

Jeux vidéo : votre enfant est-il accro à Fortnite ?

Un an après son lancement, le jeu vidéo en ligne Fortnite attire déjà des dizaines de millions de joueurs, parmi lesquels de jeunes enfants et adolescents.

Avec Michael
Stora

Atlantico : Un article du Daily Mail rapporte l'addiction quasi-obsessionnelle de certains enfants, dont de jeunes enfants, au jeu vidéo Fortnite, lancé il y a un an. On sait que d'autres jeux, comme Minecraft ou World of Warcraft, ont suscité un engouement exceptionnel eux-aussi. A-t-on passé, avec Fortnite, un pallier supplémentaire dans l'addiction vidéoludique ? Pourquoi ce jeu rencontre-t-il un tel succès auprès des joueurs de manière générale ? Auprès des jeunes joueurs ?

Michaël Stora : D'abord, précisons que l'OMS a plus ou moins confirmé que l'addiction aux jeux vidéo en ligne existe, ce qui doit être confirmé au mois de juin. Il est important de le préciser parce qu'il y avait jusque-là une forme de déni, aussi bien de la part des éditeurs que de la part d'une communauté scientifique qui ne reconnaissait pas le fait que certains jeux vidéo en ligne peuvent, pour certains jeunes, devenir un objet d'addiction.

Pour ce qui est de la comparaison entre World of Warcraft et Fortnite, on a constaté, pour le premier cité, que la dimension de "monde persistant", c'est-à-dire un monde qui ne s'arrête jamais, avait une vertu addictogène. Cela veut donc dire que ce n'est pas tant la qualité du jeu que les ressorts inhérents à l'œuvre, qui vont faire que le joueur va avoir du mal à décrocher.

Concernant le succès de Fortnite, il s'explique par sa jouabilité, son environnement graphique, son gameplay, les différentes techniques qu'il propose. Ensuite, il s'agit d'un jeu gratuit. Dès lors, le modèle économique repose sur le fait que des joueurs vont acheter pour leur avatar ce qu'on appelle des "skins" (des manières d'apparaître), des postures, des danses. Et cela, dans les pays occidentaux, était très nouveau. Les joueurs peuvent ainsi dépenser jusqu'à plusieurs dizaines d'euros pour s'acheter ces "skins" parce qu'il y a un engouement. À l'image, par exemple, d'une cour de récréation où les enfants compareraient leur dernière paire de baskets. Cette personnification de l'avatar commence donc à revêtir une importance grandissante dans les jeux vidéo.

La philosophie de Fortnite est selon moi la quintessence de cette société de la performance et de la réussite où tout un chacun est un ennemi. Cela repose sur le principe du jeu : 100 personnes atterrissent sur une île et le principe est d'être le dernier survivant, donc le numéro un de la partie. Le jeune joueur peut alors être dans une situation propre à ce qu'il peut vivre au collège, au lycée, peut-être même dans le regard des parents, lorsqu'on lui demande d'être le meilleur.

Je me demande donc à quel point ceux qui jouent énormément, peut-être pour certains dans des logiques d'addiction, ne sont pas eux-mêmes pris dans des situations où ils ressentent une intense pression liée à la réussite, de la part de leurs parents ou de la société. Ces jeunes-là sont souvent confrontés à des échecs dans leur vie réelle (échecs scolaires, échecs humains) et Fortnite va leur permettre, de manière répétitive et finalement addictive, de se donner l'illusion d'être toujours le meilleur. C'est là que se situe la dimension addictogène du jeu.

Il est donc compliqué d'accuser le jeu en lui, mais il faut plutôt se dire qu'il s'agit d'une représentation symbolique de ce que notre société a engendré.

Au regard du nombre de joueurs sur Fortnite, oui, le jeu a certainement passé un pallier dans l'addiction aux jeux vidéo. Mais aussi parce que d'autres jeux en ligne très addictogènes, comme World of Warcraft, étaient payants. On a cependant observé sur ce dernier jeu des phénomènes absolument délirants, comme le phénomène de "no-life" (des joueurs qui délaissent leur vie réelle au profit de leur vie virtuelle, ndlr). Mais parce que l'abonnement au jeu coûtait 15 euros par mois, on s'est rendu compte que le jeu n'était pas accessible à tous, et notamment aux plus jeunes.

Quels facteurs peuvent expliquer les comportements extrêmes relatés par la presse, par exemple celui de jeunes enfants qui deviennent violents lorsqu'on leur limite l'accès à Fortnite ?

Le comportement dangereux et excessif d'une fillette interpelle véritablement par l'âge de la joueuse : 9 ans. Parce que le terme d'addiction n'est pas approprié à un enfant, on peut davantage évoquer une obsession. Car mon métier m'a amené à voir qu'il y avait d'autres choses derrière ce type de comportements et ne pas en tenir compte serait synonyme de faire l'économie d'une réflexion beaucoup plus profonde sur le contexte de l'enfant (familial, socio-culturel, psychologique) qui montre sûrement qu'il y a un autre problème. Rappelons ainsi que tous les enfants, tous les adolescents n'ont pas ce type de problèmes face aux jeux vidéo.

Comment les parents peuvent-ils savoir si leurs enfants sont véritablement accros à un jeu vidéo ? Quelles sont les conséquences d'une telle addiction ? Comment guérir le patient ?

On s'est rendu compte que la question du nombre d'heures jouées n'est pas suffisante pour parler d'addiction aux jeux vidéo en ligne. Par exemple, pendant les vacances, beaucoup de jeunes ne vont pas forcément sortir dehors, mais vont se retrouver en ligne à jouer à des jeux comme Fortnite.

Ensuite, idéalement, l'inquiétude parentale va s'opérer lorsqu'il y a une rupture des liens sociaux. Ça commence au sein même de la famille. Au lieu de partager des repas en famille, de sortir avec ses parents, le jeune joueur va préférer jouer en ligne ou, pour certains, arrêter toute autre activité, ne plus aller en cours pour ne faire que jouer. Et la conséquence la plus dramatique, pour ces jeunes, va être le décrochage scolaire.

Lorsque je reçois des jeunes pour ce type de situations, il y en a évidemment dont les parents sont trop inquiets - notamment parce qu'ils ne connaissent l'univers vidéoludique - , et il y a des enfants qui vont effectivement très mal. Pour ceux-là, le jeu n'est plus un plaisir mais un véritable antidépresseur, comme dans toute addiction. Le jeune va alors être traité en psychothérapie, ce qui n'est pas toujours suffisant.

Il faut alors tenter, et c'est ce que vais essayer dans les prochains mois, de créer une sorte de clinique du virtuel qui ne proposerait pas uniquement des soins psychothérapeutiques, mais également un travail du corps, un travail sur un projet de vie et pourquoi pas même, une aide psycho-éducative parce que ces jeunes sont aussi parfois dans des problématiques de précocité intellectuelle ou d'échec scolaire et il faut leur permettre de se projeter dans le futur. Parce que le jeu est souvent une manière de pallier à de profondes angoisses qu'on retrouve chez les adolescents et chez certains enfants.

Il faut aussi se poser la question du rôle des éditeurs de jeux. Il est important qu'ils puissent avoir une responsabilité citoyenne. Parce qu'attendre des États qu'ils interdisent, réglementent l'accès aux jeux en fonction de l'âge ; tout ça ne sert à rien. Il faut alors se demander comment l'industrie du jeu vidéo, en repérant des joueurs qui jouent de manière abusive (et ont indiqué leur âge au moment de l'inscription), puisse avoir une position citoyenne, voire responsable, en les aidant. Comme certains jeux d'argent le font. Il y a un travail de modération, pourquoi pas psychologique, qui doit être fait.