Jeu Video : Bonjour je m' appelle JerryG et je suis CyberdÃ©pendant
Jeux VidÃ©o
PostÃ© par : JerryG
PubliÃ©e le : 10/3/2008 8:00:00

C'est un peu ce que l'on pourrait entendre trÃ¨s prochainement dans les Associations d'aide aux dÃ©pendances numÃ©riques Ã l'instar de celle des Alcooliques Anonymes, montrÃ© du doigt pour dÃ©velopper chez nos chÃ¨res tÃªtes blondes une violence insidieuse, ou une non distinction de la vie virtuelle face Ã la vie rÃ©elle, voici que **le jeu vidÃ©o est une source d'addiction** comme le Tabac, la Drogue et le Sexe, qui **pousse Ã la violence et au suicide en cas de manque.**
Il n'est pas rare de lire dans la presse virtuelle les mÃ©faits du jeu vidÃ©o, de nombreux acteurs comme **Hillary Clinton, Jack Thomson, Famille de France** et bien d'autres encore, luttent contre le jeu vidÃ©o violent et/ou Ã caractÃ¨re explicitement sexuel (***GTA, Seconde-Life, etc.***) et bien le jeu vidÃ©o possÃ¨de aussi son cotÃ© obscur et pernicieux, la dÃ©pendance des joueurs Ã s'enfermer dans leur monde virtuel, connu sous le nom des "**No-Life**"

Â

A l'hÃ´pital Marmont de Paris et dans bien d'autres aussi, une vingtaine de joueurs de 18 Ã 25 ans et accros aux jeux vidÃ©o reÃ§oivent des soins adaptÃ©s Ã leur pathologie, tout comme les malades qui souffrent de tuberculose ou du paludisme, mais ici on soigne surtout le mental et tout comme le tabac ou la drogue, il faut passer par une pÃ©riode de sevrage, on arrÃªte pas du jour au lendemain sur un coup de tÃªte ou sous la pression de son milieu familial..

Si Windows reste la plate-forme du multimÃ©dia par excellence, les autres systÃ¨mes d'exploitation en vigueur comme Mac OS/X et les distributions Linux ont aussi leur communautÃ© de joueurs, car le jeu en ligne (***c'est surtout lui qui est visÃ© ici***) s'affranchit de l'OS.

Â

Alors pour prÃ©venir d'un tel risque, c'est Ã dire de voir sombrer **nos chÃ¨res tÃªtes blondes et les autres dans la dÃ©pendance aux jeux vidÃ©o**, autant prendre quelques prÃ©cautions pour Ã©viter le pire, le suicide ou l'anorexie/boulimie numÃ©rique qui guette chacun d'entre-nous.

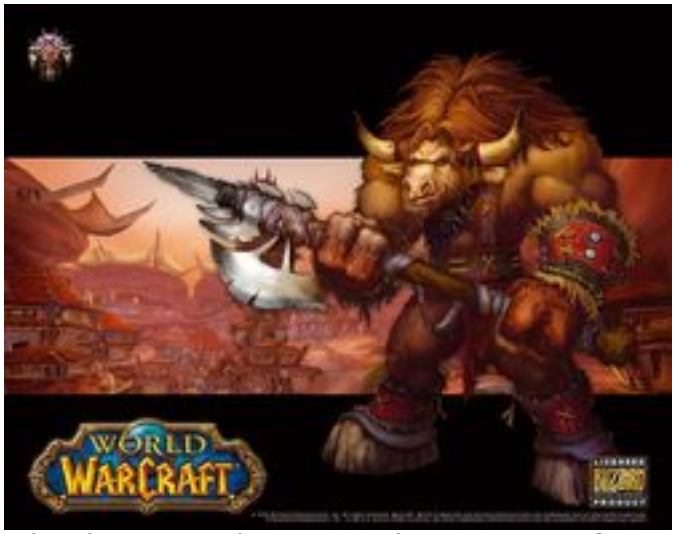
Il n'y a pas de rÃ¨gles formelles et bien Ã©tablies qui montrent rÃ©ellement une addiction aux jeux vidÃ©o, mais des comportements susceptibles qui font que certains d'entre-nous sont de vÃ©ritables accros Ã leur jeu et sans surveillance de l'entourage, il y a des risques, alors autant en

prendre connaissance.

Tenez, prenez le cas de l'arrivÃ©e d'une nouvelle technologie sur le marchÃ©, la sortie de la PS 2 de Sony a dÃ©clenchÃ© des Ã©meutes en l'an de grÃ¢ce 2.000, plus rÃ©cemment la sortie de l' iPhone de Apple a eu le mÃªme effet, comment des individus en arrivent Ã retourner Ã l'age de pierre en se battant pour Ãªtre le premier Ã possÃ©der le dernier gadget Next-Gen Ã la mode et bien parce que ce sont des "malades" des accros, etc.

On peut jouer aux jeux vidÃ©o sans pour autant sombrer dans la dÃ©pendance, il n'y a pas de normalitÃ© de durÃ©e pour dÃ©signer un accro et puis tout un chacun a droit aussi Ã ses excÃ¨s, mais Ã petites doses, mÃªme si vous jouez 10 ou 12 heures par jour Ã votre jeu vidÃ©o prÃ©fÃ©rÃ©, il n'y a pas de danger, mais cela reste inquiÃ©tant si cet Ã©tat perdure et si le jeu vidÃ©o devient la principale et seule occupation de l'investissement de l'individu, au dÃ©triment de sa vie scolaire, sociale, affective, etc.

Tous les joueurs de jeux vidÃ©o ne sont pas des cyberdÃ©pendants et Ã ce jour aucune Ã©tude n'a quantifiÃ© le nombre de joueurs adiques, mais d'aprÃ¨s les consultations chez les mÃ©decins on peut alors estimer que la population des accros avoisine **5 Ã 10 %** de la communautÃ© des joueurs qui nÃ©cessitent des soins adaptÃ©s.



Chez les accros, les purs et durs, **on note des troubles psychologiques**, comme un appauvrissement de la vie sociale, affective et intellectuelle, qui ont aussi des incidences sur la vie physique, comme la perte de poids, car le temps manque pour s'alimenter, le besoin d'aller plus loin dans l'aventure ou de renforcer les compÃ©tences de son personnage, Ã©vincent l'envie de prendre le temps de se nourrir.

Si le joueur laisse de son cotÃ© son hygiÃ¨ne quotidienne, ne se lave plus, ne se rase plus et que ce simple Ã©lÃ©ment de bonne condition de vie devient alors une corvÃ©e, lÃ il y a danger. Les Ã©diteurs de jeux vidÃ©o avertissent les joueurs sur les crises d'Ã©pilepsie, mais on se rassurera cela ne concerne que quelques joueurs plus sensibles et rÃ©ceptifs.

Bien sÃ»r on ne devient pas accro aux jeux vidÃ©o Ã la naissance ou par hasard, mais plutÃ´t pour contrer un mal-Ãªtre de vivre, le jeu vidÃ©o devient alors un refuge, on fuit les relations avec les autres pour s'enfermer dans son propre monde, oÃ¹ l'on devient tout puissant et sous le couvert d'un avatar, prendre une autre personnalitÃ©, notre cotÃ© obscur dans lequel on se permettra de faire des choses que nous nous interdisons de faire dans la vraie vie.

D'aprÃ¨s certains observateurs, les jeux vidÃ©o en ligne et notamment les jeux de rÃ´les (***World Of Warcraft, etc.***) et notamment ceux ayant attrait Ã l' univers persistant ont un impact sur le joueur, ces jeux Ã©tant sans fin et en perpÃ©tuel mouvement, le fait d'ignorer ce qui se passe pour son personnage quand on Ã©teint le PC devient alors obsessionnel, c'est l'effet "**Tamagochi**", contrairement aux jeux vidÃ©o du genre FPS, ceux-ci restent moins envahissants, puisqu'ils sont programmÃ©s avec une fin et que la rÃ©pÃ©tition des actions finit par lasser, quoique Conter-Strike !

Le cotÃ© le plus pervers de l'addiction aux jeux vidÃ©o rÃ©side dans le fait qu'il s'apparente aux similitudes des droguÃ©s, tabac, alcool, stupÃ©fiant, etc. c'est le mÃªme cercle vicieux de la recherche du plaisir et l'isolement de l'individu.

Dans les MMORPG, on cherche Ã aller toujours plus loin, toujours plus en avant, on cherche Ã se surpasser et Ã devenir une star mondiale sur le rÃ©seau du jeu proprement dit, d'abord convivial , la pratique solitaire devient vite le moteur existentiel, un peu Ã la maniÃ¨re d'un droguÃ©, l'addiction devenant alors la seule source de bien-Ãªtre

Â

Bien sÃ»r on dira que socialement les joueurs en rÃ©seau ne s'isolent pas, puisqu' ils ont une vie sociale, par l'Ã©change relationnel avec les autres joueurs du monde entier, mais cela reste des relations virtuelles, d'oÃ¹ le danger, c'est un peu comme les accros de l'amour virtuel sur les sites pour adultes, les personnages ne se rencontrent jamais, n'ont pas de contacts physiques ou tactiles, la difficultÃ© d'avoir de vraies relations avec les autres, pose Ã©videmment la question de la relation mÃªme.

Pour endiguer la vague montante des accros aux jeux vidÃ©o, il n'y a pas de remÃ¨des miracles, comme pour les autres addictions, il faut passer par un stade de sevrage, on diminue progressivement le temps de jeu sur le PC, mais comme pour le tabac, l'alcool, il faut avant tout que l'individu soit motivÃ© et conscient du danger de l'addiction pour lui et pour son entourage.

Â

Â

Â

Pour les plus accros, l'hospitalisation devient nÃ©cessaire, Ã l'aide de psychologues, les malades rÃ©apprendront Ã se prendre en charge pour accÃ©der de nouveau Ã une autonomie de vie.

Cela ne se fera pas en quelques jours, mais en plusieurs mois voire annÃ©es, les cas de rechute existent aussi.

Testez votre dÃ©pendance aux jeux vidÃ©o !

Quant Ã nous sur Le Journal de la Next-Gen on retourne sur notre partie de WoW !