

Nicolas Oliveri

*Institut des sciences de la communication
du CNRS (ISCC)
Université Blaise Pascal Clermont-Ferrand 2*

LA CYBERDÉPENDANCE : UN OBJET POUR LES SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Jusqu'alors, les sciences humaines, et notamment la psychologie, s'intéressaient principalement aux pathologies individuelles lors de l'étude de la cyberdépendance¹. Celle-ci n'est peu ou pas étudiée dans le cadre de recherches en sciences de l'information et de la communication. Ainsi souhaitons-nous la recadrer au centre d'une problématique communicationnelle, le but premier étant d'éclairer un double « point aveugle » des nouvelles technologies, à savoir les déterminismes technologiques (technophile et technophobe). La cyberdépendance peut alors donner les moyens de lever le voile sur l'ambivalence de phénomènes communicationnels d'idéologies contraires. Premièrement, nous montrerons comment certains comportements et représentations sont susceptibles de définir les modalités d'une forme de dépendance aux univers virtuels, remettant ainsi en cause la pensée technophile – cette dernière visant essentiellement à sacraliser les nouvelles technologies, en évacuant systé-

matiquement le danger potentiel qu'elles pourraient représenter chez certains utilisateurs. Deuxièmement, en nous appuyant sur les résultats d'une enquête empirique² consacrée aux *hardcore gamers* français, nous tenterons de mettre en lumière les capacités de résistance de ces derniers, face à la puissance de la technique. Il s'agira cette fois de relativiser un courant technophobe, prompt à démontrer l'hégémonie de la technique sur nos sociétés. Or, nous verrons comment certains facteurs culturels permettent de contenir la technique, *a priori*, toute puissante. Ainsi, loin d'une image salvatrice de la cyberculture à laquelle nous ne souhaitons pas adhérer, mais rejetant également une vision foncièrement pessimiste des nouvelles technologies dans leur ensemble, nous préférons avancer sur un terrain innovant, celui de la dépendance informatique ou cyberdépendance, en inscrivant ce nouvel objet dans une démarche qui relèverait des sciences de l'information et de la communication.

La cyberdépendance : nouvel objet permettant la mise à distance des discours technophiles et technophobes

La cyberdépendance, objet relativement « nouveau » en sciences de l'information et de la communication, est en fait plutôt ancienne au regard de l'histoire de l'Internet grand public. Pour en donner une définition, il s'agit d'un trouble psychologique entraînant un besoin obsessionnel d'utiliser Internet (au sens large). L'expression « addiction à Internet » fut employée pour la première fois par la psychologue américaine Kimberly Young, lors d'un colloque de l'*American Psychological Association* (APA), à Toronto, en 1996. Mais déjà, en 1945, bien avant l'avènement de la communication réseautique, le médecin et psychanalyste autrichien Otto Fenichel (Fenichel, 1987) soulevait le premier la notion d'une toxicomanie sans drogue. Ses travaux théoriques seront d'ailleurs repris largement, une cinquantaine d'années plus tard, par le psychiatre Marc Valleur (Valleur et Matysiak, 2003). À l'instar d'Internet, la dépendance aux jeux vidéo peut être définie comme un trouble psychologique, caractérisé par un besoin irrépressible de jouer à un jeu vidéo. Ce dernier, pratiqué sur console ou sur ordinateur personnel, chez soi ou dans un lieu dédié, seul, entre amis ou en réseau, peut être la source d'une forme de dépendance. Comme pour les drogues dites « traditionnelles », les troubles psychologiques observés se caractérisent principalement par un affaiblissement des engagements sociaux et affectifs. Cette coupure relationnelle avec la société et l'entourage du cyberdépendant demeure la principale caractéristique de la dépendance aux jeux vidéo. En effet, il n'existe pas à ce jour un nombre d'heures au-delà duquel un individu peut être qualifié de cyberdépendant. Le facteur temps ne serait donc pas la condition

première de la dépendance informatique. Le terme « d'addiction » est alors évoqué seulement quand le jeu vidéo devient la principale motivation, l'unique centre d'intérêt d'un individu, au détriment des autres activités sociales (relationnelles, professionnelles, scolaires, etc.). De plus, une manifestation de la dépendance aux jeux vidéo est visible dans la tendance au repli sur soi, notamment durant la période de l'adolescence. Certaines catégories de jeux vidéo entraîneraient une propension à la dépendance. Les jeux classés dans la catégorie « jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs³ », pourraient représenter un fort attrait pour certains jeunes, socialement fragilisés. En effet, ces jeux fonctionnent dans un univers dit « persistant », où le principe temporel veut que lorsqu'un joueur se déconnecte et termine sa partie, les autres joueurs connectés continuent d'évoluer dans le monde virtuel. Une déconnexion est donc susceptible d'engendrer une prise de retard sur le déroulement du jeu, de son personnage, de l'histoire en cours. Le pouvoir attractif de ces « univers persistants » se situerait dans leur capacité à ne jamais s'achever. Il n'existe pas, à proprement parlé, de fin dans ce type de jeu. On peut virtuellement jouer « éternellement », en faisant évoluer sans cesse son personnage ou recommencer de nouvelles quêtes (Tisseron, Missonnier et Stora, 2006, p. 93-97). Le degré de dépendance serait donc fonction du profil de chaque joueur. Ainsi, un adolescent qui éprouve de grandes difficultés à s'émanciper au sein de sa famille, de sa classe ou de son groupe d'amis pourrait, en se coupant du monde réel, puis en surinvestissant les univers virtuels, parvenir à occuper un statut qu'il penserait ne jamais pouvoir atteindre dans la réalité. C'est parfois le cas de jeunes joueurs jugés fragiles par l'entourage, mais capables d'endosser le statut de leaders, voire de « héros », au sein de jeux vidéo en ligne.

Tel que nous l'envisageons, la cyberdépendance se présenterait donc comme un « point aveugle » des nouvelles technologies. En effet, l'existence d'un tel

phénomène d'addiction aux technologies de l'information et de la communication, paraît signifier une des limites visibles du discours technophile, puisqu'il caractérise en effet, toute une série de comportements, d'usages et de pratiques, à partir de l'utilisation intensive des nouvelles technologies. Dans ce cas, les technologies de l'information et de la communication peuvent être perçues comme « aliénantes », dès lors qu'un individu ne parvient plus à les contrôler. Aujourd'hui, l'informatisation de nos existences est largement palpable, et la dépendance informatique est une de ses manifestations les plus radicales. Elle vient à ce titre relativiser la pensée technophile, qui avait placé la machine, le réseau, l'informatique, ou pour le formuler autrement la technique, au-delà de l'humain. De telles observations pourraient aisément alimenter un discours tout à fait opposé à la technophilie – technophobe donc – puisqu'il mettrait en relief un phénomène technologique précis, qui échappe au contrôle des usagers. Pourtant, et c'est précisément ici que réside l'intérêt de notre approche, il va s'agir, de montrer comment la cyberdépendance, peut également mettre à jour les limites du discours technophobe.

La cyberdépendance comme lieu de lecture des interactions complexes entre individu, technique et culture

Notre enquête de terrain met essentiellement en évidence la dimension passionnelle qu'entretient le joueur français avec le jeu en réseau. Certes, le panel représentatif témoigne d'un intérêt plus que soutenu pour le jeu *World of Warcraft*⁴ mais aucun élément probant dans les différents propos tenus ne permet de relever un état cyberdépendant. Tout au plus, avons-

nous retenu des discours évoquant un passé « d'accro » (limité dans le temps). Ce type de commentaires concerne des individus qui se sont effectivement reconnus, à un moment donné, dans la définition d'une dépendance à l'informatique. Pourtant, cette cyberdépendance a été maîtrisée par la suite, sans aide extérieure. Ceci pourrait démontrer le faible degré d'addiction des personnes concernées. En effet, la cyberdépendance, lorsqu'elle fait l'objet d'un traitement spécifique, concerne alors des personnes plongées dans une grande détresse morale, en rupture manifeste avec le monde réel et leurs obligations sociales. Ils sont généralement demandeurs d'une prise en charge de leur problème de dépendance informatique. Ce n'est pas le cas des personnes du panel représentatif. Par ailleurs, de nombreux joueurs précisent clairement préférer le réel au virtuel, même s'ils reconnaissent la possibilité d'éprouver du plaisir dans chacun de ces deux univers. L'intérêt dominant pour la réalité viendrait confirmer l'hypothèse de l'instauration d'une « forme de résistance » des *hardcore gamers* français, non observable dans le cas de l'otakisme japonais par exemple (Oliveri, 2007). Cette résistance culturelle observée en France, réaffirmerait donc la domination de la culture sur le déterminisme technologique. En effet, alors que l'on pourrait s'attendre à une simple transposition d'une cyberdépendance mondiale sur le sol français, la culture d'accueil du phénomène vient, dans ce cas précis, canaliser la technique.

L'objectif de notre enquête était de discuter d'un certain nombre de thématiques, visant à déterminer comment la cyberdépendance était perçue par une population de joueurs acharnés, à partir de leur pratique du jeu *World of Warcraft*. L'analyse thématique réalisée consécutivement a permis d'effectuer certains constats : tout d'abord, la mise à jour de la relation passionnelle déjà évoquée, liant le joueur avec son jeu vidéo favori. Ces rapports particulièrement étroits, revendiqués, assumés et souvent sources de fierté d'appartenance à

un groupe, sont autant d'indicateurs de cette propension des jeux vidéo à gratifier son usager d'un statut au sein d'une société ou d'un rôle au sein d'un groupe. Ensuite et malgré les dispositions chronophages évidentes de ce type de pratique, il conviendrait d'envisager *World of Warcraft* comme le lieu – virtuel certes – d'une reconfiguration du lien social à travers la pratique vidéoludique intensive. Il ne serait plus question alors d'évoquer uniquement le risque de cyberdépendance (nos observations relevées sur le terrain tendraient en effet à le confirmer), mais percevoir le *hardcore gaming* comme le nouveau territoire d'émancipation de certaines individualités, dans un contexte de forte valorisation sociale et de performances sportives. Nous n'avons pas décelé chez les jeunes *hardcore gamers* de manifestations fortes d'addiction pour leur jeu préféré, même si effectivement le puissant investissement personnel et temporel que cela implique demeure remarquable. Enfin, ne devrions-nous pas simplement considérer les jeux «massivement multijoueurs» comme un loisir numérique, dont la pratique peut être intensive ou non, mais au même titre que n'importe quelle autre activité pratiquée quotidiennement par certains, comme le sport, la lecture, le bricolage, le jardinage, etc. ? Quels parents se plaindraient d'avoir un enfant plongé des heures dans un livre ? Il s'agirait là d'une grande fierté. Le *hardcore gamer* doit, semble-t-il, répondre à ces mêmes précautions de jugement de valeur.

Même si notre analyse laisse finalement entrevoir le peu de risque d'addiction encouru par les *hardcore gamers*, il n'en demeure pas moins évident que la cyberdépendance existe bel et bien. Certains individus, qualifiables de «repentis» dans notre enquête, confessaient cette propension à se laisser entraîner toujours plus longtemps au cœur des «univers persistants». De plus, certains discours se réfèrent directement au terme *no life* – littéralement «sans vie» –, et qui peut nous amener à penser qu'un nombre plus ou moins important d'indi-

vidus, puisse être en possible rupture relationnelle avec leur entourage ou démissionnaire de leurs obligations sociales. Mais, plus globalement, il semblerait qu'une majorité de joueurs s'accommode parfaitement d'une vie virtuelle remplie et satisfaisante, ainsi que d'une existence réelle toute aussi pleine et riche. La cyberdépendance resterait alors seulement ce «point aveugle» des technologies de l'information et de la communication, mais aucunement la conséquence inévitable d'une pratique vidéoludique soutenue.

Ainsi, et malgré une mondialisation grandissante, s'agiterait activement l'ensemble des spécificités d'un pays (la France en l'occurrence), où la technique (et plus précisément les technologies de l'information et de la communication) resterait tributaire de variables culturelles qui la dominerait et la canaliserait, même si sa puissance de pénétration demeure pour l'heure intacte. Loin de ne plus obéir qu'à sa propre logique, la technique, on le voit bien avec la cyberdépendance, interagit avec la culture. Elle fait circuler des représentations et des pratiques technologiques au-delà des frontières (d'où l'existence d'une cyberdépendance «à la française») et en même temps, elle prend plus ou moins fortement d'une culture à une autre. La cyberdépendance française se révèle alors fondamentalement spécifique, puisqu'elle est quasiment inexistante lors de notre enquête de terrain.

Pour autant, l'objet «cyberdépendance» peut s'inscrire dans une démarche info-communicationnelle car, elle aussi, permet de lier l'information à la communication. De plus, la cyberdépendance permet de remettre en cause l'idéologie technique qui imprègne les élites politiques et économiques, en démontrant empiriquement que la technologie n'est pas automatiquement synonyme d'ouverture au monde, de communication sociale plus aisée et d'accès généralisé à la connaissance. Mais ce n'est pas tout. Si la cyberdépendance met en lumière un

certain impensé de la technophilie, elle permet aussi, paradoxalement, de mettre à jour l'impensé d'une certaine technophobie : l'interaction complexe entre individu, technique et culture. Finalement, c'est cette

double mise à distance, simultanément de l'idéologie technique et de la critique technophobe, qui selon nous, fait l'intérêt d'une recherche communicationnelle sur la cyberdépendance.

NOTES

1. Également appelée « dépendance à Internet », « cyberaddiction », « trouble de dépendance à Internet » ou « TDI ».
2. Cette étude de terrain qualitative a été réalisée sur un panel représentatif de *hardcore gamers*, experts du jeu *World of Warcraft* (Blizzard). L'échantillon sélectionné se compose de vingt individus, appartenant tous à une guilde (réunion de joueurs de haut rang). Les entretiens se sont déroulés durant une semaine, au printemps 2009.
3. On parle de « MMORPG ».
4. Se déroulant dans un univers médiéval et fantastique, *World of Warcraft* est actuellement le plus populaire des jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs (MMORPG), avec plus de 11 millions d'abonnés dans le monde (chiffres mai 2010).

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

OLIVERI, N., « Le phénomène japonais *otaku* », *Communication & Langages*, n° 151, 2007, p. 91-101.

FENICHEL, O., *La Théorie psychanalytique des névroses* (1945), Paris, PUF, 4^e éd., 1987.

VALLEUR, M. et MATYSIAK, J.-C., *Sexe, passion et jeux vidéo, Les nouvelles formes d'addiction*, Paris, Flammarion, 2003.

TISSERON, S., MISSONNIER, S. et STORA M., *L'Enfant au risque du virtuel*, Paris, Dunod, 2006, p. 93-97.