Extrait du Internet : Culture et Communication

http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst

Univers virtuels : une drogue à part entière ?

- DLST Mag' - Les Univers Virtuels -

Date de mise en ligne : mardi 8 avril 2008

Internet : Culture et Communication

Les univers virtuels sont de plus en plus présents dans le monde d aujourd hui. Ils consistent en un monde artificiel, géré par un programme informatique dans lequel les utilisateurs peuvent se déplacer et interagir.

Ces jeux de stratégie en ligne sont connus pour être particulièrement "addictifs", mais peuvent ils avoir de réelles conséquences sur la santé de l'utilisateur ?

Bien que le phénomène soit de plus en plus répandu, nous ne sommes pas forcément conscients de la dépendance que peuvent créer les univers virtuels, au même titre que les jeux d argent ou même certaines drogues douces&

Parmi les univers virtuel les plus connus : World Of Warcraft (WoW), Second Life, Lineage&

Certains utilisateurs sont plus exposés à ce genre de dépendance, et en particulier les personnes timides, ou souffrant de phobie sociale, qui y trouvent, selon le psychologue Michel Lejoyeux, une sorte d alternative à la vie réelle.



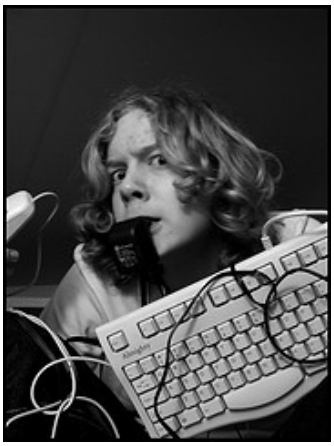
Leur addiction se manifeste notamment par une rupture avec le monde réel, une désocialisation et un véritable repli sur soi. Ne restez pas insensible au comportement d un proche qui semble ne pas avoir de centres d intérêt, ,qui a très peu, voire pas d amis et qui sort rarement &

Bien qu elle paraisse bénigne, ce genre d addiction peut, a long terme, engendrer un vrai danger sur la santé de l utilisateur.

Elle peut notamment entraîner une perte de poids importante, à cause du manque d alimentation provoqué par le temps de connexion et la concentration sur le jeu, qui fait oublier la sensation de faim.

Copyright © Internet : Culture et Communication

Début décembre 2005, un Coréen de 38 ans est mort après avoir passé dix jours non-stop à jouer en ligne. Et plus tard, deux jeunes Français d une vingtaine d années ont du être hospitalisés à cause de leur dépendance à World of Warcraft. L un deux avait perdu 15 kilos, après trois semaines de jeu.



L addiction aux univers virtuels est classée parmis ce qu on appelle les dépendances sans drogues, avec la dépendance aux jeux d argent.

Il existe aujourd hui des départements spécialisés dans l addictions aux jeux, dans beaucoup de centre hospitaliers. On en trouve principalement aux Etats-Unis, mais ce type de centres commence tout juste à se répandre en France.

Les psychologues et autres spécialistes de la « santé mentale » sont également formés pour faire face à cette dépendance.

Mais comment prévenir cette dépendance ?

En Europe, la question n est pas vraiment d actualité, et aucune mesure concrète n a été prise pour enrayer le phénomène.

En Chine, le gouvernement parle de prendre des mesures pour ralentir voire stopper cette dépendance aux jeux en ligne. Les éditeurs de ce type de jeu basés dans le pays devront mettre en place un système limitant le temps de jeu des utilisateurs : après 3 heures, l expérience gagnée (l évolution du personnage) sera divisée par 2, et réduite à zéro après plus de 5 heures de jeu, le temps entre deux connections étant fixé à 5 heures. De plus, et toujours dans le but de lutter contre l addiction aux jeux en ligne, le gouvernement imposait la fermeture temporaire des cybercafés jusqu en 2008 !

Pour completer votre lecture :

L'interview de deux joueurs en ligne

L'avis du docteur Catherine Desmoulins, psychologue

Copyright © Internet : Culture et Communication