ou par l'utilisation de certaines techniques spéciales variables selon les classes de personnage, ou encore à l'aide d'une potion par exemple.

**Points de vie:** Quantité d'énergie vitale de votre personnage, quand cette barre arrive à zéro, vous êtes mort. Mais rassurez vous, dans un MMORPG cela n'est pas définitif...Vous pouvez ressusciter au cimetière, ou même être ramené à la vie par un de vos Co-aventuriers, selon sa classe.

**PNJ:** Personnage non joueur (donc contrôlé par la machine), ce personnage peut être allié ou hostile.

**Pull:** De l'anglais « tirer », ce terme désigne l'action d'engager le combat avec un adversaire ou un groupe d'adversaires sans attirer l'attention d'autres groupes.

**PvE:** Player versus Environment, cet acronyme désigne le mode de jeu qui consiste pour un joueur ou un groupe de joueur à affronter préférentiellement les adversaires contrôlés par l'ordinateur.

**PvP:** Player versus player, mode de jeu consistant pour un joueur à souhaiter affronter avant tout les personnages d'autres joueurs.

**Rage:** Ressource utilisée par les guerriers et les druides en forme d'ours, à l'image du Mana des casters, elle fonctionne cependant de façon différente. En effet hors combat, ou au début d'un combat, cette barre est vide. C'est le fait de prendre ou de donner des coups qui va la faire monter, rendant alors possible de nouvelles attaques qui cette fois la consommeront.

**Raid:** Donjon prévu pour être accompli avec un groupe de plus de 5 joueurs. Ils comprennent des raids de 10, 25, et à l'origine même 40 joueurs, ce format datant des premiers raids et étant abandonné depuis. Ce sont les zones les plus difficiles du jeu.

**Ranged:** Désigne les combattants à distance, magiques ou non.

**Stuff:** Anglais pour « affaires », « choses », « trucs », ce terme désigne dans l'univers des MMORPGs l'équipement de son personnage.

**Tank:** Personnage très résistant destiné à attirer et conserver l'attention adverse, et à en supporter au mieux les dommages.

**Wipe:** De l'anglais « balayer » ce terme signifie que tout votre groupe est mort.

Certaines classes peuvent être désignées sous leur dénomination française ou anglaise, ainsi le Guerrier deviens un War(rior), le Chasseur un Hunt(er), le chevalier de la mort un DK (Death Knight), le voleur est un Rogue, les Druides, Prêtres, Paladins et Mages sont assez proches de leurs alter ego anglo-saxons pour rester tels quels, (respectivement Druid, Priest, Paladin et Mage) et les démonistes ne sont que très rarement appelés Warlock.

## Annexe 3

### Atlas Géographique de World Of Warcraft

En débarquant sur les royaumes de World of Warcraft, le néophyte est confronté à tout un vocabulaire, termes techniques, anglicismes, abréviations, et aussi des noms de lieux. Voici ici présentés les principaux repères géographiques de ce jeu, afin, de ne pas être perdu:

**Azéroth:** C'est le nom du monde où vous venez d'entrer, Bienvenue, vous n'êtes plus sur la Terre.

**Fig. 50** Carte d'Azéroth



**Darnassus:** Capitale des Elfes de la nuit, située sur une île au nord de Kalimdor.

**L'Exodar:** Vaisseau spatial des draeneis, il s'est écrasé non loin de Darnassus, au Nord de Kalimdor lors de leur fuite de Draéonor.



**Forgefer:** Capitale des Nains et des Gnomes, elle est située au centre des Royaumes de l'Est.

**Fossoyeuse:** Capitale des Réprouvés, située au nord des Royaumes de l'Est.

**Gilnéas:** Capitale des Worgens, située au nord des Royaumes de l'Est.

**Hurlevent:** Capitale des Humains et principale capitale de l'alliance, elle est située dans le sud des Royaumes de l'Est.

**Fig. 51** Carte de Hurlevent



**Kalimdor:** continent occidental d'Azéroth.

**Les Royaumes de l'Est:** Continent oriental d'Azéroth.

**Lune d'Argent:** Capitale des Elfes de sang, située à l'extrême nord des Royaumes de l'Est.

**Norfendre:** Continent septentrional d'Azéroth, théâtre de la seconde extension de World of Warcraft, « la colère du roi liche ».

**Orgrimmar:** Capitale des Orcs et des Trolls, principale capitale de la Horde, située sur la cote est de la partie centrale de Kalimdor.

**Outreterre:** Ces étendues de terre flottant dans le néant distordu sont tout ce qui reste de l'ancienne planète des Orcs et monde d'adoption des Draeneis, autrefois appelée Draénor. C'est le théâtre de la première extension de World of Warcraft, « La croisade ardente ».

**Fig. 52 Carte d'Outreterre**



**Les Pitons du Tonnerre:** Capitale des Taurens, située au centre de Kalimdor.

**Terremine:** Capitale des Gobelins, située sur l'île de Kezan, au sud d'Azéroth.

## Annexe 4

# **PREMIERE REDACTION DE QUESTIONS POSSIBLES POUR DES JOUEURS DE WORLD OF WARCRAFT (WOW)**

### ETAT CIVIL

- Age:
- Sexe:
- Niveau d'étude:
- Profession actuelle:
- Situation familiale:

### IMPACT OBJECTIF:

- Combien de temps avez vous joué, tous personnages confondus, depuis votre première connexion à WOW?
- A quelle date vous êtes vous connecté pour la première fois à ce jeu? (on aura donc un temps de jeu moyen par jour approximatif)
- Vous arrive-t-il parfois de passer de longs moments sans jouer?  
Si oui, combien de temps (quelques jours, une semaine, un mois) et à quelle occasion? (vacances, lassitude passagère, autres loisirs, période intense au travail)
- Avez-vous d'autres loisirs réguliers depuis que vous jouez à WoW?
- Votre activité de joueur de WOW a-t-elle provoqué des changements dans votre vie professionnelle ou étudiante? Lesquels?  
(Embauche ou licenciement, refus de poste, redoublement, absentéisme, examen raté, ou au contraire aide apportée par une relation de jeu dans votre travail)
- Votre activité de joueur de WOW est elle à l'origine de bouleversements dans votre vie personnelle?  
(Rupture ou rencontre amoureuse, amis perdus de vue, nouveaux liens créés)
- Parmi les rencontres faites sur le jeu, combien considérez vous comme solides? (c'est à dire combien de personnes avez vous eu l'occasion de rencontrer "IRL" (In the Real Life) et pour lesquelles vous pensez que votre relation durera au delà du jeu?)

### VECU SUBJECTIF:

- Qu'est ce qui vous a amené à vous intéresser à WOW?

- Qu'est ce qui vous fait continuer à jouer à ce jour?
- Avez-vous un personnage favori? Si oui, avez vous une spécialisation favorite? (= rôle du personnage, soigneur, faiseur de dégâts, encaisseur de dégâts)
- Qu'est ce qui vous a poussé à choisir ce rôle?
- Pouvez vous expliquer en quelques lignes quel est votre style de jeu préféré et pourquoi? (jeu en solo/en équipe; joueur contre joueur/joueur contre environnement)

ADDICTION:

- Vous est il déjà arrivé de consommer des substances addictives? (tabac, alcool, cannabis, drogues dures ou douces) Dans quelles circonstances?
- Vous arrive t'il de consommer des excitants pour pouvoir jouer plus longtemps/mieux? (café, thé...)
- Quel aspect du jeu vous demande d'avoir recours à ces excitants? (raids, farming, quêtes, PvP, commerce...)
- Pensez vous que votre pratique de WOW vous conduise à réduire votre temps de sommeil?
- Avez vous déjà ressenti un vécu de perte de contrôle vis à vis du jeu? (impression d'un impact négatif du jeu sur votre vie, malgré lequel vous auriez continué à jouer)
- Avez vous déjà parlé ou pensé à parler à quelqu'un afin de vous aider à arrêter de jouer, et si oui à qui? (ami, médecin traitant, psychologue/psychiatre)
- Avez-vous déjà éprouvé un sentiment de honte ou de gêne vis à vis de votre statu de joueur de WOW?
- Comment votre entourage proche considère t'il votre relation au jeu?

## Annexe 5

### Second essai de questionnaire pour les joueurs de WoW

#### Etat civil:

- Age
- Sexe
- Niveau d'étude
- Profession
- Situation familiale

#### Impact objectif, subjectif, addiction:

- Qu'est ce qui vous a amené à vous intéresser à Wow?
  - Conseils d'un/une amie
  - Vous suiviez la série de jeux « Warcraft » et avez souhaité participer à cet opus
  - Vous êtes amateur de MMORPG et étiez curieux de celui-ci
  - Autre (précisez)
- Depuis quand êtes vous abonné à ce jeu?
  - Moins de 1 an
  - Entre 1 et 3 ans
  - Entre 3 et 5 ans
  - Plus de 5 ans
- Combien de jours avez-vous passé à jouer depuis votre première connexion? (Tous personnages confondus)
  - Moins de 50 jours
  - Entre 50 et 150 jours
  - Entre 150 et 250 jours
  - Plus de 250 jours
- Quelle est la fréquence approximative de vos connexions?
  - Tous les jours
  - Tous les 2 ou 3 jours
  - Toutes les semaines
  - Moins d'une fois par semaine
- Qu'est-ce qui constitue votre principale raison de jouer?
  - La progression et l'équipement de votre personnage
  - Le challenge de vaincre des ennemis puissants avant les autres
  - La communauté de joueurs dont vous faites partie

- L'évasion de votre quotidien
- Si vous avez d'autres raisons de jouer que celles notées au dessus, indiquez les ici par ordre d'importance:
  - Quelle est votre activité favorite dans le jeu?
    - PvE
    - PvP
    - Artisanat et commerce
  - Avez-vous d'autre loisirs, hormis Wow?
    - Oui
    - Non
  - Si oui, lesquels?
    - Télévision, jeu vidéos
    - Sport
    - Lecture
    - Sorties entre amis
    - Autre (précisez)
  - Avez-vous remarqué une baisse du temps consacré à vos autres loisirs depuis que vous jouez à Wow?
    - Oui
    - Non
  - Le fait de jouer à Wow a-t'il été à l'origine de souffrances dans votre vie? (difficultés relationnelles, scolaires ou professionnelles...)
    - Oui
    - Non
  - Si oui, lesquelles?
  - Diriez-vous que vous avez déjà ressenti le besoin d'une aide extérieure pour limiter votre temps de jeu?
    - Oui
    - Non
  - Si oui, définiriez vous ce besoin comme:
    - Très faible
    - Faible
    - Moyen
    - Important
    - Très important

- Avez-vous effectivement demandé de l'aide à quelqu'un?
  - Oui
  - Non
- Si oui, à qui?
  - Ami
  - Famille
  - Professionnel (médecin, psychologue, infirmière...)
- Pensez vous que le fait de jouer à Wow vous conduise à diminuer votre temps de sommeil?
  - Oui
  - Non
- Avez-vous déjà consommé des substances addictives de façon régulière auparavant (Tabac, Alcool, Cannabis, Drogues « dures » ou « douces ») ?
  - Oui
  - Non
- Vous arrive t'il d'utiliser des excitants (café, thé, autres) pour pouvoir jouer mieux/plus longtemps?
  - Oui
  - Non

## Annexe 6

### Version anglaise du questionnaire pour les joueurs de WoW

#### Personal details:

- Age
- Gender
- Highest level of education achieved
- Job title
- Marital status

#### Objective, subjective impact, addiction:

- What drove you to be interested in WoW?
  - Advice from a friend
  - You followed the « warcraft » game series and wished to participate in this particular release
  - You're a fan of MMORPG and were curious about this one
  - Other (specify)
  
- When did you subscribe to this game??
  - Less than 1 year ago
  - Between 1 and 3 years ago
  - Between 3 and 5 years ago
  - More than 5 years ago
  
- How many days have you spent playing since your first login?
  - Less than 50 days
  - Between 50 and 150 days
  - Between 150 and 250 days
  - More than 250 days
  
- How often do you login?
  - Every day
  - Every 2 to 3 day
  - Every week
  - Less than once a week
  
- What is your main driver for playing?
  - Improving the equipment and power of your character
  - The challenge of beating powerful enemies before the other
  - The community of player you're a part of



- Escaping your daily routine
- If you have other drivers for playing than the ones mentioned above, state them below by decreasing order of importance:
- What is your main interest in the game?
  - PvE
  - PvP
  - Craft and trade
- Do you have other hobbies, except WoW?
  - Yes
  - No
- If yes, which ones?
  - TV, video games
  - Sport
  - Reading
  - Going out with friends
  - Other (specify)
- Did you notice a decrease in the amount of time spent for your other hobbies since you started playing WoW?
  - Yes
  - No
- Is the fact of playing WoW at the source of suffusion in your life? (relational problems, school or work problems...)
  - Yes
  - No
- If yes, which ones?
- Would you say you already felt the need for an outside help to limit your game time?
  - Yes
  - No
- If yes, would you define this need as:
  - Very low
  - Low
  - Medium
  - High
  - Very high
- Did you actually asked someone for help?

- Yes
- No
- If yes, who?
  - Friend
  - Family
  - Professional (doctor, psychologist, nurse...)
  
- Do you think that playing WoW pushes you to reduce the amount of sleep you have?
  - Yes
  - No
  
- Did you ever consume addictive substances before? (tobacco, alcohol, cannabis, « hard » or « soft » drugs)
  - Yes
  - No
  
- Do you occasionally use exciting substances (coffee, tea, others) to be able to play better/longer?
  - Yes
  - No

## SERMENT D'HIPPOCRATE

---

En présence des maîtres de cette école, de mes condisciples, je promets et je jure d'être fidèle aux lois de l'honneur et de la probité dans l'exercice de la médecine.

Je dispenserai mes soins sans distinction de race, de religion, d'idéologie ou de situation sociale.

Admis à l'intérieur des maisons, mes yeux ne verront pas ce qui s'y passe, ma langue taira les secrets qui me seront confiés et mon état ne servira pas à corrompre les mœurs ni à favoriser les crimes.

Je serai reconnaissant envers mes maîtres, et solidaire moralement de mes confrères. Conscient de mes responsabilités envers les patients, je continuerai à perfectionner mon savoir.

Si je remplis ce serment sans l'enfreindre, qu'il me soit donné de jouir de l'estime des hommes et de mes condisciples, si je le viole et que je me parjure, puissé-je avoir un sort contraire.

