



HAL
open science

Des dispositifs numériques préventifs à l'épreuve du jeu : analyse de modalités linguistiques

Alidières Lucie, Chrysta Pélissier

► To cite this version:

Alidières Lucie, Chrysta Pélissier. Des dispositifs numériques préventifs à l'épreuve du jeu : analyse de modalités linguistiques. *Frontières numériques - Perceptions*, Dec 2016, Toulon, France. hal-02193883

HAL Id: hal-02193883

<https://hal.science/hal-02193883>

Submitted on 24 Jul 2019

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.

Des dispositifs numériques préventifs à l'épreuve du jeu : analyse de modalités linguistiques

Alidières Lucie¹ et Pélissier Chrysta¹
lucie.alidieres@univ-montp3.fr ; chrysta.pelissier@umontpellier.fr

¹ Laboratoire Praxiling – UMR 5267 – CNRS - Université Montpellier 3

Nous soumettons ici les premiers résultats d'une recherche scientifique en cours dont l'objectif est d'établir une grille d'analyse de dispositifs numériques préventifs à partir de méthodes et propositions pluridisciplinaires.

La prévention s'entend comme un ensemble de mesures destinées à éviter un événement qu'on peut prévoir et dont on pense qu'il entraînerait un dommage pour l'individu ou la collectivité². L'action de prévention se retrouve dans de nombreux domaines de la vie quotidienne : santé, sécurité routière, assurance, les risques professionnels ou encore la protection de l'environnement, et de plus en plus déployée par le biais de plateformes ou de sites internet³.

C'est dans ce cadre général que le projet de recherche auquel nous participons entend questionner des dispositifs numériques de prévention au regard des usages produits dans les forums, chats de communautés de joueurs ou interactions avec un agent virtuel ou encore dans le cas de parcours de jeux interactifs. Au regard des premiers résultats du projet en cours, nous observons et analysons, en particulier pour cet article, des modalités d'échanges et d'interpellation du public cible. Nous posons que celles-ci participent in fine de l'interprétation des effets du numérique sur l'action de prévention.

Dans un premier temps nous présentons le projet « Interactions homme/machine dans la prévention et la réduction des risques liés au jeu »⁴ du Groupement d'Intérêt Scientifique (désormais GIS) *Jeu et Sociétés* associé aux premiers résultats d'analyse de la plateforme *Jeu responsable* de la Française des jeux. Nous décrivons ensuite à partir des mêmes pans analytiques, comment ceux-ci sont mis en oeuvre dans le cadre de deux autres dispositifs numériques de prévention. Dans un troisième temps, nous proposons à la discussion des réflexions sur les effets du numérique sur l'action de prévention.

² Définition disponible à l'adresse <http://www.cnrtl.fr/definition/prevention>

³ Jeu responsable au PMU : <https://info.pmu.fr/entreprise/jeu-responsable> ; CRIPS – Prévention de l'usage des drogues auprès des jeunes : <http://www.lecrisp-idf.net/miscellaneous/selection-outils-drogues-jeunes.htm> ; Prévention du risque d'alcool : <http://www.avecmoderation.org/index.php?nos-campagnes/alcool-a-jeunes/> ; Association préventive routière : <https://www.preventionroutiere.asso.fr/2016/04/21/la-prevention-routiere-pour-les-enfants/> ; Ecuca source pour l'environnement : <http://www.educasources.education.fr/selection-detail-137821.html> ; Haltes aux catastrophes environnementales : <http://www.stopdisastersgame.org/fr/home.html> ; Prévention des risques d'activité à domicile : <http://www.prevention-domicile.fr/jeu/ircem/index.php>

⁴ Le projet possède son site Internet à l'adresse suivante : <http://www.interactionsetdependances.fr>
Cet article n'aurait évidemment pas été possible sans un travail collaboratif solide composé de François Perea, Félix Luschka, Nada Jonchère, Yosra Ghliiss et Jérémy Laboureau.

1. Contexte de la recherche

1.1. Présentation générale du projet

Le projet « Interactions homme/machine dans la prévention et la réduction des risques liés au jeu » bénéficie d'un financement du GIS « Jeu et Société»⁵. Selon une approche pluridisciplinaire, l'équipe de recherche du laboratoire Praxiling s'intéresse à différents dispositifs ludiques en ligne existants consacrés aux jeux responsables. Leur conception s'adosse à la notion de médiation entre le public cible et l'institution dans un souci de prévention des risques liés à différents domaines de la vie quotidienne. Dans ce contexte, le travail de recherche consiste à analyser les différentes dimensions linguistiques, affectives et sociales des pratiques de prévention à l'addiction aux jeux d'argent en ligne. L'objectif du travail est de concevoir et mettre en oeuvre un scénario d'accompagnement numérique dédié à la prévention. Ce scénario se doit de prendre en compte les caractéristiques de chacun des joueurs par une personnalisation des interactions entre l'internaute et la machine (dispositif de jeu responsable).

Ainsi, plusieurs phases structurent le projet. La première est de décrire l'architecture de l'information de plateformes numériques et différentes modalités d'échanges entre la machine et l'internaute-joueurs⁶. Une seconde phase vise à conceptualiser la notion de médiation préventive numérique, élaborée à partir d'outils d'évaluation (SOGS), des travaux sur les différentes phases de jeu du joueur (Custer, 1984) et les différents types de joueurs (Blaszczynski et Nower, 2002). Enfin, la troisième revêt une démarche de conception d'un agent virtuel MARC servant de médiateur, incarné par un avatar utilisé dans des applications de natures diverses (Vanpé, 2011). Cet avatar aurait à la fois des caractéristiques humaines (pseudo, âge, sexe, activité professionnelle et personnelle) et des caractéristiques en lien avec la pathologie (évaluées par des outils déjà connus).

1.2. Nos premiers résultats en lien avec la plateforme FDJ : des hypothèses

Une analyse des spécificités linguistiques et des limites pédagogiques de la plateforme de la Française des jeux (désormais FDJ) nommée « Jeu responsable » met en évidence un dispositif de médiation au sens de Lesoeurs et al. (2009) préventive (Six, 1990). Fondé à la fois sur l'information et la formation concernant la naissance et la vie des conflits, le modèle conceptuel de médiation préventive sert de variable de contrôle dès lors qu'intervient un changement dans l'environnement organisationnel (Ian, 2012).

Dans ce contexte, le site web « Jeu responsable » doit amener les usagers-joueurs à identifier des comportements quotidiens (manger, dormir, gérer un budget, etc.)

⁵ Universités Paris ouest, Descartes, Paris 13 et La Française des jeux

⁶ L'article proposé s'inscrit dans cette première phase et dans la continuité d'un travail présenté au colloque « Acteurs formes de médiation pour le dialogue interculturel », Glat 2016, Padoue, Italie : <https://conferences.telecom-bretagne.eu/glat-padova2016/programme/>

problématiques. Son objectif est de les sensibiliser à une démarche de prise en charge de troubles addictifs voire pathologiques. Ainsi, la problématique soulevée par ce projet réside dans l'identification du processus de mise en place de ces changements de comportements grâce au déploiement d'un environnement numérique.

Chaque membre de l'équipe (au nombre total de huit) s'est placé en tant qu'utilisateur de cette plateforme. Les premières observations⁷ mettent en avant différentes perceptions langagières au niveau des :

1. modalités d'interpellation des joueurs. Par exemple, on détaille cinq postures personnelles :
 - a. Des formes où l'on « fait parler » le visiteur à la 1^{ère} personne du singulier (*Je joue, [...], Mon budget*) ;
 - b. des modalités d'interpellation dialogale : *Le jeu et vous*
 - c. le recours à des formes non personnelles : *pour se faire aider*
 - d. le recours à un tiers personnage non personnel : *dans la tête d'un joueur*
 - e. des formes interpersonnelles dans des phrases nominales : *La quête des règles d'or, jeu et dépendance* ;
2. modalités interactionnelles. Par exemple, on retrouve différentes formes de questions :
 - a. celles centrées sur les habitudes du joueur (*À quel montant évaluez vous vos dépenses ?*)
 - b. des questions conditionnelles (*Si vous avez des enfants, à combien d'élèvent les dépenses moyennes...*)
 - c. des questions liées aux conséquences du jeu excessif (*Est-ce que le jeu à déjà posé des problèmes de santé ?*) ;
3. modalités d'échanges personnalisés. Nos observations ont pour objectif de spécifier les effets de personnalisation tel qu'il apparaît dans les supports de communication (typologies, illustrations, graphismes, mises en scène ludiques).

Ces modalités constituent une première ébauche d'une grille d'analyse des dispositifs numériques préventifs disponibles en ligne. Afin de renforcer ces hypothèses, nous proposons dans cet article de les confronter à deux autres dispositifs numériques préventifs.

2. Deux dispositifs de prévention en ligne

Les deux dispositifs de prévention en ligne choisis s'inscrivent dans la prévention des addictions. Le terme d'addiction englobe ici la notion de comportement, de rapport d'un individu à un objet, sans forcément une substance (Peele, 2009). S'inspirant de la dépendance aux substances psychoactives du DSM-III-R, Goodman (1990) définit l'addiction comme un processus par lequel un comportement, qui peut avoir pour fonction un plaisir et/ou un soulagement d'un malaise interne, est réalisé dans un

⁷ Celles dont nous faisons état ici ont été élaborées par François Perea.

pattern caractérisé par (1) un échec répété à contrôler ce comportement et (2) la poursuite de ce comportement malgré la présence de conséquences négatives significatives. Toujours selon Goodman, ce concept d'addiction englobe à la fois celui de dépendance impliquant l'atteinte d'un état interne agréable par la satisfaction des besoins (fondamentaux ou dérivés) amenant un renforcement positif et celui de compulsion impliquant le fait de pallier un état négatif (anxiété, douleur, culpabilité, etc.) ayant pour conséquence un renforcement négatif. Nous retrouvons dans cette définition de l'addiction la combinaison de plaisir et d'échappement.

Le premier dispositif de prévention en ligne est un dispositif de jeu responsable⁸ du groupe Barrière⁹. Il est retenu pour sa concordance avec la plateforme de la Française des Jeux sur laquelle porte la première phase de notre projet. Le second est un dispositif¹⁰ de jeu intitulé « Neutros - La Quête des Continents Flottants »¹¹, dont l'objectif est d'informer sur la sexualité à l'adolescence et prévenir l'addiction au tabac, à la drogue. Ce type de plateforme numérique vient en complément des structures d'aide et de soins classiques, qui étaient dans les années 1980 « mal préparés pour répondre efficacement à cette situation nouvelle et déconcertante » d'accroissement de la consommation d'alcool et de drogues parmi les jeunes générations (Bailly, 2009 : 9).

2.1. Présentation générale des dispositifs de jeu responsable

La notion de jeu responsable ou responsable gambling est devenue un terme populaire dans les années 1990. Ladouceur le définit comme « un ensemble de mesures visant à réduire le développement des habitudes de jeu excessives ». Il s'agit d'une réponse au jeu pathologique. Le but est de faire prendre conscience au joueur de son comportement, de prévenir les problèmes de jeu et d'inciter les joueurs pathologiques à consulter un spécialiste. Ce terme a valeur de prévention et vise à assurer la protection des individus à risque tout en minimisant toute interférence inutile causée aux joueurs sans problème (Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Shaffer, H. J. 2004).

2.1.1. Dispositif jeu responsable du groupe Barrière

Le dispositif choisi, du groupe Barrière se compose de trois grandes parties scénarisées : *Quel joueur êtes vous ? Évaluez votre budget Conseils d'experts.*

⁸ Jeu Responsable de Barrière : <http://www.preferezunjeuresponsable.com>

⁹ Barrière est une marque sous laquelle sont commercialisés les hôtels et casinos de deux sociétés distinctes : Groupe Lucien Barrière et Société Fermière du Casino Municipal de Cannes. <http://www.lucienbarriere.com/localized/fr/groupes.htm>. "Groupe Lucien Barrière est le leader du marché des casinos en France et en Suisse et l'un des principaux acteurs de ce marché en Europe. Il est également une référence dans l'hôtellerie de luxe en France et bénéficie d'une forte notoriété dans les métiers de la restauration et des loisirs." : http://www.lucienbarriere.com/localized/fr/groupes/groupe_lucienbarriere/qui_sommes-nous.htm

¹⁰ Il a été financé par la Ville du Mans, Réseau, Genre et Sexualité du Pays de la Loire et la préfecture de la Sarthe, en collaboration avec le planning familial de la Sarthe (72) et du service Santé et Environnement de la ville du Mans.

¹¹ Jeu Responsable de Neutros : <http://www.neutros.org>



Figure 1 : trois grandes parties du dispositif Barrière

Dans la première partie du dispositif *Quel joueur êtes vous ?* neuf questions sont posées à l'internaute : *Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous... :*

| | | | | | |
|---|--|---------------------------------|----------------------------------|--|---|
| 1 | ... parié plus que vous ne pouviez vous le permettre ? | <input type="checkbox"/> JAMAIS | <input type="checkbox"/> PARFOIS | <input type="checkbox"/> LA PLUPART DU TEMPS | <input type="checkbox"/> PRESQUE TOUJOURS |
| 2 | ... eu besoin de jouer de plus grosses sommes d'argent pour ressentir le même enthousiasme ? | <input type="checkbox"/> JAMAIS | <input type="checkbox"/> PARFOIS | <input type="checkbox"/> LA PLUPART DU TEMPS | <input type="checkbox"/> PRESQUE TOUJOURS |
| 3 | ... recommencé à jouer pour tenter de vous « refaire » ? | <input type="checkbox"/> JAMAIS | <input type="checkbox"/> PARFOIS | <input type="checkbox"/> LA PLUPART DU TEMPS | <input type="checkbox"/> PRESQUE TOUJOURS |
| 4 | ... emprunté de l'argent ou vendu quelque chose pour obtenir de l'argent pour jouer ? | <input type="checkbox"/> JAMAIS | <input type="checkbox"/> PARFOIS | <input type="checkbox"/> LA PLUPART DU TEMPS | <input type="checkbox"/> PRESQUE TOUJOURS |
| 5 | ... senti que vous pourriez avoir un problème de jeu ? | <input type="checkbox"/> JAMAIS | <input type="checkbox"/> PARFOIS | <input type="checkbox"/> LA PLUPART DU TEMPS | <input type="checkbox"/> PRESQUE TOUJOURS |
| 6 | ... eu des critiques de la part d'autres personnes sur vos habitudes de jeu (que vous pensiez qu'elles soient vraies ou non) ? | <input type="checkbox"/> JAMAIS | <input type="checkbox"/> PARFOIS | <input type="checkbox"/> LA PLUPART DU TEMPS | <input type="checkbox"/> PRESQUE TOUJOURS |
| 7 | ... ressenti de la culpabilité à propos de vos habitudes de jeu ou de ce qui arrive lorsque vous jouez ? | <input type="checkbox"/> JAMAIS | <input type="checkbox"/> PARFOIS | <input type="checkbox"/> LA PLUPART DU TEMPS | <input type="checkbox"/> PRESQUE TOUJOURS |
| 8 | ... senti que le jeu vous causait des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'anxiété ? | <input type="checkbox"/> JAMAIS | <input type="checkbox"/> PARFOIS | <input type="checkbox"/> LA PLUPART DU TEMPS | <input type="checkbox"/> PRESQUE TOUJOURS |
| 9 | ... connu des problèmes financiers, causés par vos activités de jeu, pour vous ou votre famille ? | <input type="checkbox"/> JAMAIS | <input type="checkbox"/> PARFOIS | <input type="checkbox"/> LA PLUPART DU TEMPS | <input type="checkbox"/> PRESQUE TOUJOURS |

Figure 2 : neuf questions qui permettent de définir le type de joueur en ligne

Dans la seconde intitulée “Évaluer votre budget jeu”, le système demande des informations personnelles sur les revenus et les dépenses de l'internaute (revenus mensuels, dépenses pour l'hébergement, sommes dépensées pour les jeux d'argent, etc.). En réponse à ce questionnaire, le système délivre des informations (taux d'endettement accepté par les banques en France et le pourcentage des revenus alloués aux jeux pour les différents pays).

Enfin, dans le dernier volet, Conseils pour un jeu responsable, six conseils sont formulés : *parlez avec nos équipes, jouez avec plaisir, sachez vous arrêter pour profiter de vos gains, jouez sans emprunter, fixez vous une somme limite, faites des pauses.*

2.1.2. Dispositif Neutros

Ce dispositif propose à l'internaute de jouer le rôle d'un aventurier à l'épreuve dans plusieurs "continents flottants" (Saharis, Vulcanor, Végétalia, Polarium et Mégadom), continents issus d'un cataclysme :

« Seule rescapé de l'explosion, Neutros est devenue au fil des siècles un gigantesque complexe spatial à la technologie avancée. À cette base sont reliés cinq satellites, vestiges de la planète Terre, désormais plus connus sous le nom de "continents flottants... ».

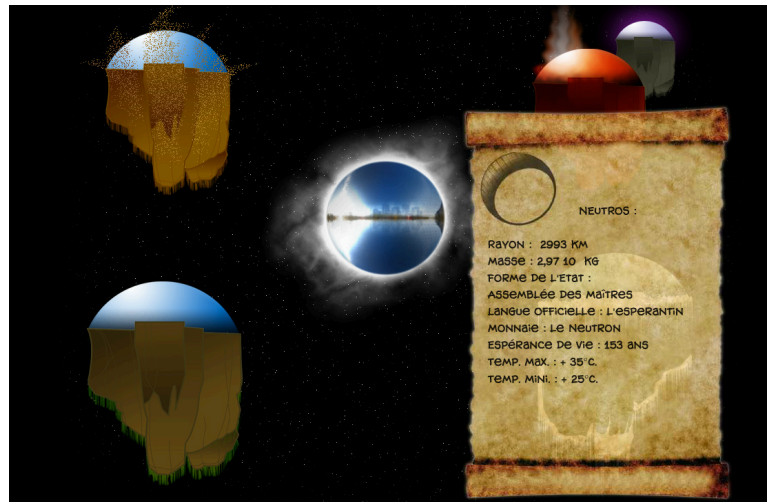


Figure 3 : les continents flottants du système Neutros

L'aventurier-internaute doit visiter consécutivement les cinq autres planètes et répondre pour chacune d'elles à dix questions proposées de manière aléatoire, parmi une trentaine possibles. Lorsqu'il parvient à visiter les cinq continents et à répondre aux questions avec un minimum de cinq réponses correctes, l'aventurier-internaute décolle alors pour la planète Neutros :



Figure 4 : bilan des scores de l'internaute et décollage de la navette Neutros

2.2. Analyse des modalités présentes

2.2.1. Modalités d'interpellation

Dans le dispositif "Barrière", quatre postures personnelles sont identifiées à partir du dispositif proposé en ligne :

1. des formes font parler le visiteur. Par exemple, la première personne est présente dans *Évaluez votre budget jeu* ;
2. des modalités d'interpellation dialogale (seconde personne du pluriel) sont intégrées dans le questionnaires permettant de déterminer le type de joueur : *À quelle fréquence avez vous....;*
3. le recours à des formes non personnelles : *Pour vous faire aider, vous pouvez :*
 - a. *Consulter le superviseur Jeu Responsable de votre Casino Barrière le plus proche*
 - b. *Consulter des spécialistes*
4. des formes interpersonnelles sont intégrées dans des phrases nominales comme *e-enfance : les mineurs et Internet ou limitation volontaire d'accès.*

Dans le dispositif "Neutros", nous identifions cinq postures personnelles :

1. des formes où l'on « fait parler » le visiteur à la première personne : *J'ai été témoin d'un viol, J'ai pu être contaminé-e par le virus de l'hématite A ;*
2. des modalités d'interpellation dialogale : *Si vous êtes victimes et que vous ne souhaitez pas porter plainte, vous pouvez déclarer les faits à la police ou à la gendarmerie par... ;*
3. le recours à des formes non personnelles : *pour se faire aider ; Être séropositive au VIH, c'est... ; Doit-on faire un bilan sanguin avant de rendre pour la première fois la pilule ? ;*
4. le recours à un tiers personnage non personnel : par exemple, *un sportif reconnu coupable de dopage peut... La veille d'une épreuve, le sportif doit privilégier dans son alimentation... Chez la femme, le cycle menstruel se situe entre la 1er jour des règles et le 1er jour des règels suivantes... ;*
5. des formes interpersonnelles dans des phrases nominales : *La quête des continents flottants, À la découverte du système Neutros* par exemple.

Notons que dans ce dispositif, le recours à un personnage tiers n'est pas présent alors qu'il l'est dans les deux autres de jeu responsable » (FDJ et Barrière).

2.2.2. Modalités interactionnelles

Dans le dispositif "Barrière", nous retrouvons des modalités interactionnelles sous forme de questions :

1. centrées sur les habitudes du joueur : *Avez vous emprunté de l'argent ou vendu quelque chose pour obtenir de l'argent pour jouer ? ;*

2. liées aux conséquences du jeu excessif : *Avez-vous senti que vous pourriez avoir un problème de jeu ? Avez-vous senti que le jeu vous causait des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'anxiété ?* ;
3. utilisant le mode impératif pour motiver l'internaute à se faire aider : *parlez avec nos équipes, jouez avec plaisir, sachez vous arrêter pour profiter de vos gains, jouez sans emprunter, fixez vous une somme limite, faites des pauses.*

Notons ici l'absence de questions conditionnelles du type *Si vous avez des enfants, à combien s'élèvent les dépenses moyennes.*

Dans le dispositif Neutros, en ce qui concerne les modalités interactionnelles proposées, nous retrouvons deux des trois formes de questions soulignées dans le cas du jeu en ligne :

1. des questions centrées sur les habitudes / le comportement de l'individu : *Qui décide du bon moment pour avoir sa première relation sexuelle ?* ;
2. des questions conditionnelles : *Si le préservatif à craqué, que faire ?* ; *des questions liées aux conséquences des actes engagés par l'internaute : Si j'ai un rapport le 11ième jour du cycle et que l'ovulation a lieu le 14ième jour, est-ce que je peux être enceinte ?*

2.2.3. Dialogue et modalités d'échanges personnalisés

Dans le dispositif Barrière, la personnalisation des échanges n'est pas mise en place. Seule une individualisation (Duthoit et al. 2012) partielle est présente. En effet, dans la rubrique intitulée *Quel joueur êtes-vous ?* selon les réponses formulées par l'internaute, trois résultats et commentaires sont renvoyés par le système :

1. *Joueur sans problème. Vous êtes un joueur-loisir, vous prenez du plaisir à jouer. Vous avez des habitudes de jeu compatibles avec votre bien-être ;*
2. *Joueur modéré. Le jeu devient trop important dans votre vie. Vous êtes trop optimiste, vous jouez peut-être plus que vos moyens ne vous le permettent, ou bien vous devenez de plus en plus seul. Agissez maintenant, parlez-en, renouez avec un Jeu Responsable ! Contactez le Superviseur Jeu Responsable de votre Casino Barrière, il peut vous aider ;*
3. *Joueur excessif. Vous n'avez plus le contrôle de votre comportement de jeu et vous avez perdu beaucoup (argent, relations, estime de vous même...). Il est temps d'agir : des solutions existent. Rompez ce silence et prenez vite contact avec notre Superviseur Jeu Responsable !*

D'un point de vue graphique, aucune illustration n'est proposée dans ce dispositif, si ce n'est une animation pour les six conseils du site. Chacun des six conseils est associé à une image/icône en plus d'un énoncé textuel.



Figure 6 : Extrait de l’animation de la rubrique “Conseils pour un Jeu Responsable”

Nous sommes ici dans une approche illustrative de conseils. Le dessin fait penser aux illustrations intégrées aux jeux vidéo des années 1980 et n’apporte pas plus d’information que celle véhiculée par le texte.

Le dispositif Neutros ne propose aucune personnalisation des parcours (dans la visite des cinq continents) et des échanges (généralistes et peu tournés vers le comportement personnel de l’internaute).

Selon la consigne, ce jeu peut être utilisé de manière individuelle ou collective. En mode individuel, l’internaute choisit un des deux aventuriers proposés (homme ou femme) et répond ensuite aux questions posées sur chaque continent du jeu. En contexte collectif, les joueurs choisissent “un nom de tribu” qu’ils inscrivent dans le même champs texte que le nom de l’internaute qui joue seul. Entre les deux modes, aucune question ne varie. Le dispositif proposé est donc identique.

Enfin, les graphismes sont tout droit sortis de bandes dessinées. Statiques, il s’agit de montages/animations/dessins en couleurs (types mangas) par lesquels les personnages imaginaires (combattants) partent avec l’internaute à la conquête de mondes.



Figure 7 : Extrait de l’animation en introduction du premier monde visité, Végétalia

Dans les différentes conquêtes ou parcours de jeu, la musique est omniprésente depuis la mise en situation (présentation du continent flottant) en passant par les questions auxquelles il doit répondre, et les bilans qui lui sont fournis à la fin.

3. En quoi le numérique peut-il avoir des effets sur l'action de prévention ? Quelques pistes de réflexion

Les modalités recensées dans les différents dispositifs numériques de prévention montrent que les joueurs sont interpellés d'une manière ou d'une autre dans leur pratique du jeu. Le joueur est en quelque sorte « hors-jeu », dans un contexte de jeu éloigné de sa pratique quotidienne. Ces phénomènes observables sur les différentes plateformes ne sont pas exhaustifs mais ils laissent à penser que plus le joueur est face à des pratiques qui lui sont imposées, moins il peut s'interroger. Dans ce cas et comme le soulignent Peretti-Watel et Moati (2009) la prévention n'est autre qu'un moyen pour parvenir à imposer des « conduites sociales et sanitaires ». ¹²

Dans le cadre d'un dispositif numérique à visée préventive, le dispositif doit donc être pour le joueur l'outil dont il a l'habitude de se servir, le point de contact qui favorisera une démarche de prise en charge thérapeutique. L'interface numérique doit donc servir à motiver le joueur, à s'interroger sur sa pratique, l'extraire de son confort d'abord en lui proposant de jouer comme à son habitude, et dans un second temps, le confronter à ses croyances (distorsions cognitives).

Pour cela, il s'agit de mettre le joueur « à chaud » autrement dit en situation, motiver ses réflexes jusqu'à une limite de non-retour. Au terme de son parcours de jeu, le joueur doit réagir : « Je me raconte une histoire... », « Il faut que cela change, cela va trop loin ». L'interface peut soumettre alors un bilan sous forme d'objectivation : « On a repéré que... », « Vous êtes dans l'erreur d'interprétation parce que... », « Vos croyances sont fausses car », « Vous avez pris trop de risques en ce qui concerne... », etc.

4. Conclusion et perspectives de travail

Dans cet article, notre hypothèse est qu'un dispositif numérique de prévention implique des échanges spécifiques avec l'internaute-utilisateur.

Premièrement, l'analyse des modalités d'interpellation montrent essentiellement la présence de quatre postures spécifiant dans un cas un éloignement (formes non personnelles et phrases nominales) et dans l'autre un rapprochement (par le fait de « faire parler » et par les modalités d'interpellation dialogale).

Deuxièmement, les modalités interactionnelles spécifient d'un côté les habitudes du joueur, les conséquences du jeu excessif et de l'autre se basent sur des moyens

¹² Notes de lecture - P. Peretti-Watel et J-P Moati (2009), par Sandrine Knobé - Projet APSAPA, février 2014. Disponible en ligne : http://apsapa.eu/IMG/pdf/cr_peretti-watel_moati-2009_sk-fev2014.pdf

linguistiques dans le but de motiver l'internaute à se faire aider (utilisation de l'impératif) et entreprendre une thérapie.

Troisièmement, notre analyse montre que la personnalisation des échanges n'est pas mise en place. Les échanges sont identiques quelque soit le profil du joueur, ses attentes et ses objectifs qui motivent son utilisation de la plateforme de prévention. De plus, les sens de la vue (textes écrits) et du son (musique de fond) sont largement mobilisés. L'interaction avec le joueur est donc partielle : le numérique restreint la perception du joueur sur sa pratique de jeu d'argent en ligne selon deux formes (musique et vue de textes/images) alors que des modalités de type vidéo (2D ou 3D) intégrés à un monde virtuel (un casino numérique par exemple) pourraient être envisagées.

5. Bibliographie

- Bailly, D. (2009).** *Alcool, drogues chez les jeunes : agissons*. Odile Jacob, 288 pages.
- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Shaffer, H.J. (2004).** A science-based framework for responsible gambling: The Reno model. *Journal of Gambling Studies*, 20(3), 301-317.
- Blaszczynski, A. & Nower, L. (2002).** « A pathways model of problem and pathological gambling ». *Addict Abingdon Engl.* May, 97(5), p. 487-499.
- Custer, R. (1984).** « Profile of the pathological gambler ». *J Clin Psychiatry*. 45(12), p.35-8.
- Duthoit, E., Mailles-Viard Metz, S., & Pélissier, C. (2012).** Processus d'aide en contexte d'apprentissage : une adaptation pour individualiser et personnaliser. *Revue STICEF*, 19.
- Goodman, A. (1990).** *Addiction: definition and implications*. Br J Addict ;1403–8.
- Ian R. (2012).** « Pourquoi et comment la médiation préventive du Ministère du travail améliore-t-elle les relations du travail dans les entreprises québécoises? ». *Mémoire de master*, Université de Montréal, Québec.
- Lesoeurs G., Ben Mrad F., Guillaume-Hofnung M. (2009).** « Le médiateur vu par lui-même : Résultats d'une enquête qualitative auprès des médiateurs », *Humanisme et Entreprise* 2009/4 (n° 294), p. 45-60. DOI 10.3917/hume.294.0045
- Peele, S. (2009).** L'addiction au 21^e siècle, *Psychotrope*, « Grandir parmi les addictions », Stanton Peele 2009/4, volume 15. De Boeck Supérieur.
- Six, J.-F. (1990).** *Le temps des médiateurs*. Paris, Le Seuil.
- Tapia, C. (2011).** « Médiation : définition et problématique », *Le Journal des psychologues* 5/2011 (n° 288) , p. 16-16. URL : www.cairn.info/revue-le-journal-despsychologues-2011-5-page-16.htm. DOI : 10.3917/jdp.288.0016.
- Vanpé, A. (2011).** Expressions et micro-expressions spontanées de la face et de la voix en Interaction Homme-Machine: esquisse d'un modèle du « Feeling of Thinking ». *Thèse en Linguistique*, Université Stendhal - Grenoble III.