



INSTITUT DE RECHERCHE ET D'ÉTUDES EN DROIT DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

JEU VIDÉO : FACE À L'ADDICTION, UN DROIT *AUTREMENT*

Rapport réalisé par M^{elle} Alexandra ZWANG

Dans le cadre de la Table ronde de l'IREDIC « Jeu vidéo et Droit »

Sous la direction de M. le Professeur Guy DROUOT



Faculté de droit et de science
politique d'Aix-Marseille

Master Recherche « Droit des Médias »

Aix-en-Provence

2007-2008



Université Paul Cézanne
U III

SOMMAIRE

INTRODUCTION

CHAPITRE I - EXPLOSION DES JEUX VIDÉO, EXPANSION DE L'ADDICTION

SECTION I - L'INQUIÉTANTE PROGRESSION DU PHÉNOMÈNE D'ADDICTION AUX MMORPG.

§1- Un comportement addictif synonyme de dérive sociale.

§2- Des joueurs prédisposés à l'addiction au virtuel.

SECTION II- DES JEUX VIDÉO EN LIGNE « NATURELLEMENT » ADDICTIFS.

§1- Des mondes « persistants » chronophages.

§2- Une véritable microsociété intrinsèquement addictive.

CHAPITRE II - VERS UNE CORÉGULATION DES RISQUES DE DÉPENDANCE

SECTION I- L'IMPOSSIBLE MISE EN ŒUVRE DE LA RESPONSABILITÉ DES ÉDITEURS

§1- Un rôle actif aisément démontrable.

§2- Un rôle actif difficilement sanctionnable.

SECTION II- UN NÉCESSAIRE ACCOMPAGNEMENT DES « DÉPENDANTS » AU-DELÀ DU DROIT

§1- Une régulation internationale insuffisante.

§2- Des initiatives indépendantes de corégulation porteuses de promesses.

CONCLUSION

LEXIQUE

RÉFÉRENCES

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES ABRÉVIATIONS

* : voir Lexique.

AMA : American Medical Association

EPA : European Parents Association.

IRL : In real life

ISFE : Interactive Software Federation of Europe.

MMORPG : Massive Multiplayer Online Role-Playing Game.

PEGI : Pan European Game Information

RPG : Role Playing Game.

SELL : Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

WOW : World of Warcraft.

INTRODUCTION

L'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité.
Sigmund Freud.

En février 2006, pour la première fois en France, Boris, 23 ans, est interné en hôpital psychiatrique pour cause d'addiction aux jeux vidéo. Enfermé 20 heures par jour dans une salle parisienne de jeux vidéo en réseau, il avait déserté l'école et perdu 20 kilos. Se prenant pour son avatar virtuel, il était devenu très agressif, voire schizophrénique¹. Des cas comme Boris, bien qu'extrêmement rares, ramènent les problématiques entourant le jeu vidéo sous les projecteurs.

En 2000, le secteur mondial des jeux vidéo a, pour la première fois, dépassé en chiffre d'affaires celui du cinéma. Le jeu a toujours eu sa place au sein des sociétés, mais c'est grâce au temps libre des sociétés modernes et aux loisirs que leur procure la « fée technologie », que le jeu (vidéo) devient, au XXI^e siècle, le socle d'une nouvelle culture. Graphismes, animations, logiciels dédiés aux loisirs, apparaissent bien en marge de l'univers juridique. Pourtant le droit ne peut ignorer ce phénomène « étrange » qu'est le jeu vidéo.

Véritable phénomène social et économique, les jeux vidéo sont en effet très présents sur le média de masse qu'est Internet. Le mariage de la technologie et du réseau avec le jeu vidéo va engendrer des phénomènes grandissants. La pratique des jeux vidéo n'est plus, à ce jour, à la marge. Elle est devenue mondiale. Le marché du jeu vidéo explose, les publics se diversifient.

Les contenus des jeux vidéo sont de plus en plus étoffés et réalistes. Le développement des jeux en réseau et la marche vers les mondes virtuels vont bien au-delà du simple plaisir ludique. Ils ont des effets sur la société du virtuel et, *de facto* sur la société « réelle ». Depuis quelques années, on assiste à une migration des jeux numériques vers les réseaux. De nouveaux types de jeux naissant, de nouvelles communautés se créent.

Les enjeux de politique publique à cet égard s'intensifient, notamment au regard d'un nouveau danger : la dépendance aux jeux vidéo. En effet, au delà des enjeux économiques, le jeu vidéo est un véritable phénomène de société, avec notamment l'apparition de « nouveaux

¹ Delphine de MALLEVOÛE, « La psychiatrie de plus en plus confrontée à la cyberaddiction », *Le Figaro*, 25 février 2006.

espaces ludiques d'interactions humaines » ; caractérisées par un fort sentiment d'appartenance communautaire : les MMORPG, Abréviation de *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, signifiant Jeu de rôle massivement multi-joueurs en ligne, le MMO est un jeu de rôle (RPG) dont le monde virtuel est persistant, c'est à dire qu'il évolue même si le joueur est déconnecté. Le jeu se caractérise aussi par l'important nombre de joueurs présents en même temps sur la même carte.

Ces jeux sont un phénomène en pleine expansion et génère de nombreuses interrogations, notamment au regard de la dépendance qu'ils semblent occasionner, avec des temps de jeu dépassant parfois les trente heures par semaine. Crise d'épilepsie, suicide d'un jeune homme ayant perdu son emploi à force de trop jouer, crise cardiaque d'épuisement, sans compter le phénomène des *Hikikomori** qui passent la nuit à jouer aux jeux vidéo ou sont connectés sur Internet, puis ils se couchent dans la matinée... Autant de maux dont sont accusés les jeux vidéo.

Les MMORPG favorisent en effet grandement l'*addiction*. On parle d'addiction « quand le jeu vidéo devient le principal centre d'intérêt, voire l'unique, au détriment d'autres activités (relationnelle, professionnelle, scolaire, loisir, sport...) »². Repli sur soi, mise en danger physique parfois, impossibilité de contrôler sa consommation de jeu vidéo, sont autant de symptômes révélateurs d'addiction. En matière de jeu vidéo, il n'existe pas de dépendance physique (de syndrome de sevrage en cas de suspension de l'activité), même si des troubles physiques indirects peuvent être observés lors du jeu (perte de poids par exemple). Par contre, la dépendance psychologique est réelle et se caractérise par le désir insistant de jouer, le sentiment de satisfaction, l'impulsion à s'adonner au jeu vidéo afin d'obtenir un plaisir ou d'atténuer un malaise

Reste à savoir si les cas avérés d'addiction aux jeux vidéo sont une réalité étendue ou des cas isolés. Toutefois, au regard de l'ampleur que prennent les jeux vidéos, de la multiplication du nombre de joueurs, de leur temps de jeu et donc du risque d'addiction, le droit ne peut rester insensible à ce problème.

² « Dépendance au jeu vidéo, www.wikipédia.fr

Il convient de respecter le « droit au loisir », de ne pas commettre d'ingérence dans la liberté de chacun d'occuper son temps libre comme il le souhaite. Comment alors encadrer le phénomène de dépendance aux jeux vidéo sans tomber dans cet écueil ?

Un phénomène qu'il est d'autant plus délicat de régir puisqu'il n'est toujours pas reconnu comme véritable désordre psychique : Le directoire de l'AMA (American Medical Association) a en effet refusé de catégoriser l'usage excessif du jeu vidéo comme une addiction d'ordre psychiatrique³.

Devant les interrogations liées à ce phénomène, il convient d'en comprendre les tenants et les aboutissants afin de proposer un système d'encadrement efficace et respectueux des joueurs.

Si l'on dispose de peu d'éléments pour caractériser l'addiction aux jeux vidéo, des profils de joueurs se dégagent pourtant et leur comportement de dépendance trouve écho dans l'univers formidablement riche et immersif des MMORGP (Chapitre I). Des univers volontairement « addictifs », au regard des résultats économiques qu'ils procurent aux éditeurs, qu'il convient d'encadrer en mettant en place une véritable corégulation entre les pouvoirs publics et les acteurs du secteur concernés (Chapitre II).

³ Matthieu CHARTIER, « Jeux vidéos et addiction : l'AMA statue », 3 juillet 2007 <http://www.gamepro.fr/actualites/6891/jeux-vidéo-addiction>

CHAPITRE I

EXPLOSION DES JEUX VIDÉO, EXPANSION DE L'ADDICTION

Considéré le plus souvent comme un loisir peu constructif et trop accaparant, le jeu vidéo a toujours été l'objet de vives critiques. Cependant, l'évolution du public amateur de jeux vidéo (plus âgé, plus féminin), couplé à l'évolution de techniques, a conduit au développement de jeux vidéo variés, riches, profonds. Le passage du jeu *console* au jeu *en ligne* introduit une nouvelle donnée : l'interaction. Les joueurs doivent collaborer, se grouper, créer des communautés qui demandent un réel management afin de relever les défis proposés par le jeu.

Ce développement communautaire est renforcé par le jeu de rôle, l'univers fantastique dans lequel évolue le joueur qui peut s'identifier à son personnage⁴.

Le premier MMORPG apparaît ainsi en 1997, avec *Ultima Online*⁵. Aujourd'hui, *World of Warcraft*, créé en 2004, compte 9 million d'abonnés dans le monde.

Le développement des MMORPG s'accompagne d'une augmentation assez conséquente des comportements peu ou prou addictifs des joueurs (A.) qui s'explique en partie par le caractère totalement immersif de ce type de jeu (B.).

⁴ Le jeu de rôle est apparu en 1972 avec « Donjons et Dragons », créé par Dave ARNESON et Gary GIGAX.

⁵ Créé par Richard GARRIOTT, ce jeu évolue dans un univers médiéval très cohérent en matière d'organisation économique, sociale et politique.

SECTION I - L'INQUIÉTANTE PROGRESSION DU PHÉNOMÈNE D'ADDICTION AUX MMORPG

Les MMORPG fournissent une réalité alternative engloutissant le joueur bien plus profondément que les autres formes de divertissement et les amenant à se détacher de la réalité sociale (§1). Pour autant, ce comportement addictif se révèle surtout chez des personnes déjà fragiles, prédisposées à l'addiction (§2).

§1- Un comportement addictif synonyme de dérive sociale.

Avec plus de neuf millions de joueurs de *World of Warcraft* (WOW), l'engouement pour les MMO est certain. Qui sont ces joueurs ?

Leur âge moyen se situe au-delà de 26 ans⁶, 1/3 étant mariés, un joueur sur 5 est une femme. Le temps de jeu moyen est d'environ 15 heures par semaine. Les « Hard Core Gamers »* sont ceux qui passent plus de 30 heures par semaine dans l'univers du jeu. Ils seraient moins de 5% des joueurs.

On estime que 1 à 2% des joueurs de MMO sont dépendants et présentent une pratique pathologique. Ainsi, un joueur sud-coréen est mort d'épuisement après 90 heures de jeu ininterrompues. Les cas d'addiction apparaissent surtout chez des adolescents de 13 à 17 ans. L'addiction au jeu vidéo est très souvent rattachée au phénomène des Hikikomori* (ou otaku). Ceux-ci se réfugient dans l'univers jeu vidéo et l'internet, essaient de tout faire sans sortir de chez eux. Ce sont le plus souvent des enfants rejetés, brutalisés dans l'univers scolaire, ou encore en situation d'échec. Face à pression sociale au Japon, ils trouvent un refuge dans ces MMO.



Au-delà de ces cas extrêmes dont la presse se fait l'écho avec délectation, des études sérieuses commencent à voir le jour et à analyser le phénomène de dépendance au jeu vidéo.

⁶ Laurent MICHAUD et Gontran FILET, « Jeux massivement multi-joueurs en ligne », *État des lieux et perspectives*, IDATE, septembre 2006.

Ainsi, l'étude de Mark Griffiths a porté sur 7000 adeptes de MMO. Selon cette étude, un joueur régulier sur neuf est « addicted ». Ces joueurs passent ainsi beaucoup de temps sur la console, ont des difficultés à limiter leur temps de jeu, s'énervent de manière excessive lorsque les serveurs tombent en panne. En outre, leur entourage se plaint de leur comportement asocial, leurs résultats professionnels ou scolaires sont en baisse, le temps passé sur le jeu porte atteinte à leurs relations personnelles...

L'addiction au jeu vidéo se caractérise donc par un état maladif qui pousse le joueur à négliger sa vie et à se renfermer dans un univers virtuel auquel il pense en permanence, que ce soit à l'école, au travail, de manière générale à chaque fois qu'il n'a pas accès au jeu.

Ses effets sont inquiétants : perte de repères temporels, désordres alimentaires, désocialisation, agressivité...

En réponse à cette nouvelle forme d'addiction, depuis 2002, le Centre de soin et d'accompagnement des pratiques addictives de l'hôpital Marmottan, à Paris, a ouvert ses services aux « accros » aux jeux vidéo. Il traite une trentaine de cas par an⁷.

§2- Des joueurs prédisposés à l'addiction au virtuel

Devant le constat de ces cas d'addiction, une question vient à l'esprit : pourquoi les joueurs passent-ils autant de temps sur les MMO, jusqu'à pour certains devenir pathologiquement « accros » aux jeux vidéo. Il est difficile de déterminer des motivations précises, eu égard à la grande diversité des types de jeux existants. Cependant, Nick Yee a défini trois types de motivations⁸:

- Réussite :

Il s'agit des joueurs qui aiment accumuler des richesses, des objets (précieux et rares si possible) et des pouvoirs.

⁷ Jean-Baptiste DUPIN, « Au chevet des accros du jeu vidéo », 3 avril 2006, www.01.net

⁸ Nick YEE, « Motivations of Play Online Games », *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 2007, 9, pp. 772-775.

- **Social :**

Ce sont les joueurs attachés à la possibilité de discuter en ligne avec les autres joueurs, de se faire des amis et d'intégrer une communauté.

- **Immersion :**

Il s'agit des joueurs qui s'impliquent dans la découverte de l'univers de jeu et de ses mécanismes (scénario, *roleplay**...).

Au-delà de cet essai de catégorisation, il convient d'étudier plus précisément le public assujéti à la dépendance. À la surface, les motivations sont donc toujours ludiques. Or, certaines personnes plus fragiles que d'autres, peuvent se laisser « happer » par le jeu et devenir « addict », ainsi que nous l'avons vu précédemment. En effet, les mineurs, les personnes privées d'emploi, ou désocialisées, les personnes déjà sujettes à des addictions diverses (alcool, drogue), mais également les personnes fragiles psychologiquement (notamment en dépression) doivent être protégées.

« Les études actuelles montrent que les joueurs qui sombrent le plus facilement dans l'addiction sont des personnes fragilisées, socialement marginalisées, et qui ont toutes sortes de difficulté dans la vraie vie. Ces individus réussissent à mieux gérer leur vie virtuelle que leur vie réelle, la solution de s'imprégner toujours plus du virtuel devient alors la plus facile »⁹.

Il est en effet aisé de se réfugier dans ces mondes virtuels et de « lâcher la bride », de « consommer » avec excès le jeu vidéo en ligne quand la réalité sociale, économique, autour de ce public fragilisé, s'est effondrée, ou tout du moins que ces personnes n'arrivent plus à appréhender le monde réel.

« Ils sont introvertis et timides, dans beaucoup de cas issus de familles conflictuelles, qui utilisent le jeu pour s'extérioriser. Nous sommes dans des addictions de refuge, moins dangereuses que des addictions de prise de risque comme la toxicomanie »¹⁰.

⁹ Mathieu CHARTIER, « Jeux vidéos et addiction : l'AMA statue », 3 juillet 2007, *op. cit.*

¹⁰ Marc VALEUR, Médecin-chef de service à l'hôpital Marmottan et spécialiste des pratiques addictives.

Les jeux vidéo en ligne seraient ainsi révélateurs de problèmes plus profonds, et ne seraient pas directement la cause de la dépendance mais le reflet d'un mal-être préexistant. Les joueurs ressentent en effet la nécessité de se « sentir utile », d'avoir de la reconnaissance¹¹

« Ces jeux, par l'immersion qu'ils procurent et leur absence de fin, révèlent et favorisent une conduite addictive, là où elle existe déjà. Si le joueur n'a pas de problème addictif à la base, ce type de jeu n'en créera pas »¹².

Cependant, dès que l'on se confronte concrètement à la pratique du jeu vidéo, on se rend rapidement compte que les MMO possèdent intrinsèquement de nombreuses raisons de nous rendre « accros » ou tout du moins de nous amener à passer énormément de temps sur ces jeux.

SECTION II - DES JEUX VIDÉO EN LIGNE FAVORISANT LA DÉPENDANCE

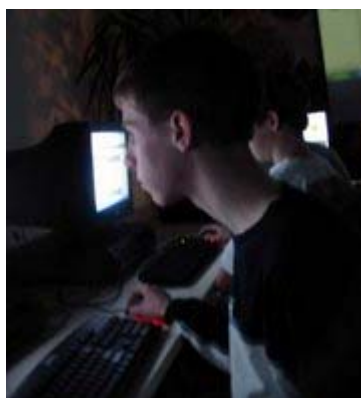
Au-delà de la fragilité des publics, si l'on regarde de plus près ce dont les MMO sont faits, on se rend compte que ces univers fantastiques, persistants sont extrêmement chronophages (§1). À travers un jeu de rôle essentiellement tourné vers l'affrontement de Mobs */monstres et les combats entre joueurs, se développe une véritable micro-société dans laquelle il est aisé de se laisser glisser, notamment lorsque dans la vie réelle (IRL - *in real life*), la situation est plus délicate (§2).

¹¹ Michaël STORA, psychologue clinicien pour enfants et adolescents au CMP Pantin (93), audition lors de la recommandation du Forum des droits de l'internet « Jeux vidéo en ligne, quelle gouvernance ? » précité.

¹² Michaël STORA, propos recueillis par Stéphanie CHAPTAL, « Hospitalisés pour addiction aux jeux en ligne », 23 décembre 2005, www.01.net

§1- Des « mondes persistants » chronophages

La particularité du MMO, réside dans le fait que lorsque l'ordinateur est éteint, le monde du jeu continue d'exister et d'évoluer. Il s'agit de mondes virtuels persistants : le serveur du jeu assure la permanence du monde virtuel. Véritable univers parallèle gigantesque, il conduit à une durée de vie du jeu excessivement longue.



Jeune homme passant un nombre important d'heures à améliorer les caractéristiques de son personnage dans un jeu de rôle massivement multijoueur.¹³

Un jeu vidéo « classique » représente en moyenne 80 heures de pratique. Un MMO est jouable à l'infini. *Ultima Online*, créé en 1997, réunit toujours une communauté de joueurs. Le temps de jeu se compte donc en jours, voire en mois.

Il est très fréquent pour les joueurs de passer plus de deux heures par jour sur le jeu. C'est le temps minimum nécessaire pour améliorer le niveau son personnage (*level up**), récolter des ingrédients (*farming**) et réaliser des objets d'artisanat que l'on peut ensuite vendre (*crafting**).

Les MMO ne sont donc pas linéaires, et n'ont pas de fin. Toujours en perpétuelle évolution, ils renferment chaque mois de nouveaux lieux à découvrir, de nouveaux objets à acquérir, de nouveaux événements (Saint-Valentin, Noël, fête de la bière...) Le joueur se retrouve dans une attente permanente, entre les événements, entre les regroupements de joueurs, mais aussi entre les lieux, puisque le transport s'effectue en temps réel (marche à pied, en monture, à bord de bateau ou d'oiseaux volants).

¹³ http://fr.wikipedia.org/wiki/Image:Computer_users_in_dark_lab.jpg

« Aucun but ultime n'est jamais atteint, il y a toujours le moyen de donner de l'intérêt à son temps de jeu »¹⁴.

D'après Michaël STORA, cette absence de fin met en exergue une absence de fin. Selon lui, le jeu vidéo s'apparente au conte de fée : « plus le joueur monte de niveau, plus la vie réelle de celui-ci s'efface »¹⁵. En effet, les joueurs ne sont parfois pas récompensés pour leur travail à leur juste valeur IRL, ou tout du moins ne perçoivent pas de marque de progrès.

À l'inverse, dans WOW, lorsque le joueur augmente de niveau, il sent un aboutissement, ce qui peut combler un vide. Et cela l'incite à passer encore plus de temps sur le jeu, d'autant plus qu'il a l'impression d'y trouver une réelle micro société.

§2- Une véritable microsociété intrinsèquement addictive

Pourquoi autant de temps passé sur ces jeux. Pourquoi autant d'engouement qui peut déboucher sur une véritable dépendance ? La clé du MMO est l'interaction existant entre les joueurs. Afin de « profiter » pleinement du jeu, il est le plus souvent impératif de se constituer en communauté de joueurs, en *guildes*, afin de coopérer et d'affronter les autres joueurs.

Un serveur de jeu réunit environ 5000 joueurs. C'est toute une société (virtuelle) qui s'organise. Les joueurs peuvent fabriquer des objets, s'échanger des composants, effectuer des ventes entre eux ou par l'intermédiaire de l'hôtel de vente, effectuer des enchantements sur les objets portés par les autres joueurs... De nombreux événements calqués sur la vie réelle ponctuent également le jeu : Saint Valentin, Fête des orphelins, foire, etc.

L'environnement social développe aussi un regard narcissique sur le joueur qui récupère les meilleurs accessoires pour se « pavaner » dans les capitales du serveur. Il est en effet vu des autres, chacun fait évoluer son personnage et le montre, ce qui satisfait un besoin de reconnaissance souvent frustré chez certaines personnes.



¹⁴ Mark GRIFFITHS, cité par Mathieu CHARTIER, « L'addiction aux MMOG », *op. cit.*

¹⁵ Michaël STORA, « L'impact des jeux sur les joueurs », conférence de l'*International Games Developers Association*, Paris, février 2006.

Pour renforcer cette notion de microsociété, des objectifs par serveur sont en outre établis. Au-delà de la compétition pure, des lieux peuvent ainsi être construits, grâce à l'effort de toute la communauté.

Il est possible de se créer une liste d'amis, d'ignorer les joueurs désobligeants... Dans le fonctionnement du jeu lui-même, il est en outre impératifs de lier connaissance, car les trois quarts du jeu sont des quêtes et des instances* ne peuvent se réaliser qu'en groupe de plusieurs joueurs.

Au sein de ce serveur, de nombreuses mini-communautés se créent, et rivalisent de tactiques pour se souder, se donner des objectifs, et se donner les moyens de ses objectifs. Les joueurs se constituent donc en guilde, avec pour chaque *guilde* sa renommée, ses objectifs...

On peut définir une *guilde* de la sorte : « Association pérenne de joueurs réunis par un intérêt commun sous une même bannière. Les guildes peuvent avoir un but commercial, militaire, politique, social ou autre selon les MMOG. En plus de l'entraide naturelle entre les membres de la guilde, l'appartenance à une guilde peut prodiguer des bonus ou avantages divers (partage de ressource, bonus de guildes en cas de victoire au combat, etc.) »¹⁶.

Afin d'avancer dans le HL (*high level*, traduire « haut niveau de jeu »), les guildes demandent le plus souvent à leurs membres une implication lourde, une présence obligatoire les soirs de raids. Il est de plus impossible de se déconnecter pendant un raid* ou une instance sous peine de faire « perdre » le groupe.

Appartenir à une guilde c'est respecter la hiérarchie établie, les règles, et le rôle que l'on s'est assigné (en fonction de son type de personnage). En cas de non-respect de ces règles, c'est le « *déguildage* », c'est-à-dire le renvoi de la guilde, qui peut être perçu comme un véritable rejet de la communauté virtuelle, parfois assez traumatisant pour certains joueurs.

Au cours de mon expérience de joueuse, j'ai vu beaucoup de guildes s'effondrer, renaître, des conflits se créer, mais ce qui est le plus inquiétant à mon sens, des conflits dans le jeu débouchant sur des conflits dans la vie, car des amis avaient eu la bonne idée de construire une guilde ensemble. Hors comme toute communauté, les conflits sont délicats à gérer, et les chefs de guildes ne possèdent pas forcément toutes les aptitudes nécessaires au management. Le jeu prend donc une énorme ampleur qu'il est difficile de contrôler, d'autant que l'écran déforme la perception que l'on a des choses.

¹⁶ <http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Guilde>

Tous ces éléments renforcent les risques d'addiction plus ou moins légères, car si la majorité des joueurs ne sont pas épileptiques ni véritablement dépendants au jeu, ils sont toutefois très envahis par ces univers, et cela nuit à leur vie sociale. La déconnexion est en effet vécue comme la perte du lien avec la communauté ; un manque apparaît donc.

L'addiction est donc souvent déclenchée par mauvaise estime de soi, par un besoin de reconnaissance, que l'on comble dans cette communauté virtuelle « J'existe parce que je suis vu ». C'est un véritable paradoxe : caché derrière son écran, il est plus facile au joueur de se « montrer » dans un jeu virtuel.

CHAPITRE II

VERS UNE CORÉGULATION DES RISQUES DE DÉPENDANCE

Quand on examine l'incroyable expansion des jeux vidéo en ligne, il est important d'essayer d'en encadrer toutes les dérives. Le développement des cas de dépendance est une de ces dérives. Suicides, détournement de la vie réelle, internement... Même si ces cas restent rares, il est impératif de comprendre comment naît l'addiction afin de trouver le moyen le plus approprié de l'encadrer.

S'il appartient aux médecins et psychiatres de traiter l'addiction à proprement parler, il appartient au droit de savoir si la responsabilité des éditeurs peut être engagée et, dans l'affirmative, de quelle manière (Section I). Cependant, il est délicat de mettre les éditeurs en cause de manière efficace. Aussi pour encadrer le développement croissant des MMO et les risques de dépendance au virtuel, il est nécessaire d'appréhender ce phénomène hors du champ restreint d'un droit national et de prendre en compte les spécificités de ce secteur (Section II).

SECTION I- L'IMPOSSIBLE MISE EN ŒUVRE DE LA RESPONSABILITÉ DES ÉDITEURS.

L'abonnement aux jeux en ligne génère des revenus conséquents aux éditeurs de MMO qui usent de toute leur ingéniosité pour retenir les joueurs sur leur jeu, et donc engranger des bénéfices (§1). Cependant, les éditeurs refusent de se voir reconnaître toute responsabilité en présence de cas d'addiction avérée (§2).

§1- Un rôle actif aisément démontrable.

En effet, en jouant aux MMO, en deçà des cas « cliniques » évoqués plus haut, il n'est pas rare que le plaisir se transforme en « servitude ». Le plus souvent, les éditeurs favorisent cette implication en développant des mécanismes de jeu propres à encourager le joueur à y venir. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'ils y trouvent un intérêt hautement économique.

Il y a quelques années, la dépendance au jeu était même un argument de vente utilisé par les éditeurs, avec des slogans comme « Ne commencez jamais », ou encore pour le jeu *Everquest* « Vous êtes maintenant prisonniers d'un autre monde »¹⁷.

Par nature, le jeu vidéo doit être attractif pour être vendu. C'est encore plus vrai pour les MMO. Nécessitant généralement plusieurs années de développement au coût très élevé, ils se doivent d'être rentabilisés. Pour assurer la survie d'un monde virtuel, un éditeur de MMOG d'envergure moyenne doit pouvoir compter sur environ 100 000 joueurs réguliers. Un abonnement mensuel est mis en place qui doit assurer la prise en charge des coûts de fonctionnement (serveurs, maintenance) tout en permettant des bénéfices confortables justifiant le développement du jeu.

Les éditeurs doivent donc, d'une part renouveler régulièrement le contenu du jeu et d'autre part avoir mis en place des mécanismes de jeu permettant de retenir les joueurs sans que ceux-ci se sentent lassés des répétitions. Le jeu se déroulant en « temps réel », il est impossible de jouer « une petite heure » car chaque « tâche » effectuée sur le jeu prend un temps considérable.

Plusieurs mécanismes d'attraction peuvent ainsi être identifiés :

- Mondes fantastiques : univers auquel le joueur est invité à prendre part à cet univers fantastique et à la légende, à devenir acteur du merveilleux, à vivre une aventure qui se veut unique ou à devenir un héros ; avec une forte identification à son avatar*.
- Cycles de récompenses : une quête s'achève par le lancement automatique de la suivante et la difficulté est progressive.

¹⁷ Aurélien PFEFFER AKA [Uther](http://www.jeuxonline.info/article/mmog_addiction101) « Phénomène d'addiction dans les MMOG et MMORPG », février 2006, http://www.jeuxonline.info/article/mmog_addiction101

- Communauté : ainsi qu'il a été évoqué plus haut, les challenges nécessitent une coopération entre les joueurs et donc de longues heures passées à jouer ensemble
- Compétition : pour relever ces challenges, se mesurer aux monstres et aux autres joueurs, une lourde « responsabilité » pèse sur chaque membre du groupe, source d'une certaine excitation, mêlée de peur

À cette énumération, on peut se demander où se trouve la limite entre la recherche d'attractivité et la favorisation d'une addiction. Cette ambiguïté se retrouve également lorsque l'on observe les formalités et pages de désabonnement de la plupart des jeux en ligne. Le formulaire de suspension de compte de *World of Warcraft* en est un bon exemple : il est demandé aux joueurs de contacter le service facturation par téléphone, toute une série de questions est préparée pour culpabiliser le joueur, ainsi que la représentation d'un « péon » (petit monstre du jeu) qui pleure devant le départ du joueur.

Suspendre l'abonnement

Etes-vous sûr que vous voulez suspendre votre abonnement à World of Warcraft ? Vous faites pleurer le péon. Avant d'suspendre votre abonnement en ligne, nous aimerions vous entendre au téléphone. Nos représentants peuvent faire beaucoup pour résoudre d'éventuels problèmes. Contactez notre service Comptes & Facturation par téléphone, leurs horaires et coordonnées sont sur [cette section](#). Si vous voulez quand même désactiver votre compte en ligne, veuillez répondre aux questions suivantes pour améliorer la qualité du jeu:



§2- Un rôle actif difficilement sanctionnable.

Au vu des précédents développements, il apparaît que les éditeurs ne peuvent échapper à une part de responsabilité dans le développement de l'addiction. Les mécanismes d'« attractivité » mis en place par les éditeurs ont un effet plus que néfaste sur les publics fragiles qu'ils ne peuvent nier. En 2000, suite aux suicides de joueurs d'*EverQuest*, des parents s'étaient



regroupés en association afin de poursuivre les éditeurs de jeu et faire reconnaître la responsabilité des développeurs devant les tribunaux.

Le caractère foncièrement addictif de ces jeux conduits ainsi à des dérives que les éditeurs ne peuvent ignorer. Les tribunaux américains n'ont pourtant pas retenus la responsabilité de ces éditeurs. La difficulté réside dans le fait que l'addiction psychologique aux jeux en ligne n'est toujours pas reconnue par le juge. Comment alors engager la responsabilité d'un éditeur pour quelque chose qui « n'existe pas » ?

En France, une telle action n'a pas encore été envisagée. On peut toutefois noter la tentative de deux joueurs pathologiques de jeux d'argent de mettre en cause la responsabilité des casinos Partouche après que le jeu les ait ruinés. Ils estimaient que l'addiction au jeu, puis la ruine relevaient de la responsabilité des casinos, dans la mesure où ces derniers leur envoyaient des invitations et leurs accordaient des facilités de paiement pour régler leurs dettes.

Dans un jugement en date du 16 janvier 2006, le TGI de Paris n'a pas partagé cette argumentation et n'a donc pas retenu la responsabilité des casinos. D'après le juge, le joueur (dont l'addiction semble psychologiquement proche de celle du joueur de jeux en ligne) est donc seul responsable de son comportement, même pathologique¹⁸.

Si, dans un proche avenir, cette pathologie venait à être reconnue (ce qui semble probable), une jurisprudence toute différente pourrait voir le jour, notamment au regard de l'absence d'avertissement des éditeurs sur le risque de dépendance encourue par les joueurs.

Il faut rappeler que les tribunaux américains condamnent ponctuellement les marchands de tabac à dédommager les plus gros fumeurs, victimes de leur dépendance à la cigarette (soumis à une addiction principalement physique), puisque ces mêmes marchands de tabac favorisent cette dépendance par l'adjonction de produits addictifs dans les cigarettes.

À l'heure actuelle, les éditeurs se sentent « peu » concernés. Ils estiment en effet que le phénomène d'addiction n'existe pas réellement, mais qu'il s'agit plutôt d'un problème générationnel. Ainsi, les parents, n'ayant pas grandi dans un univers tourné vers la technologie, sont persuadés que leurs enfants sont accros aux jeux vidéo. En outre, ce n'est pas aux éditeurs, mais aux parents qu'il revient de contrôler, le cas échéant, le temps de jeu des enfants. C'est à eux qu'incombent leur éducation et leur protection.

¹⁸ TGI Paris, 16 janvier 2006, *Bryck c. Partouche*, et TGI Cusset, *Dompietrini c. Partouche*.

Il apparaît toutefois simpliste de s'en tenir au simple conflit générationnel pour faire du syndrome addictif une crainte illusoire des parents. Si les éditeurs ne veulent pas prendre en compte les nouveaux enjeux engendrés par l'effervescence des jeux en ligne, c'est au droit qu'il appartient d'encadrer ces phénomènes et de veiller à la santé publique.

SECTION II - UN NÉCESSAIRE ACCOMPAGNEMENT AU-DELÀ DU DROIT.

Couplé au réseau, le jeu vidéo en ligne s'immisce dans les foyers, et si tous les joueurs ne sont pas pathologiquement dépendants, le temps que les joueurs consacrent aux MMO est tout de même assez effarant. Il ne s'agit pas d'un loisir ponctuel mais d'un univers extrêmement chronophage qu'il faut réguler au niveau international afin de protéger les personnes les plus fragiles (§1). Mais cette régulation, malgré quelques initiatives nationales remarquables, reste très limitée. En France notamment, il convient d'élaborer un système de corégulation efficace du jeu vidéo en ligne (§2).

§1- Une régulation internationale insuffisante.

Le jeu vidéo est devenu le loisir numéro un pour quinze millions de Français. En matière de contrôle de contenus préjudiciables et de protection des mineurs, les éditeurs de jeux vidéo ont rapidement mis en place un encadrement.

En France, dès 1992, le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) a élaboré une signalétique spécifique. L'article 227-24 du Code pénal dispose en effet que « le fait soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine, soit de faire commerce d'un tel message, est puni de

trois ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur »¹⁹.

En 2003, ce sont les instances européennes qui se sont saisies, avec succès, de la question en créant le système PEGI (*Pan European Game Information*). Ce système permet une signalétique spécifique des jeux vidéo en fonction de leur contenu (violent, sexuel, injurieux...), avec une classification par âge (3+, 7+, 12+, 16+). Cependant, il ne s'agit d'une recommandation à l'achat et non une interdiction de vente aux mineurs²⁰.

Par ailleurs, afin de lutter contre l'addiction des joueurs chinois, le gouvernement de la République Populaire avait envisagé un temps d'imposer des limites de temps de jeu (il aurait été légalement impossible de jouer plus de trois heures consécutives) mais cette mesure n'a pas été mise en œuvre. Les autorités chinoises²¹ lui ont préféré une technique destinée à limiter le temps de jeu. Après trois heures consécutives passées sur le jeu, l'expérience est réduite de moitié. Pour retrouver une progression « normale », le joueur doit se déconnecter pendant au moins cinq heures.

En France enfin, malgré l'heureuse initiative du SELL, d'énormes carences subsistent tant sur le plan juridique que culturel, et surtout en matière de risques de dépendance au virtuel. Une réglementation protectrice de l'enfance est bien en place quant au contenu préjudiciable que pourraient contenir les jeux vidéo, mais aucune législation ne régit les risques de dépendance au regard des mineurs et des personnes fragiles.

Le législateur commence à prendre conscience de la nécessité de se saisir de la question, mais les travaux sont longs. En septembre 2006, on peut signaler la tenue d'un colloque intitulé « Quelle politique pour les jeux vidéo ? », sous le patronage de Jean-Louis Debré, alors président de l'Assemblée nationale²², mais les réflexions en découlant n'ont pas abouti²³. Une taxe pourrait être envisagée sur les revenus des éditeurs afin de financer des campagnes de sensibilisation à l'addiction.

¹⁹ <http://www.legifrance.gouv.fr/>

²⁰ Voir le rapport de Mlle Laeticia MIOT, « Des mineurs sous influence, un droit débordé ».

²¹ NERCES, « La Chine lutte contre l'addiction aux MMORPG », 24 août 2005.

²² Nicolas BRIZÉ, « Quelle politique pour les jeux vidéo ? », Synthèse du colloque au Palais Bourbon, 27 septembre 2006.

²³ Hormis en matière de prévention de la violence des mineurs avec la loi sur la délinquance du 5 mars 2007.

§2- Des initiatives indépendantes de corégulation porteuses de promesses

Face à l'insuffisance des mesures publiques, de nouvelles initiatives de régulation ont vu le jour. Isabelle Falque-Pierrottin, présidente du Forum des droits sur l'Internet, membre de la CNI, cherche ainsi à trouver une voie intermédiaire entre incitation et interdiction.

Le Forum des droits sur l'internet, association loi 1901, a pour but de réunir de façon souple et évolutive les acteurs publics et privés. Organisme indépendant de corégulation de l'internet, il permet de faire la liaison entre les acteurs concernés et de proposer des solutions innovantes en matière de régulation.

En novembre 2007, à la suite d'une longue concertation entre les acteurs concernés, il a adopté une recommandation intitulée : « Jeux vidéo en ligne, quelle gouvernance ? »²⁴. Plusieurs mesures ont été proposées aux éditeurs afin de limiter les risques d'addiction des MMORPG. Parmi celles-ci, on peut noter :

- La création d'une horloge de décompte de temps de jeu.
- La diffusion de message d'information sur le temps de jeu incitant à faire une pause.
- La mise en place systématique par les éditeurs d'un contrôle parental.
- La modification des possibilités de recherche de guildes avec une mise en évidence des contraintes imposées par celles-ci.
- La favorisation d'un dialogue avec les chefs de guildes afin de coordonner leur action et de les encourager à un temps de jeu raisonnable.
- L'élaboration d'une « charte de conduite » entre les éditeurs.

Cette initiative porte d'ores et déjà ses fruits. Blizzard, éditeur de *World of Warcraft*, a en effet déjà mis en place un certain nombre de mesures incitant les joueurs à limiter la durée de leurs phases de jeu. Un joueur resté déconnecté pendant au moins huit heures consécutives bénéficie ensuite d'un bonus de progression de 200% quand il se reconnecte. Le joueur qui reste connecté de longues périodes ne progresse donc pas plus rapidement que celui jouant avec modération.

²⁴ Le Forum des droits sur l'internet, « Recommandation : jeux vidéo en ligne, quelle gouvernance ? », 9 novembre 2007 www.foruminternet.org

Pour aller plus loin, Blizzard propose un logiciel de contrôle parental en libre téléchargement, permettant de paramétrer les durées de jeu autorisées (le logiciel fixe les heures quotidiennes ou hebdomadaires de jeu). En dehors des horaires autorisés, la connexion au serveur est refusée.

Enfin, en matière de normes, le Forum des droits de l'internet préconise la mise à jour de la norme PEGI pour y intégrer les spécificités des jeux en ligne et de la téléphonie.

Des solutions sont donc élaborées, solutions qui devraient porter leurs fruits avec une corégulation concertée entre les pouvoirs publics, les éditeurs et des associations intermédiaires engagées dans la prévention de la dépendance.

CONCLUSION

Le jeu vidéo est devenu en quelques années un loisir de masse. Pour les joueurs cette plongée au cœur d'univers en ligne entraînent des conséquences certaines tant sur le plan matériel que physique. Le développement exponentiel des MMO, au caractère très immersif entraîne un nouveau rapport à l'écran, notamment au travers du développement des communautés virtuelles.

Au-delà de l'addiction pathologique, il convient d'encadrer des comportements de joueurs de plus en plus immergés dans ces mondes, souvent au détriment de leur vie réelle, tout en respectant la liberté du loisir et en leur permettant de toujours profiter des « merveilles technologiques » que constitue le jeu vidéo.

Le plaisir ne doit en effet pas se transformer en servitude. Tout d'abord volontairement acceptée -« je joue beaucoup parce que je veux avancer dans le jeu et que ma guilda le demande »-, cette servitude devient réellement subie -« je dois être là si je veux continuer à rester dans cette guilda »-. En outre, l'addiction aux jeux vidéo peut s'apparenter à celle du cannabis : peu d'effets physiologiques, mais une désocialisation constante encouragée par le maintien artificiel d'un lien social virtuel.

Pour les joueurs réguliers de MMO, qui ne présentent pas spécialement de prédisposition à l'addiction, le développement d'une pathologie est très rare ; la « perturbation » de la vie réelle est, quant à elle, quasi systématique.

La dépendance aux jeux vidéo en ligne s'inscrit en effet dans un phénomène plus global d'une certaine cyberdépendance. Les adolescents d'aujourd'hui sont nés et ont grandi avec un accès permanent à Internet ; ils ont l'impression de ne jamais quitter cette communauté virtuelle. Le phénomène d'addiction est ainsi tout aussi valable pour les jeunes filles qui passent des journées entières sur des messageries instantanées de type MSN*.

Ce sont des « ultranautes »²⁵, des personnes de 12-25 ans qui sont nées avec internet, le mobile, les jeux vidéo. Cette génération trouve naturel cet environnement technologique. Le jeu vidéo en ligne répond à cet engouement, ainsi qu'à la volonté d'appartenir à une

²⁵ Terme employé par Nicolas BORDAS, président de TBWA France.

communauté. L'addiction qui en résulte n'est que le reflet extrême de cette cyberdépendance quasi généralisée.

Avec le développement des monnaies virtuelles, des ventes d'avatar sur eBay, des conversions possibles en monnaies réelles, l'effet addictif de l'univers en ligne sera probablement renforcé. Le décloisonnement de ces « deux mondes » nécessite une appréhension globale du phénomène, non plus seulement du jeu vidéo, mais de la « société du virtuel ».

Pour encadrer cette société qui « explose » les cadres traditionnels de régulation, il est urgent que le législateur nourrisse le débat avec les professionnels du secteur et ses principaux acteurs. La corégulation reste en effet le meilleur moyen de développer un encadrement efficace prenant en compte toutes les spécificités de ces univers virtuels et de leurs effets sur la société du réel ; à travers un droit pensé *autrement*.

LEXIQUE

Avatar : désigne la représentation numérique du joueur dans l'univers de jeu, son personnage.

Casual games ou « jeux occasionnels » : ils se caractérisent par des mécanismes de jeu simplifiés favorisant une prise en main rapide et des parties rapidement jouées.

CLUF : Contrat de Licence d'Utilisateur Final. Il s'agit des documents contractuels liant l'éditeur et l'utilisateur du logiciel. Le terme est souvent utilisé dans une acception large regroupant également les conditions d'utilisation du jeu.

Cosplay : événement ou rencontre dont le principe consiste à se déguiser pour revêtir l'apparence d'un personnage de fiction (personnage d'un jeu vidéo par exemple).

Crafting : terme pouvant se traduire par « artisanat ». Il désigne la capacité d'un personnage à fabriquer des objets dans le cadre d'un jeu.

Drop : un « drop » désigne le butin qu'un joueur peut récupérer ou piller sur le cadavre d'un adversaire vaincu. Un adversaire peut ainsi « droper » de l'argent virtuel, des armes, des objets, etc.

Farming : désignant le fait de tuer des ennemis à répétition afin d'accumuler rapidement des points d'expérience, des objets ou de l'argent. La notion s'applique également à la pratique consistant à rester longtemps dans une même zone du jeu pour y récolter les matières premières ou objets qui réapparaissent régulièrement.

Gamemaster ou maître de jeu : il s'agit des modérateurs du jeu dont le rôle est d'animer et de modérer celui-ci, en veillant à ce que les joueurs respectent les règles d'utilisations du jeu et ne publient pas de messages d'insulte, diffamatoires, ou à caractère raciste par exemple. Ce rôle est fréquemment confié par les éditeurs de jeux à des joueurs bénévoles.

Gameplay : le *gameplay* désigne la manière dont le joueur est supposé pouvoir interagir avec l'environnement du jeu, ainsi que les possibilités offertes par cet environnement.

Hardcore Gamer : souvent opposés aux joueurs occasionnels, les *Hardcore Gamers* sont les joueurs qui consacrent un temps considérable à leur activité vidéoludique.

Instance : mécanisme par lequel une zone d'un monde virtuel peut être dupliquée à l'identique afin de n'accueillir qu'un nombre limité et prédéfini de joueurs. Il est alors possible d'évoluer dans cette zone, accompagné des seuls membres de son groupe, sans joueur extérieur.

Hikikomori : mot japonais désignant une pathologie psychosociale et familiale touchant principalement des adolescents ou de jeunes adultes qui vivent cloîtrés chez leurs parents, le plus souvent dans leur chambre pendant plusieurs mois, voire plusieurs années, en refusant toute communication, même avec leur famille, et ne sortant que pour satisfaire aux impératifs des besoins corporels, et passant la plupart de leur temps sur des jeux vidéo. Il y aurait près d'un million de *hikikomori* au Japon, soit un jeune sur dix, et presque 1% de la population (qui est de 127 millions d'habitants). La plupart (environ 77%) de ces personnes sont de sexe masculin, souvent des fils aînés.

Level up : terme désignant le passage d'un personnage au niveau supérieur.

Mobs : Abréviation de *Mobile*, désignant les créatures mobiles contrôlées par l'intelligence artificielle.

Modération : La modération désigne le fait d'autoriser ou non la diffusion d'un contenu, d'une information sur internet. Lorsque la procédure d'autorisation intervient de manière systématique avant la publication, on parle de modération *a priori*. En revanche, si l'information est publiée puis contrôlée seulement dans un second temps, on parlera de modération *a posteriori*.

MMORPG : abréviation de Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, signifiant Jeu de rôle massivement multi-joueur en ligne. C'est un RPG dont le monde virtuel est persistant, c'est à dire qu'il évolue même si le joueur est déconnecté. Le jeu se caractérise aussi par l'important nombre de joueurs présents en même temps sur la même carte. Le MMORPG le plus connu est World of Warcraft.

Next gen : terme désignant les consoles dites nouvelle génération que sont la *Xbox 360*, la *Wii* ou encore la *PS3*. Ces consoles disposent de capacités étendues de jeu en ligne.

PEGI : Pan European Game Information. Terme désignant la signalétique des jeux vidéo mise en place au niveau européen par l'ISFE (Interactive Software Federation of Europe).

PNJ/PJ (NPC/PC) : l'acronyme *PNJ* (Personnage Non Joueur) désigne les personnages contrôlés par le serveur. À l'inverse l'acronyme *PJ* (Personnage Joueur) désigne les personnages contrôlés ou contrôlables par un joueur. Il est souvent fait référence aux termes anglo-saxons de *NPC* (*Non Playing Character*) ou *PC* (*Playing Character*) pour désigner respectivement les PNJ et les PJ.

Pro Gamer : terme désignant les joueurs professionnels. Certains parviennent à gagner leur vie en participant à des compétitions de jeu vidéo, notamment en Corée du Sud où le sport électronique est très apprécié.

Raid : Terme d'origine anglaise désignant littéralement une opération militaire rapide contre un objectif déterminé. Dans le cadre des MMORPG, les raids désignent généralement les événements d'envergure auxquels participent de nombreux joueurs afin d'atteindre un objectif précis (défaire un dragon, conquérir une forteresse, s'emparer d'un objet précieux, etc.).

Robots ou « bots » : désigne des programmes informatiques spécialement développés pour simuler des joueurs humains et récolter des objets ou de l'argent dans le cadre du jeu. Les robots sont également utilisés dans certains jeux pour automatiser certaines tâches fastidieuses comme suivre le cours des matières premières échangées dans l'univers du jeu par exemple.

Roleplay : terme désignant l'activité de « jeu de rôle » qui consiste à incarner son personnage dans le cadre du jeu en tenant compte de sa personnalité, de ses caractéristiques, de ses origines.

RPG : acronyme de « Role Player Game » ou jeu de rôle. L'Action-RPG est une variante dans laquelle la résolution des combats se déroule en temps réel.

Serious Games : se dit d'un jeu qui combine les aspects ludiques du jeu vidéo avec un objectif de type pédagogique, ou de formation.

Teamspeak : logiciel propriétaire de chat vocal particulièrement utilisé par les joueurs en ligne afin de communiquer vocalement durant les parties et d'élaborer des stratégies en temps réel.

RÉFÉRENCES

OUVRAGES

DE MALLEVOÛE (Delphine), « La psychiatrie de plus en plus confrontée à la cyberaddiction », *Le Figaro*, 25 février 2006.

FREUD (Ann); 1965, *Le normal et le pathologique chez l'enfant*, Paris, Gallimard, 1968.

MICHAUD (Laurent) et FILET (Gontran), « Jeux massivement multi-joueurs en ligne », *État des lieux et perspectives*, IDATE, septembre 2006.

STORA (Michaël), *Guérir par le virtuel : Une nouvelle approche thérapeutique*, Paris, Presses de la Renaissance, 2005.

TISSERON (Serge), MISSONIER (Sylvain), STORA (Michaël), *L'Enfant au risque du virtuel*, Paris, Dunod, 2006.

TISSERON (Serge), *Enfants sous influence*, « Les écrans rendent-ils les jeunes violents ? », Paris, Armand Colin, 2000.

VALEUR (Marc) et MATYSIAK (Jean-Claude), *Sexe, passion et jeux vidéo. Les nouvelles formes d'addiction ?*, Paris, Flammarion, 2003.

VIROLE (Benoît), *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*, Paris, Hachette Littératures, 2003.

YEE (Nick), « Motivations of Play Online Gams », *Journal of CyberPsychologie and Behavior*, 2007, 9, p.772-775.

WINNICOTT (Donald Woods), *Jeu et Réalité*, Paris, Gallimard, coll. Connaissance de l'Inconscient, 1971.

ARTICLES

CHARTIER M., « Jeux vidéos et addiction :l'AMA statue », 3 juillet 2007 <http://www.gamepro.fr/actualites/6891/jeux-vidéo-addiction>

DUPIN (Jean-Baptiste), « Au chevet des accros du jeu vidéo », 3 avril 2006, www.01.net

NERCES, « La Chine lutte contre l'addiction aux MMORPG », 24 août 2005.

PFEFFER AKA (Aurélien), [Uther](http://www.jeuxonline.info/article/mmog_addiction101) Phénomène d'addiction dans les MMOG et MMORPG, février 2006, http://www.jeuxonline.info/article/mmog_addiction101

STORA (Michaël), propos recueillis par S. CHEPTAL, « Hospitalisés pour addiction aux jeux en ligne », 23 décembre 2005, www.01.net

Le Forum des droits sur l'internet, « Recommandation : jeux vidéo en ligne, quelle gouvernance ? », 9 novembre 2007 www.foruminternet.org

« Les ultranautes sont parmi nous », *Les Échos*, article du 31 juillet 2007

SITES INTERNET

Le site de *Virtual Reality*

<http://www.euro.net/mark-space/glosVirtualReality.html>

Le site de *Web of Addictions*

<http://www.well.com/user/woa/aodsites.htm>

Le site d'*Addictions Finds on the Internet*

<http://www.jacsweb.org/links/addiction.html>

Le site d'*Internet Addiction Association*

<http://www.geocities.com/SiliconValley/3010/>

Le site de *Symptoms of Internet Addiction*

<http://www.addictions.com/internet.htm>

Le site d'*Internet Addiction Survey*

<http://www.stresscure.com/hm/addiction.html>

Site dédié à W. Gibson

<http://www.georgetown.edu/irvinemj/technoculture/pomosf.html>

Le site de *JOL*

<http://www.jeuxonline.info/lexique>

TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE	3
TABLE DES ABRÉVIATIONS	5
INTRODUCTION	7
CHAPITRE I - EXPLOSION DES JEUX VIDÉO, EXPANSION DE L'ADDICTION	11
Section I - L'inquiétante progression du phénomène d'addiction aux MMORPG	12
§1 - Un comportement addictif synonyme de dérive sociale	12
§2- Des joueurs prédisposés à l'addiction au virtuel	13
Section II - Des jeux vidéo en ligne « naturellement » addictifs	15
§1 - Des « mondes persistants » chronophages	16
§2 - Une véritable microsociété intrinsèquement addictive	17
CHAPITRE II - VERS UNE CORÉGULATION DES RISQUES DE DÉPENDANCE	21
Section I - L'impossible mise en œuvre de la responsabilité des éditeurs	21
§1 - Un rôle actif aisément démontrable	22
§2 - Un rôle actif difficilement sanctionnable	23
Section II - Un nécessaire accompagnement des « dépendants » au-delà du droit	25
§1 - Une régulation internationale insuffisante	25
§2 - Des initiatives indépendantes de corégulation porteuses de promesses	27
CONCLUSION	29
LEXIQUE	31
RÉFÉRENCES	35
TABLE DES MATIÈRES	37