

## Lingua Francese

### ESEMPIO DI COMPRESIONE SCRITTA

#### Livello B2

440 mots

**Argomento: Le marché de l'addiction aux jeux vidéos** par Yann Leroux

L'UNAF\* a mis en ligne un article dont le titre est sans appel: « Il est temps de prendre au sérieux les questions de cyberdépendance ». L'article essaie, sans jamais y réussir, de rendre au mieux compte des différentes facettes de cet objet complexe qu'est le jeu vidéo et de maintenir l'hypothèse du jeu vidéo comme drogue.

Le papier commence plutôt bien: il est rare, en France, d'entendre dire que le joueur moyen n'est pas un adolescent mais un trentenaire. Mais les choses ne durent pas puisqu'il est fait état du comportement « hystérique » de certains joueurs lors de la sortie de nouvelles machines ou de nouveaux jeux.

Des psychiatres ont été consultés. Deux responsables de service addictologie se prononcent clairement pour une addiction aux jeux vidéos. Pourtant, celle-ci est loin d'être prouvée. On pourrait par exemple objecter que l'addiction ne concerne qu'une marge de la population, et que l'accès massif aux jeux vidéos est à entendre comme un phénomène culturel et non comme une pathologie.

Comme d'habitude, les choses sont accumulées sans être articulées. Pour rendre compte de la « fascination » des jeux vidéos, toute une série d'éléments sont donnés. Aucun d'entre eux ne correspond aux facteurs psychodynamiques que l'on retrouve dans l'addiction : esprit de compétition, volonté de progresser, d'améliorer ses compétences ne me semblent pas faire partie des motivations du toxicomane. La recherche de règles et de reconnaissance non plus. Le désir d'évasion n'est pas encore – mais à lire certains, pour combien de temps – une maladie.

Les jeux visés sont les MMO\*. En réalité, l'appropriation du jeu vidéo est une œuvre de création et par là même éloignée de l'univers de la toxicomanie.

Mais il semble bien que pour certains psychologues ou psychiatres, toute passion est suspecte d'être une pathologie. Et de la suspicion à la condamnation, il n'y a qu'un pas qu'ils franchissent rapidement.

Il y a une logique à cela : c'est purement et simplement une question économique. Nous assistons à la création d'un marché de l'addiction aux jeux vidéos.

À défaut d'études sur le sujet et à partir de chiffres imaginés, il est facile de développer « les conséquences de l'addiction au jeu vidéo » et de proposer quelques mesures d'aide en direction des parents et des enfants. Curieusement, il est oublié que le joueur moyen est trentenaire, et donc majeur. Mais encore une fois, le principal « intérêt » est de soutenir les initiatives visant à ouvrir des consultations jeux vidéos... À ce rythme, je ne doute pas que quelques compagnies s'adjoindront les services d'un expert pour garantir l'innocuité psychologique de leur produit. La boucle sera ainsi bouclée. (...)

UNAF : Union Nationale des Associations Familiales

MMO : Massively Multiplayer Online game, c'est à dire un jeu jouable sur internet et comportant un grand nombre de joueurs. Le jeu le plus connu de cette catégorie est WoW.

*Le marché de l'addiction aux jeux vidéos (extraits) Yann Leroux 16 octobre 2008*

*Source: <http://www.psyetgeek.com/le-marche-de-laddiction-aux-jeux-vidéos> [licence CC]*

**1. Yann Leroux critique**

- a. les parents d'adolescents
- b. les pouvoirs publics
- c. un article sur la cyberdépendance
- d. les jeux vidéos

**2. L'auteur affirme que l'addiction aux jeux vidéos**

- a. a été désormais démontrée
- b. est un phénomène massif
- c. est une maladie aussi grave que la toxicomanie
- d. semble être une invention à visée commerciale

**3. Pour Yann Leroux, l'article de l'UNAF**

- a. propose une bonne analyse des risques liés aux jeux vidéos
- b. soutient de façon indirecte l'ouverture d'un nouveau marché
- c. offre dès le départ des informations incorrectes sur l'âge moyen des consommateurs de jeux vidéos
- d. a mis le doigt sur une nouvelle pathologie

**4. Ce qui caractérise une addiction,**

- a. n'est pas indiqué dans ce texte
- b. c'est le désir d'évasion
- c. c'est la fascination et l'esprit de compétition
- d. c'est la passion

**5. Yann Leroux**

- a. souhaite que les psychologues soient interpellés par les producteurs de jeux vidéos
- b. dénonce la mise en place d'un nouveau marché à partir d'un besoin fictif
- c. est satisfait qu'on ait pris conscience des dangers pour les consommateurs de jeux vidéos
- d. estime qu'il faut aider les parents des ados cyberdépendants

**SOLUTIONS**

**1c - 2d - 3b - 4a - 5b**