

Faut-il interdire aux addictologues de s'occuper de jeu vidéo ?

Certains médecins addictologues prétendent aujourd'hui ouvrir un nouveau champ de compétence autour de ce qu'ils appellent « l'addiction aux jeux vidéo ». On les reconnaît facilement au fait qu'ils traitent du jeu excessif à l'adolescence sur le modèle de l'addiction à une substance toxique. Le problème est souvent envisagé de façon uniquement quantitative (le joueur joue un peu, beaucoup, à la folie.) et le remède est dans les alternatives : sport, gratifications, etc. Bref, il faut intéresser le joueur à autre chose !

Bien sûr, il n'est pas question de nier que des joueurs excessifs adultes puissent présenter un profil « addictif » associant des troubles narcissiques, l'impulsivité, l'intolérance à la frustration et l'utilisation concomitante de substances toxiques comme le tabac et l'alcool. Mais à l'adolescence, tout est flottant, incertain et éphémère. En outre, les enjeux de la relation d'un joueur à son jeu sont très différents de ceux qui président à la consommation d'une substance toxique. Cette relation évoque plus l'interaction d'un nouveau-né et de son interlocuteur privilégié - avec la quête de sens qui lui est liée - que l'addiction proprement dite. C'est une sorte de « dyade numérique » ! D'ailleurs, à la différence des patients qui souffrent d'une addiction à une substance toxique, les usagers pathologiques des jeux vidéo ne montrent ni signes de sevrage, ni perte de contrôle. Sans compter qu'ils y apprennent aussi beaucoup de choses !

Bref, à trop parler d' »addiction aux jeux vidéo », nous risquons bien d'oublier l'ampleur des bouleversements que ces technologies introduisent dans nos vies, et de nous détourner du seul problème vraiment intéressant : l'étude des nouvelles psycho- pathologies du virtuel quotidien !