



HAL
open science

Répéter dans un jeu vidéo : Addiction ?

Sébastien Bogajewski

► **To cite this version:**

Sébastien Bogajewski. Répéter dans un jeu vidéo : Addiction ?. Approche pluridisciplinaire des jeux: plaisir, risque et prévention, Nov 2015, Nanterre, France. 2015. hal-01223076

HAL Id: hal-01223076

<https://hal.science/hal-01223076>

Submitted on 1 Nov 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



THE VIDEO GAME NEWS

Un poster scientifique par Sébastien Bogajewski

vendredi 6 novembre 2015

RÉPÉTER DANS UN JEU VIDÉO : ADDICTION ?



L'un des critères majeurs du concept clinique d'addiction réside dans la notion de répétition. Du côté psychanalytique, Freud lui-même avait déjà noté, au travers du concept de compulsion de répétition, que la répétition peut s'opposer au principe de plaisir et s'inscrire dans un processus mortifère. Oto Fenichel et plus récemment Joyce McDougall ont clairement lié le principe de compulsion de répétition au concept d'addiction. Du côté des behavioristes, les critères d'Aviel Goodmann mettent également l'accent, cette fois du côté comportemental, sur la notion de répétition. Toute la problématique résidant dans ce que nous entendons par ce terme de « répétition »

LA RÉPÉTITION : UNE QUESTION DE SYMBOLISATION

Michel de M'Uzan a identifié deux formes de répétition. La première vise la mêmété, élaboration, visant une tentative de symbolisation. La configuration économique de la répétition à variée. C'est là la compulsion de symbolisation de G. Groddeck.

La seconde vise l'identique, le compulsif dans un échec de la symbolisation.

Jouer des heures à DOOM, refaire et refaire la même partie, ou vaincre Pyramid Head, s'inscrit-t-il dans un processus de symbolisation ; ou est-ce un signe, un symptôme de l'addiction ?



"Quand je refais la même partie, j'espère bien gagner la fois suivante !"

Ou comment la répétition de la partie vise la symbolisation de l'échec et l'apprentissage.



Malthael dans Diablo III :

"Personne ne peut vaincre la mort !"

La répétition de la mort de l'avatar comme tentative de symbolisation de la mortalité du sujet.



"Mais le jeu vidéo, c'est du jeu... donc du symbolisme."

Si le symbolique échoue, alors le ludique tombe...L'absence de symbolisme, c'est l'absence de jeu !