
Plaisir et satisfaction de besoins psychologiques lors de l'interaction avec les jeux vidéo

Adeline MATHIEU

Anna Maria BERARDI

Anne-Marie TONIOLO

Laboratoire de Psychologie INTERPSY-EA 4432
Université de Lorraine

Section CNU : 16

adelmath@laposte.net

MOTS-CLES :

Personnalité, estime de soi, recherche de sensations, autorégulation, jeux vidéo

RESUME :

Les traits de personnalité de trois groupes d'adolescents (27 joueurs en ligne, 16 joueurs hors-ligne et 11 non-joueurs) ont été comparés. Les trois groupes étaient appariés pour l'âge, le sexe et le niveau d'étude. Les Inventaires de Risque et Activation, Estime de Soi, Dépression, Anxiété Etat-Trait, "Big Five" et Recherche de Sensations pour Adolescents ont été administrés de façon contrebalancée. Les résultats ont révélé que les joueurs en ligne ont des scores supérieurs à ceux des joueurs hors-ligne pour la fuite de la réalité ($p=.05$), la désinhibition ($p=.01$), la recherche de sensation totale ($p=.02$), et qu'ils ont une image idéalisée de soi supérieure à celle des non-joueurs ($p=.03$). Les traits de personnalité entraînent des besoins psychologiques, qui sont satisfaits par l'exposition préférentielle à certains types de jeux vidéo, ce qui constitue une source de plaisir et de répétition du jeu.

INTRODUCTION GENERALE

Le plaisir motiverait intrinsèquement la pratique des loisirs (Pelletier et al, 1995). Les jeux vidéo entraînent un plaisir du point de vue neurochimique. En effet, la pratique des jeux vidéo stimule le système dopaminergique, impliqué dans la récompense (Koeppe et al, 1998). L'exposition prolongée au plaisir vidéoludique a également des effets à long terme sur le système de récompense, et active les zones du cerveau qui sont habituellement activées lors de l'utilisation d'une drogue : le cortex préfrontal dorsolatéral, le gyrus frontal médian droit, le gyrus hippocampique et le thalamus (Han et al, 2011). De plus, lorsque l'individu éprouve le désir de jouer aux jeux vidéo, après qu'il ait été stimulé par le visionnage d'une séquence vidéo du jeu, il y a une activation de ces mêmes zones (Han et al, 2011).

Le plaisir est donc considéré comme l'effet induit par les caractéristiques du jeu vidéo et constituerait un motivateur primordial pour sa pratique (Boyle et al, 2012). Le plaisir a été considéré comme participant aux conséquences positives, mais aussi négatives, de ce loisir sur les individus. En effet, pour ce qui concerne les conséquences négatives, l'exposition prolongée au plaisir entraîné par cette pratique pourrait conduire à une addiction, par un effet d'accoutumance neurophysiologique (Han et al, 2011). Le plaisir pourrait même être envisagé comme la récompense directe de l'expérience et de la séquence de déroulement des actions vécues pendant le jeu (e.g. Carnagey & Anderson, 2002). Le jeu vidéo, lorsqu'il récompense la réalisation virtuelle d'actions violentes et/ou destructrices, participe à une augmentation de l'agressivité (Carnagey & Anderson, 2005 ; Anderson et al, 2010). Une alternative consiste à utiliser cette propriété motivationnelle et gratifiante du jeu vidéo qu'est le plaisir, comme un vecteur d'entrée dans un processus d'apprentissage, en créant des jeux vidéo aux objectifs éducatifs, pédagogiques ou préventifs (Alvarez et al, 2011). La conception ludique des jeux vidéo est habituellement invoquée pour expliquer leur aspect hédonique (e.g. King et al, 2010 ; Crawford, 2003).

King et al (2010) suggèrent que différents individus sont plus ou moins sensibles à des propriétés spécifiques des jeux vidéo. Le sujet interprète les caractéristiques de certains jeux comme étant une source de plaisir pour lui. C'est ainsi que l'on observe l'exposition préférentielle à certains types de jeux plutôt qu'à d'autres. Le plaisir dans les jeux vidéo semble donc s'étendre au-delà d'un simple effet des caractéristiques universelles de conception. De plus, des facteurs psychologiques sont probablement impliqués dans l'évaluation subjective des effets des jeux. Ravaja et al (2004) ont montré que les effets des jeux vidéo sont ressentis différemment d'un sujet à un autre selon leur personnalité. Ainsi, les chercheurs de sensations fortes ressentent de la détente et de l'apaisement après une session de jeux de tir, tandis que les non chercheurs de sensations fortes sont tendus et excluent ce type d'exposition (Ravaja et al, 2004). La personnalité influence également l'exposition avec des jeux vidéo violents (Chory & Goodboy, 2011), et l'exposition aux jeux vidéo en ligne à l'âge adulte (Teng, 2008).

Selon Hermann (2009), la sensation de plaisir, liée à des phénomènes neurochimiques, pourrait être entraînée par des stimulations de tout type, mais l'appréciation de l'effet de cette stimulation serait également dépendante de facteurs psychologiques tels que la personnalité des sujets. La personnalité détermine des besoins spécifiques (Rolland, 2004). On peut supposer que si elle influence le choix de jeu vidéo, c'est parce que le jeu répond à ces besoins. La satisfaction de besoins psychologiques pourrait contribuer au plaisir. Ainsi, dans cet espace intermédiaire que représente l'interaction avec le jeu vidéo, une évaluation subjective de l'adéquation entre les besoins des sujets d'un côté, et les effets des jeux de l'autre, s'opérerait et participerait à la perception du plaisir.

Notre étude évalue le lien entre personnalité et le type d'exposition préférentielle aux jeux vidéo. Il s'agit de comparer les traits de personnalité, la recherche de sensations, l'estime de soi, et l'autorégulation d'adolescents en fonction de la connectivité des jeux préférés (en ligne, hors-ligne ou non-joueur). A partir de ce cas particulier des jeux en ligne et hors-ligne, le lien entre l'exposition préférentielle à un type de jeu vidéo et la satisfaction des besoins psychologiques déterminés par la personnalité est ensuite discuté.

1 LES JEUX VIDEO EN LIGNE ATTIRENT-ILS DES PERSONNALITES SPECIFIQUES ?

1.1 Spécificités des jeux en ligne

Les jeux vidéo en ligne et hors-ligne peuvent présenter les mêmes caractéristiques de Gameplay ou de contenu. Cependant, il existe des différences spécifiques liées à la connectivité. Les jeux vidéo en ligne permettent de jouer en « présence » d'autres individus (équipiers ou opposants) dans l'environnement virtuel et offrent un système de communication interindividuelle verbale (écrite) et non-verbale (mouvements virtuels) permettant la mise en place d'interactions et de récompenses sociales. Les jeux vidéo hors-ligne ne possèdent pas cette ouverture sociale, puisque le sujet joue seul dans l'environnement virtuel. La communication interindividuelle et les récompenses sociales obtenues dans les jeux vidéo en ligne sont plus adaptées aux besoins des sujets extravertis, qui sont de ce fait plus satisfaits par ce type de jeu (Teng, 2008).

Le fait de jouer avec d'autres individus dans l'environnement virtuel est associé à une sensation de présence significativement plus élevée que lors d'une session de jeu vidéo hors-ligne (Weibel et al, 2008). C'est-à-dire que les jeux en ligne engendreraient une forte focalisation de l'attention sur l'environnement virtuel. Ainsi, la sensation de présence élevée lors de l'exposition à un jeu vidéo en ligne pourrait répondre au besoin de fuite de la réalité des adolescents (Yee, 2006), et cela d'autant plus que les joueurs aux jeux vidéo en ligne ont des symptômes internalisés, tels que la dépression et l'anxiété (Mehroof et Griffiths, 2010), deux caractéristiques qui sont impliquées dans l'autorégulation par la fuite de la réalité (Taylor & Hamilton, 1997).

Par ailleurs, la compétition et la collaboration permises par les caractéristiques des jeux vidéo en ligne provoquent plus d'excitation physiologique que lors de l'exposition à un jeu vidéo hors-ligne (Bateman & Nacke, 2010). Il est donc possible que les jeux vidéo en ligne permettent de mieux satisfaire la recherche de sensations des joueurs que la pratique des jeux vidéo hors-ligne.

Enfin, les croyances vis-à-vis de soi-même pourraient être impliquées dans l'exposition aux jeux vidéo (Hartmann & Klimmt, 2006). Les jeux vidéo en ligne, par l'incarnation d'un avatar de plus en plus puissant qui peut être exposé à autrui et valorisé socialement, permet aux individus d'intégrer un sentiment de valeur positive d'eux-mêmes (Wan & Chiou, 2006), qui peut compenser un manque d'estime de soi dans les interactions sociales réelles.

1.2 Hypothèses

A partir des effets connus des jeux vidéo en ligne, il était attendu que les joueurs aux jeux vidéo en ligne présentent des scores supérieurs à ceux des joueurs aux jeux vidéo hors-ligne et des non-joueurs pour 1) le besoin de fuite de la réalité, 2) la recherche de sensations, 3) la dépression et l'anxiété, et 4) l'extraversion. Il était également attendu que les joueurs aux jeux vidéo en ligne présentent 5) des scores inférieurs aux joueurs hors ligne et aux non-joueurs pour l'estime de soi.

2 METHODOLOGIE

2.1 Participants

Seize adolescents préféraient les jeux hors-ligne (âge moyen \pm ET (en années) : 16,69 \pm 1,35, éducation moyenne \pm ET (en années) : 10,81 \pm 0,98, sexe : 13H, 3F), 27 préféraient les jeux en ligne (âge moyen \pm ET : 16,26 \pm 1,20 ; éducation moyenne \pm ET : 10,78 \pm 1,16, sexe : 20H, 7F), et 11 étaient non-joueurs (âge moyen \pm ET : 16,27 \pm 1,56, éducation moyenne \pm ET : 10,73 \pm 0,91, sexe : 5H, 6F). L'âge des sujets était compris entre 14 ans et 19 ans. Les trois groupes étaient appariés pour l'âge, le sexe et le niveau d'études (tous les p>.10). Parmi les joueurs aux jeux vidéo en ligne, il y avait des joueurs aux jeux vidéo de tir, d'aventure, de simulation (sport et course automobile), de jeux sociaux, et de stratégie. Chez les joueurs aux jeux hors-ligne, il y avait des joueurs aux jeux de tir, d'aventure, de simulation et des joueurs aux jeux de plateforme.

2.2 Matériel

Les Inventaires de Risque et d'Activation (Taylor & Hamilton, 1997, Lafollie et al, 2008), l'Inventaire d'Estime de Soi (Coopersmith, 1981, ECPA, 1983), l'Inventaire de Dépression (Beck et al, 1996, ECPA, 1998), l'Inventaire d'Anxiété Etat-Trait (Spielberger, 1983, Bruchon-Schweitzer & Paulhan, 1993), l'Inventaire du Big Five (John et al, 1991, Plaisant et al, 2010) et l'Echelle de Recherche de Sensations pour Adolescents (Michel et al, 1999) ont été administrés aux sujets de façon contrebalancée.

2.3 Procédures statistiques

Des ANOVA ont été réalisées avec un facteur intergroupe (la préférence : jeux en ligne, jeux hors-ligne, non-joueurs) et un facteur intragroupe (les scores aux différentes échelles et sous-échelles). Lorsque l'effet principal de l'ANOVA était significatif, des T-Tests post-hocs de Bonferroni ont été réalisés afin de comparer les groupes deux à deux.

3 RESULTATS

3.1 L'Inventaire de Risque et d'Activation (IRA)

L'IRA comprend deux sous-échelles, l'échelle de fuite et l'échelle de compensation. Les ANOVA ont révélé une différence significative entre les groupes pour la fuite ($F(2,51)=3,002$; $p=0,05$). **Les joueurs aux jeux en ligne ont des scores supérieurs à ceux des joueurs hors-ligne pour la fuite de la réalité ($p=0,05$, voir figure 1)**. Les groupes de joueurs en ligne et hors-ligne ne différaient pas significativement des non-joueurs pour la fuite de la réalité (tous les $p>.10$). Aucune différence significative entre les groupes n'est apparue pour la compensation ($p>.10$).

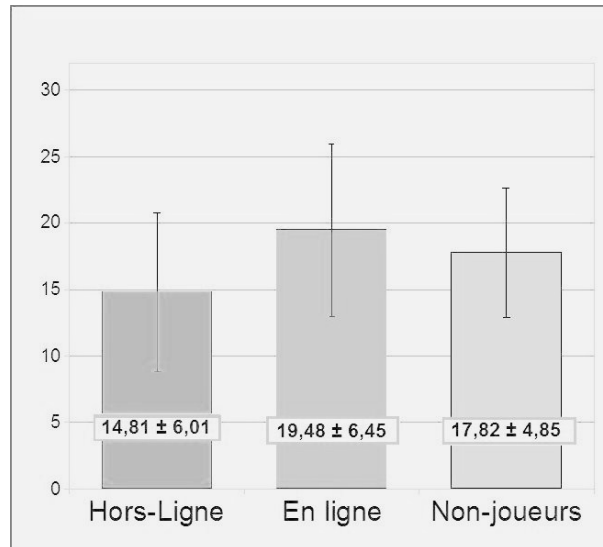


Figure 1: Moyenne±ET des groupes Hors-Ligne, En ligne et Non-Joueurs pour la Fuite (IRA)

3.2 La recherche de sensations (SSS-A)

La SSS-A comprend trois sous-échelles : Recherche de Danger et Aventure, Désinhibition, Non-Conformisme et un score total de Recherche de Sensations. Les résultats montrent des différences significatives entre les trois groupes pour la Recherche de Sensation Totale ($F(2,51)=3,95$; $p=0,03$) et pour la Désinhibition ($F(2,51)=4,93$; $p=0,01$), qui est une composante de la recherche de sensations. **Les joueurs aux jeux vidéo en ligne présentaient une Recherche de Sensation Totale ($p=0,02$, voir figure 2) et une Désinhibition ($p=0,01$, voir figure 3) significativement supérieures à celles des joueurs hors-ligne**. Les non-joueurs ne différaient pas significativement des joueurs en ligne et hors-ligne pour la recherche de sensations totale et la désinhibition (les deux $p>.10$). Il n'y avait aucune autre différence significative entre les groupes pour les autres composantes de la recherche de sensations, notamment pour la Recherche de Danger et Aventure et pour le Non-Conformisme (tous les $p>.10$).

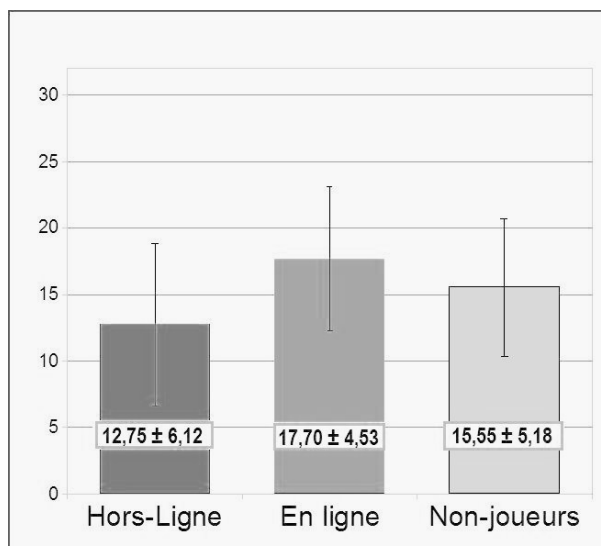


Figure 2 : Moyenne±ET des groupes Hors-Ligne, En ligne et des Non-Joueurs pour la Recherche de Sensations Totale (SSS-A)

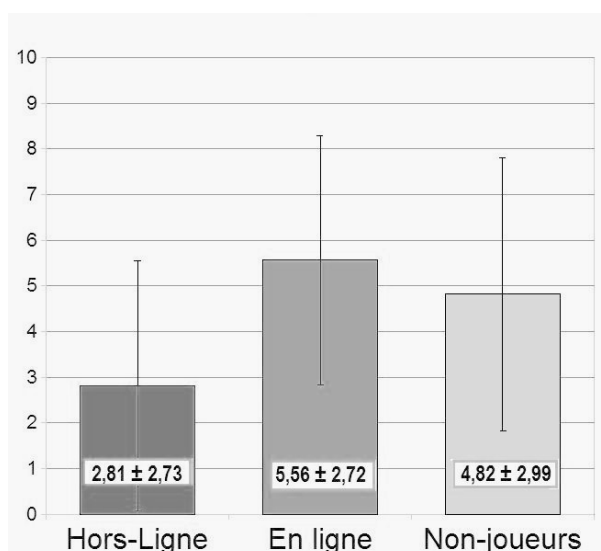


Figure 3 : Moyenne±ET des groupes Hors-Ligne, En ligne et des Non-Joueurs pour la Désinhibition (SSS-A)

3.3 Dépression (BDI) et anxiété état-trait (STAI-Y)

L'ANOVA a révélé une différence marginalement significative pour l'anxiété-état ($F(2,51)=3,02$; $p=0,058$). Les joueurs en ligne avaient une anxiété-état inférieure à celle des non-joueurs lors de la passation des tests ($p=0,05$). Par contre, les joueurs en ligne et hors ligne ne différaient pas significativement pour l'anxiété-état ($p>.10$). Aucune différence significative n'a été mise en évidence pour l'anxiété-trait et pour la dépression (tous les $p>.10$).

3.4 L'estime de soi (SEI)

Les analyses statistiques n'ont révélé aucune différence significative pour les différentes sous-échelles de l'estime de soi évaluées par le SEI : générale, sociale, familiale, professionnelle et totale (tous les $p > .10$). En revanche, les groupes différaient significativement pour les scores à l'échelle de mensonge ($F(2,51)=3,76$; $p=0,03$), ce qui renvoie à une image idéalisée de soi (Coopersmith, 1981). **Les joueurs aux jeux vidéo en ligne présentaient une image idéalisée de soi significativement supérieure à celle des non-joueurs ($p=0,03$, voir figure 4).** Il n'y avait pas d'autres différences significatives entre les groupes pour l'échelle de mensonge (tous les $p > .10$).

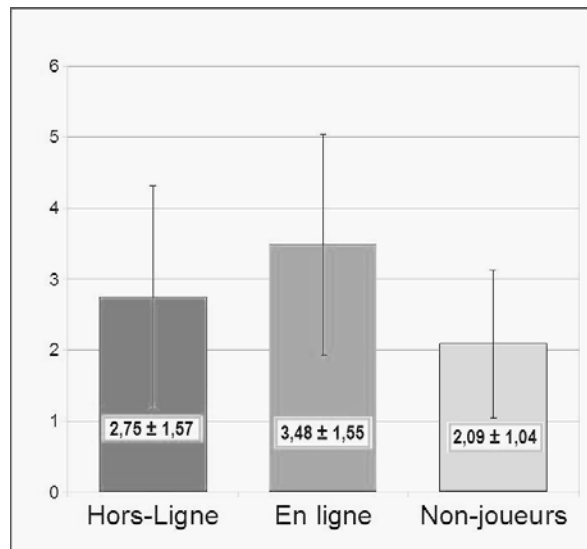


Figure 4 : Moyenne±ET des groupes Hors-Ligne, En ligne et des Non-joueurs pour l'Image idéalisée de soi (Echelle de mensonge, SEI)

3.5 La personnalité : le "Big Five" (BFI-Fr)

Le BFI-Fr évalue les cinq grandes dimensions de la personnalité, c'est-à-dire le « Big Five ». Les résultats n'ont montré aucune différence significative entre les groupes pour l'Extraversion ($F(2,51)=2,13$; $p=0,13$) ni pour les autres dimensions de la personnalité : Névrosisme, Ouverture, Caractère consciencieux, et Agréabilité (tous les $p > .10$).

4 DISCUSSION

Les résultats ont montré que les joueurs aux jeux vidéo en ligne présentent une fuite de la réalité et une recherche de sensation totale supérieures à celles des joueurs hors-ligne, alors qu'ils ne diffèrent pas des non-joueurs. Les joueurs en ligne ont également une désinhibition (composante de la recherche de sensations) supérieure à celles des joueurs aux jeux vidéo hors-ligne. Les hypothèses 1 et 2 sont de ce fait confirmées. Par contre, il n'y avait pas de différence significative entre les groupes pour l'anxiété, la dépression, l'extraversion et l'estime de soi. Les hypothèses 3, 4 et 5 n'ont donc pas été confirmées. En revanche, les joueurs aux jeux vidéo en ligne présentent des scores de mensonge, qui reflètent une image idéalisée de soi, supérieurs à ceux des non-joueurs. Les résultats dans leur ensemble montrent que certaines caractéristiques de la personnalité (Fuite, Recherche de Sensations et Image idéalisée de soi) influencent les préférences vis-à-vis de la connectivité des jeux. Les joueurs aux jeux vidéo en ligne ont probablement des besoins spécifiques, déterminés par leur

personnalité, qui sont satisfaits par la connectivité des jeux. Cette satisfaction pourrait favoriser leur ressenti de plaisir. Ainsi, les effets des jeux vidéo en ligne entraînent probablement la satisfaction de besoins psychologiques déterminés par la personnalité des joueurs.

Les jeux vidéo en ligne procurent, en effet, une plus forte sensation de présence que les jeux hors-ligne. En d'autres termes, le fait de jouer avec/contre autrui favorise le focus attentionnel sur le jeu vidéo et donc l'impression d'être dans l'environnement virtuel (Weibel et al, 2008). Les adolescents qui utilisent la fuite, dans le but de préserver une image positive d'eux-mêmes (Taylor & Hamilton, 1997), pourraient préférer les jeux vidéo en ligne à cause de leurs propriétés fortement immersives. Lorsque l'évasion permise par ces jeux est en adéquation avec le besoin de fuite de la réalité, cela pourrait influencer positivement le plaisir ressenti.

De manière générale, Mandryk et al (2006) ont montré que le fait de jouer contre un ami, même en étant physiquement à côté, augmentait l'excitation physiologique, en termes de battements cardiaques et d'augmentation du rythme respiratoire, par rapport au fait de jouer seul au même jeu. Dans un jeu hors-ligne (dans lequel on joue seul), les personnages non-contrôlés par le sujet sont préprogrammés par le logiciel, ce qui rend leurs actions assez prévisibles. L'environnement virtuel est plus imprévisible lors d'une partie en ligne, c'est-à-dire lorsque les personnages virtuels sont dirigés par d'autres individus (Weibel et al, 2008). De ce fait, les jeux vidéo en ligne entraînent une excitation physiologique plus importante (Mandryk et al, 2006, Bateman & Nacke, 2010), que les jeux vidéo non-connectés. Ainsi, les jeux en ligne semblent satisfaire le besoin de sensations fortes et engendrent plus de plaisir lorsque les joueurs sont chercheurs de sensations fortes. Cela rend compte du fait que les adolescents avec une recherche de sensations forte préfèrent les jeux en ligne par rapport aux jeux hors-ligne.

Cette étude révèle également que la préférence pour les jeux vidéo en ligne est liée à une désinhibition importante à l'adolescence. Lors des interactions sociales réelles, les adolescents qui jouent en ligne ont tendance à utiliser des substances psychoactives et de l'alcool dans un but de désinhibition sociale (Michel et al, 1999). Les jeux en ligne permettent d'interagir avec d'autres individus à distance et sous la couverture d'un avatar, ce qui pourrait être un moyen exutoire alternatif au besoin de désinhibition sociale des adolescents. De plus, par cette interaction à distance et sécurisante, le jeu vidéo en ligne pourrait aussi satisfaire la désinhibition sociale des sujets anxieux socialement, ce qui pourrait être le cas pour les adolescents jouant en ligne qui n'ont pas une extraversion supérieure à celle des autres groupes. Par ailleurs, les jeux vidéo en ligne activent les mêmes zones cérébrales que l'utilisation de drogues et d'alcool (Han et al, 2011). On peut aussi supposer que cet effet du jeu vidéo en ligne pourrait servir de substitut à l'utilisation de drogues ou d'alcool à l'adolescence, ou encore amorcer une utilisation future de substances en sollicitant les zones cérébrales impliquées. Durkin & Barber (2002) ont montré que les adolescents jouant aux jeux vidéo, sans distinction de leurs propriétés, utilisaient moins de drogues que les autres. Cette étude suggère que c'est surtout les adolescents qui pratiquent les jeux en ligne qui pourraient bénéficier de ces effets positifs que constitue la réduction de consommation de drogues et d'alcool. Ainsi, les adolescents ayant une désinhibition importante pourraient trouver satisfaction en stimulant par les jeux vidéo les mêmes régions cérébrales qui sont impliquées dans la consommation d'alcool et de drogues. Cette hypothèse, suggérée par nos résultats, mérite d'être testée directement.

Dans la présente étude, les joueurs aux jeux en ligne présentent des scores de mensonge supérieurs à ceux des non-joueurs. L'échelle de mensonge renvoie à l'image

idéalisée de soi, c'est-à-dire un besoin de se présenter d'une manière positive aux autres pour se sentir valorisés narcissiquement (Coopersmith, 1981). Selon Pasquier et Valéau (2008), cette caractéristique constitue une fonction stable de la personnalité. Dans les jeux en ligne, l'incarnation de l'avatar, dont la puissance reflète la réussite, pourrait permettre aux adolescents de se présenter d'une façon positive à autrui. De plus, la réussite est valorisée et récompensée socialement dans l'environnement virtuel (Teng, 2008). La réussite peut aussi être valorisée en dehors du cadre de l'environnement virtuel, notamment par la création de « dossiers joueurs », qui sont consultables sur Internet durant une période importante même lorsque le sujet ne joue pas (Medler, 2011). La motivation intrinsèque à jouer aux jeux vidéo en général repose sur des sentiments de compétence et d'autonomie lors de la pratique (Ryan et al, 2006). La valorisation sociale des réussites pourrait augmenter ces sentiments grâce à la pratique en ligne. L'adolescent pourrait introjecter et renforcer une image idéalisée de lui-même grâce à ce loisir. Cet effet avait déjà été montré dans le cas des jeux de rôle en ligne (Smahel et al, 2008). La présente étude suggère qu'il pourrait être étendu à d'autres genres de jeux en ligne puisque les préférences pour les jeux vidéo en ligne des joueurs incluaient d'autres types de jeux que les jeux de rôle. Même si les scores à l'échelle de mensonge révèlent un aspect de la personnalité du sujet, c'est-à-dire le besoin de se présenter positivement aux autres (Coopersmith, 1981 ; Pasquier & Valéau, 2008), il est important de noter que le mensonge a pu aussi altérer l'autoévaluation de la personnalité réelle des adolescents jouant en ligne.

Même si les résultats ne nous permettent pas de conclure quant à l'implication des symptômes internalisés, en particulier l'anxiété et la dépression, on peut supposer que la fuite de la réalité et/ou l'introjection d'une image idéalisée de soi permettent de lutter ou de cacher ces symptômes. Pelletier et al (1995) expliquent que la motivation intrinsèque à pratiquer des loisirs influence positivement le bien-être psychologique. Il est possible que la pratique du jeu en ligne, lorsqu'elle satisfait les besoins psychologiques des individus et engendre du plaisir, joue un rôle protecteur qui minimise l'apparition des symptômes internalisés. La pratique du jeu vidéo motivée par un besoin compulsif à jouer, comme dans les addictions, ne favorise pas pour autant ce bien-être psychologique (e.g. Przybylski et al, 2009).

Enfin, la personnalité est en construction à l'adolescence (Erikson, 1968), ce qui peut expliquer que les cinq dimensions de la personnalité ne sont pas impliquées dans le choix vidéoludique pour ce qui concerne les jeux en ligne ou hors ligne. Les adolescents recherchent des modèles de référence (Erikson, 1968). L'exposition aux jeux vidéo en ligne intervient probablement dans la construction identitaire des adolescents, notamment par l'introjection d'une image idéalisée de soi, et par une habitude à s'immerger dans l'environnement virtuel, qui pourrait altérer l'investissement futur vis-à-vis des relations sociales réelles et physiques (Griffiths et al, 2004). Il est donc intéressant d'étudier l'évolution de la personnalité des jeunes joueurs à long terme.

On peut également supposer que le besoin de conformisme des adolescents a plus influencé l'expression de leur préférence que leur personnalité. Cela serait suggéré par la supériorité des scores de mensonge des joueurs en ligne comparés aux non-joueurs. Le mensonge peut renvoyer, de manière générale, à un conformisme socio-normatif, qui est une fonction stable de la personnalité (Pasquier & Valéau, 2008). Les scores de mensonge peuvent être interprétés de façon dichotomique : ils résultent d'un facteur d'autoduperie et/ou d'hétéroduperie (Tournois et al, 2000). L'hétéroduperie est définie comme une interface entre soi et les autres, dans le but de se présenter à autrui comme ce que le sujet pense être correct. L'autoduperie est une internalisation et une intégration des normes sociales que le sujet ne considère plus comme externes à lui-même. L'autoduperie permet de se sentir en sécurité psychologiquement, du fait de l'intégration des normes sociales (Pasquier et Valéau, 2008). Il

est possible que l'autoduperie se reflète, dans le cadre de la présente étude, par une indifférenciation des adolescents au niveau du "Big Five", et par des scores élevés à l'échelle de mensonge pour les joueurs en ligne. Dans ce cas, l'exposition aux jeux en ligne pourrait répondre au besoin de conformisme des adolescents en leur permettant d'agir comme les pairs, et donc de se sentir en sécurité.

CONCLUSION

Le plaisir a souvent été défini comme l'effet principal des jeux vidéo, effet qui motive leur utilisation (Boyle et al, 2012). Les caractéristiques des joueurs ont été très peu prises en compte et restent méconnues (Hartmann & Klimmt, 2006). Il est possible qu'elles soient impliquées dans l'exposition aux jeux vidéo en ligne ou hors ligne et, de ce fait, dans le plaisir ressenti par les joueurs.

Cette étude a démontré que les traits de personnalité influencent le choix des jeux vidéo en ligne versus hors ligne à l'adolescence. Chaque personnalité a des besoins spécifiques (Rolland, 2004), auxquels les jeux vidéo répondent probablement, ce qui contribue au plaisir ressenti par les joueurs. Il est possible que le plaisir dans la pratique vidéoludique soit influencé par la satisfaction de besoins psychologiques déterminés par les traits de personnalité des joueurs. Il est donc nécessaire de prendre en compte la personnalité pour comprendre la motivation intrinsèque à jouer. Cette motivation ne dépend alors pas uniquement de ses effets, comme suggéré par Boyle et al (2012), mais aussi des caractéristiques intrinsèques aux joueurs, comme leurs traits de personnalité.

On peut aussi supposer que l'exposition à long-terme peut influencer les besoins psychologiques des sujets en intervenant dans la construction de leur personnalité. Par exemple, le fait de ressentir du plaisir par une sensation de présence à l'adolescence, vécue de manière répétée, pourrait engendrer un besoin de fuite de la réalité plus important à l'âge adulte. Il serait donc intéressant d'étudier l'évolution de la personnalité des enfants et des adolescents jouant aux jeux vidéo. On peut également supposer que les adolescents qui prennent du plaisir dans les jeux vidéo seront déjà familiarisés avec ces dispositifs lorsqu'ils deviendront des personnes âgées. Dans un futur proche, le plaisir pourrait donc motiver l'utilisation des jeux vidéo dans une dynamique de stimulation cognitive à l'âge avancé, alors qu'à l'heure actuelle, les personnes âgées présentent des difficultés à s'approprier ce type de média.

Il paraît également primordial de considérer tous les aspects du jeu vidéo, c'est-à-dire ses propriétés spécifiques, ses effets mais aussi les caractéristiques des joueurs qui s'y exposent. D'autres études comparatives de la personnalité selon les préférences vidéoludiques au sens large doivent être réalisées. Par exemple, il faudrait prendre en compte le type de jeu vidéo joué et son contenu narratif, qui influencent l'identification à l'avatar, la sensation de présence et l'éveil (Schneider et al, 2004). De plus, la préférence pour un type de jeu vidéo n'est pas incompatible avec la pratique d'autres types de jeux. Une étude plus approfondie concernant la satisfaction des besoins psychologiques devrait être menée, en prenant en compte l'ensemble des types de jeux utilisés par le sujet. Il serait également intéressant d'étudier les facteurs extrinsèques impliqués dans l'évaluation subjective de l'exposition aux jeux vidéo, notamment l'influence des pairs ou le soutien social perçu.

BIBLIOGRAPHIE

- ANDERSON C. A., SHIYUBA A., IHORI N., SWING E. L., BUSHMAN B. J., SAKAMOTO A., *et al*
2010, *Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and western countries: A meta-analytic review*, in *Psychological bulletin*, n°136, vol 2, pages 151-173.
- ALVAREZ J., DJAOUTI D., RAMPNOUX O.
2011, *Typologie des serious games*, in RUFAT S, TER MINNASSIAN H, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques.
- BATEMAN C., NACKE L. E.
2010, *The neurobiology of play*, Conference on the Future of Game Design and Technology, New York.
- BECK A.T., STEER R.A., BROWN G.K.
1996, *Manual for the Beck depression inventory-II*, Psychological Corporation.
1998, *Inventaire de Dépression de Beck – 2^{ème} édition. Manuel*, ECPA.
- BOYLE E. A., CONNOLLY T. M., HAINEY T., BOYLE J. M.
2012, *Engagement in digital entertainment games: a systematic review*, in *Computers in Human Behavior*, n°28, vol 3, pages 771-780.
- BRUCHON-SCHWEITZER M., PAULHAN I.
1993, *Adaptation française et validation du STAI-Y de C.D. Spielberger*, ECPA.
- CARNAGEY N. L., ANDERSON C. A.
2005, *The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition and behavior*, in *Psychological science*, n°16, vol 11, pages 880-889.
- CHORY R.M., GOODBOY A.K.
2011, *Is Basic Personality Related to Violent and Non-Violent Video Game Play and Preferences?* in *Cyberpsychology, Behavior and Socialnetworking*, n°14, vol 4, pages 191-198.
- COOPERSMITH S.
1981, *Coopersmith Self-Esteem Inventories*, Consulting Psychologists Press.
1984, *Manuel d'inventaire d'estime de soi de Coopersmith, forme scolaire et forme adulte*, ECPA.
- CRAWFORD C.
2003, *Chris Crawford on game design*, New Riders.
- DURKIN K., BARBER B.
2002, *Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development*, in *Applied Developmental Psychology*, n°23, vol 4, pages 272–392.
- ERIKSON E. H.
1968, *Adolescence et crise. La quête de l'identité*, Flammarion.
- GRIFFITHS M. D., DAVIES M. N. O., CHAPPELL D.
2004, *Online computer gaming: A comparison of adolescents and adult gamers*, in *Adolescence*, n°27, vol 1, pages 87–96.
- HAN H. D., BOLO N., DANIELS M. B., ARENELLA L., KYOON L. I., RENSHAW P. F.
2011, *Brain activity and desire for Internet video game play*, in *Comprehensive Psychiatry*, n°52, vol 1, pages 88-95.
- HARTMANN T., KLIMMT C.
2006, *The influence of Personality Factors on Computer Game Choice*, in VORDERER P., BRYANT J., *Playing video games : motives, responses, and consequences*, Lawrence Erlbaum Associates.
- HERMANN E.
2009, *Neurobiologie du désir et du plaisir : implication du circuit de la récompense*, in *Louvain Médical*, n°128, vol 8, pages 131-136.
- JOHN O.P., DONAHUE E.M., KENTLE R.L.
1991, *The Big Five Inventory-Versions 4a and 54*. University of California, Berkeley, Institute of Personality and Social Research.
- KING D., DELFABBRO P., GRIFFITHS M.

- 2010, *Video Game Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy*, in *International Journal of Mental Health and Addiction*, n°8, vol 1, 90-106.
- KOEPP M. J., GUNN R. N., LAWRENCE A. D., CUNNINGHAM V. J., DAGHER A., JONES T., *et al*
1998, *Evidence for striatal dopamine release during a video game*, in *Nature*, pages 266-268.
- LAFOLLIE D., LE SCANFF C., FONTAYNE P.
2008, *Adaptation française de « l'Inventaire de risque et d'activation »*, in *Canadian Journal of Behavioural Science*, n°40, pages 113-119.
- MANDRYK R. L., INKPEN K. M., CALVERT T. W.
2006, *Using psychophysiological techniques to measure user experience with entertainment technologies*, in *Behaviour and Information Technology*, n°25, vol 2, pages 141-158.
- MC RAE R. R., COSTA P. T.
1992, *Revised NEO Personality Inventory (NEO-Pi-R) and NEO Five Factor Inventory (NEO-FFI)*, Psychological assessment ressources.
- MEDLER B.
2011, *Player Dossiers: Analyzing Gameplay Data as a Reward*, in *Game Studies*: <http://gamestudies.org/1101/articles/medler>.
- MEHROOF M., GRIFFITHS M. D.
2010, *Online Gaming Addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety and trait anxiety*, in *Cyberpsychology & Behavior*, n°13, vol 3, pages 313-316.
- MICHEL G., MOUREN-SIMÉONI M.C., PEREZ-DIAZ F., CARTON S., JOUVENT R.
1999, *Validation and construction of sensation seeking scale for adolescent. Personality and individual differences*, n°26, pages 159-174.
- PASQUIER D., VALÉAU P.
2008, *Des figures de la désirabilité sociale à l'équilibre*, in LOARER E., VRIGNAUD P., MOGENET J., CUISINIER F., GOTTESDIENER H., MALLET P., *Perspectives différentielles en psychologie*, Presses Universitaires de Rennes.
- PELLETIER L. G., VALLERAND R. J., GREEN-DEMERS I., BRIERE N. M., BLAIS M. R.
1995, *Loisirs et santé mentale : les relations entre la motivation pour la pratique des loisirs et le bien-être psychologique*, in *Revue canadienne des sciences du comportement*, n°27, vol 2, pages 140-156.
- PLAISANT O., COURTOIS R., REVEILLERE C., MENDELSON G.A., JOHN O.P.
2010, *Validation par analyse factorielle du Big Five Inventory français (BFI-Fr). Analyse convergente avec le NEO-PI-R*, in *Annales médico-psychologiques*, n°168, pages 97-106.
- PRZYBYLSKI A. K., WEINSTEIN N., RYAN R. M., RIGBY, S.
2009, *Having to versus wanting to play: Background and consequences of harmonious versus obsessive engagement in video games*, in *Cyberpsychology & Behaviour*, n°12, vol 5, pages 485-492.
- RAVAJA N., SALMINEN M., HOLOPAINEN J., SAARI T., LAARNI J., JÄRVINEN A.
2004, *Emotional response patterns and sense of presence during video games: potential criterion variables for game design*, Actes du Colloque *The third Nordic conference on Human-computer interaction*, ACM.
- ROLLAND J. P., PETOT J. M.
1994, *Questionnaire de personnalité NEO-PI-R (validation française)*. Université Paris X Nanterres.
- ROLLAND J.-P.
2004, *L'évaluation de la personnalité : le modèle en 5 facteurs*, Editions Mardaga.
- RYAN R. M., RIGBY C. S., PRZYBYLSKI A.
2006, *The motivational pull of video games: A self-determination theory approach*, in *Motivation and Emotion*, n°30, vol 4, pages 347-363.
- SCHNEIDER E. F., LANG M., SHIN M., BRADLEY S. D.
2004, *Death with a story how story impacts emotional, motivational, and physiological responses to first person shooter video games*, in *Human Communication Research*, n°30, vol 3, pages 361-375.

- SMAHEL D., BLINKA L., ODREJ L.
2008, *Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character*, in *Cyberpsychology & Behavior*, n°11, vol 6, pages 715-718.
- SPIELBERGER C.D., GORSUCH R.L., LUSHENE R.E., VAGG P.R., JACOBS G.A.
1983, *Manual for the State-Trait Anxiety Inventory, (STAI)-Form Y*, Consulting Psychologists Press.
- TAYLOR R. L., HAMILTON J. C.
1997, *Preliminary evidence for the role of self-regulatory processes in sensation seeking*, in *Anxiety, Stress & Coping : international journal*, n°10, vol 4, pages 351-375.
- TENG C. I.
2008, *Personality Differences between Online Game Players and Nonplayers in a Student Sample*, in *Cyberpsychology & Behavior*, n°11, vol 2, pages 232-234.
- TOURNOIS J., MESNIL F., KOP J.-L.
2000, *Autoduperie et hétéroduperie : un instrument de mesure de la désirabilité sociale*, in *Revue européenne de psychologie appliquée*, n°50, vol 1, pages 219-232.
- WAN C. S., CHIOU W. B.
2006, *Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan*, in *Cyberpsychology & behavior*, n°9, vol 6, pages 762-766.
- WEIBEL D., WISSMATH B., HABEGGER S., STEINER Y., GRONER R.
2008, *Playing online games against computer vs human-controlled opponents: effects on presence, flow and enjoyment*, in *Computers in human behavior*, n°24, vol 5, pages 2274-2291.
- YEE N.
2006, *Motivations for play in online games*, in *Cyberpsychology & Behavior*, n°9, vol 6, 772-775.