



**HAL**  
open science

## “ Je suis un gamer ! ” au-delà des stéréotypes, les enjeux d’une identité passionnelle

Maud Lemerancier-Dugarin, Lucia Romo, Oulmann Zerhouni

### ► To cite this version:

Maud Lemerancier-Dugarin, Lucia Romo, Oulmann Zerhouni. “ Je suis un gamer ! ” au-delà des stéréotypes, les enjeux d’une identité passionnelle. *Annales Médico-Psychologiques, Revue Psychiatrique*, 2021, 179 (3), pp.293-297. 10.1016/j.amp.2021.01.007 . hal-04329108

**HAL Id: hal-04329108**

**<https://hal.science/hal-04329108>**

Submitted on 22 Jul 2024

**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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License

## *Communication*

**« Je suis un *gamer* ! » Au-delà des stéréotypes, les enjeux d'une identité passionnelle**

**« I am a *gamer*! » Beyond stereotypes, the stakes of a passionate identity**

Maud Lemerrier-Dugarin <sup>1,3</sup>, Lucia Romo <sup>1</sup>, & O. Zerhouni <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Laboratoire CLIPSYD (Clinique, Psychanalyse, Développement)

Université Paris Nanterre, 200 avenue de la République 92000 Nanterre, France.

<sup>2</sup> Laboratoire LAPPS (Laboratoire Parisien de Psychologie Sociale)

Université Paris Nanterre, 200 avenue de la République 92000 Nanterre, France.

<sup>3</sup> Laboratoire CHART (Cognition Humaine et Artificielle)

Université Vincennes – Saint-Denis (Paris 8), 2 rue de la Liberté 93526 Saint-Denis, France.

Auteur correspondant : Maud Lemerrier-Dugarin, Laboratoire CLIPSYD (Clinique, Psychanalyse, Développement), Université Paris Nanterre, 200 avenue de la République 92000 Nanterre, France.

Mail : [m.lemerrierdugarin@gmail.com](mailto:m.lemerrierdugarin@gmail.com) (ou [maud.lemdu@gmail.com](mailto:maud.lemdu@gmail.com))

## **Résumé**

*Contexte et objectifs.* – De nombreuses études scientifiques se sont focalisées sur les profils psychologiques et les motivations à jouer des joueurs ayant un usage problématique et excessif des jeux vidéo. Pourtant, ce sous-ensemble de joueurs n'est pas représentatif de la communauté des « gamers ». La présente étude vise à explorer les profils de personnalité des joueurs en population générale et leurs motivations à jouer afin d'identifier d'éventuelles différences ou similarités avec les profils des non-joueurs et ceux des joueurs problématiques.

*Méthode et population.* – À l'aide d'un questionnaire en ligne, nous avons évalué les traits de personnalité (*Big Five Inventory*) et les motivations à jouer (*Motivation to Play in Online Games Questionnaire*) de 883 adultes francophones. Notre échantillon comprend des non-joueurs, des personnes jouant exclusivement hors ligne et des personnes jouant en ligne (joueurs occasionnels, joueurs réguliers et hyperjoueurs).

*Résultats.* – Les personnes jouant hors ligne, les joueurs réguliers et les hyperjoueurs ont des niveaux d'Extraversion plus bas que ceux des non-joueurs. Les hyperjoueurs ont des niveaux d'Agréabilité plus élevés que les non-joueurs. Plus les personnes s'investissent dans les jeux, plus leurs scores de Neuroticisme augmentent et plus leurs motivations à jouer sont fortes.

*Conclusions.* – Les « gamers » en population générale semblent avoir des profils de personnalité assez similaires à ceux des non-joueurs sur le plan de la personnalité. Des études complémentaires sont nécessaires pour identifier un éventuel « point de basculement » entre le fort investissement dans les jeux vidéo (groupe des hyperjoueurs) et le jeu excessif.

*Mots-clés :* Big Five ; Gamers ; Jeux vidéo ; Motivations à jouer ; Personnalité.

## **Abstract**

*Context and objectives.* – Numerous scientific studies have focused on the psychological profiles and motivations to play of video gamers with problematic or excessive use of video games. However, this subset of gamers is not representative of the gaming community. The present study aims at exploring the personality profiles of gamers in non-clinic population and their motivations to play in order to identify possible differences or similarities with the profiles of non-gamers and problematic gamers.

*Methods and population.* – We assessed personality traits (*Big Five Inventory*) and motivations to play (*Motivation to Play in Online Games Questionnaire*) of 883 francophone adults through an online survey. Our sample included non-gamers, people who play

exclusively offline and people who play online (casual gamers, regular gamers and hardcore gamers).

*Results.* – Offline gamers, regular gamers and hardcore gamers have lower levels of Extraversion than non-gamers. Hardcore gamers have higher levels of Agreeableness than non-players. The more people tend to be involved in video gaming, the more their Neuroticism scores and their motivation to play increase.

*Conclusions.* – Gamers in general population appear to have personality profiles that are quite similar to non-gamers personality profiles. Further research is needed to identify a possible "tipping point" between high investment in video games (hardcore gamers) and excessive gaming (problematic gamers).

*Key words:* Big Five; Gamers; Motivations to play; Personality; Video games

## **1. Introduction**

Depuis leur apparition auprès du grand public dans les années 1970 et grâce aux innovations technologiques successives, les jeux vidéo se sont popularisés dans le monde entier au point de devenir la première industrie culturelle en France et à l'international. En 2019, près de 37 millions de Français s'adonnaient à cette pratique ludique [16]. Même si l'âge moyen du joueur ne cesse d'augmenter pour atteindre 40 ans et malgré la popularité grandissante des jeux vidéo, de nombreux stéréotypes du « geek » (adolescent ou jeune adulte, en surpoids, paresseux, agressif, isolé socialement et ne s'intéressant qu'à l'univers des jeux vidéo) perdurent dans l'imaginaire collectif [10]. Les polémiques autour de « l'addiction aux jeux vidéo » se sont soldées par une reconnaissance du « trouble du jeu vidéo » par l'Organisation mondiale de la santé (OMS) en 2018 afin d'améliorer les conditions de prises en charge des personnes souffrant d'un usage excessif des jeux vidéo [19]. Une pléthore d'études scientifiques s'est intéressée aux profils psychologiques et motivationnels des personnes ayant un usage problématique des jeux vidéo [3, 8]. Les résultats de ces études, largement relayés dans les médias, ont probablement contribué à pérenniser les stéréotypes des joueurs. En réponse à cette vision négative, la communauté grandissante des joueurs s'est emparée de la notion de « gamer » dans le but d'en restaurer son image. Être passionné de jeux vidéo s'est mué en une identité à part entière, fièrement assumée voire revendiquée par les membres de la communauté [14]. Cette double tendance questionne sur les enjeux liés à « l'identité du gamer ».

Les joueurs problématiques auraient leur propre ensemble de traits de personnalité et de profils [7]. Les résultats des études, études qui emploient les termes du modèle du *Big Five*, s'accordent sur de hauts niveaux de Neuroticisme chez les personnes ayant un usage excessif des jeux vidéo [3, 8]. L'Extraversion était soit négativement corrélée à l'usage excessif des jeux vidéo [2, 4, 12], soit aucune corrélation n'a été trouvée [5, 11, 18]. L'Ouverture aux expériences était soit positivement, soit non corrélée à l'usage excessif des jeux vidéo [15]. Les tendances semblent plus difficiles à dégager pour l'Agréabilité et la Conscienciosité. Certaines motivations à jouer, en particulier les accomplissements dans les jeux et le besoin de s'évader pour fuir la réalité, apparaissent comme des facteurs de risque voire des prédicteurs de l'usage problématique des jeux vidéo [3, 9].

Cependant, les joueurs problématiques représentent un sous-ensemble spécifique au sein de la communauté des joueurs. En Europe, la prévalence de l'usage problématique des jeux vidéo serait entre 1 et 8 % des usagers [21]. Les profils des joueurs problématiques ne sont donc pas représentatifs de l'ensemble de la communauté des joueurs. Quelques études se sont penchées sur les différences entre joueurs problématiques et joueurs non problématiques, à l'instar de Dieris-Hirche et al. [6]. Mais nous n'avons trouvé que quatre études comparant les profils de personnalité des joueurs réguliers et des non-joueurs utilisant le modèle du Big Five [1, 2, 5, 17]. Aucune de ces études n'a été menée en population française.

## **2. Méthodes et instruments**

Les objectifs de cette recherche sont (a) d'identifier d'éventuelles ressemblances ou différences entre les profils psychologiques des joueurs en population générale française et ceux des non-joueurs et (b) de comparer les profils des joueurs en population générale aux profils des joueurs ayant un usage excessif (ou problématique) des jeux vidéo à l'aide des données existantes dans la littérature. Nous avons sollicité la participation de joueurs et de non-joueurs afin de répondre à un questionnaire en ligne évaluant les cinq dimensions de la personnalité à l'aide du Big Five Inventory français (BFI-Fr) [13] et, pour les personnes jouant en ligne, leurs motivations à jouer à l'aide du *Motivation to Play In Online Games Questionnaire* (MPOGQ) [20]. Le BFI-Fr évalue les dimensions suivantes de la personnalité : l'Ouverture, la Conscienciosité, l'Extraversion, l'Agréabilité et le Neuroticisme. Le MPOGQ évalue dix facteurs motivationnels regroupés en trois catégories : accomplissement (l'avancement, la compréhension des mécaniques de jeu et la compétition), social (la socialisation, les relations et le travail d'équipe) et immersion (l'exploration, le jeu de rôle, la

personnalisation et l'évasion). Des questions supplémentaires visaient à savoir si les personnes jouaient ou non, si elles jouaient hors ligne ou en ligne et comment elles se percevaient en tant que joueur. Huit cent quatre-vingt-trois personnes (727 hommes et 156 femmes) ont complété le questionnaire. L'âge moyen des participants était de 22,90 ans (écart-type : 4,91). L'échantillon se composait de non-joueurs (3,4 %), de joueurs hors ligne (4,19 %) et de personnes jouant en ligne divisées en trois sous-groupes : les joueurs occasionnels (4,08 %), les joueurs réguliers (57,19 %) et les hyperjoueurs (31,34 %).

### **3. Résultats**

Nous avons utilisé le logiciel Jamovi (version 1.1.9) pour analyser les données et considérant significatives les valeurs de  $p < 0.005$ . Nous avons effectué une régression multimodale en utilisant la « typologie des joueurs et des non-joueurs » comme variable dépendante. Les dimensions de la personnalité étaient les variables indépendantes.

En comparant les joueurs aux non joueurs pour les cinq dimensions de la personnalité, nous avons trouvé que (a) les joueurs hors ligne, les joueurs occasionnels et les hyperjoueurs avaient des scores significativement inférieurs aux non-joueurs pour l'Extraversion ; (b) les hyperjoueurs avaient des scores significativement supérieurs aux non-joueurs pour l'Agréabilité ; (c) aucune différence significative n'a été trouvée pour la Conscienciosité, le Neuroticisme et l'Ouverture entre les joueurs et les non-joueurs ; (d) aucune différence significative n'a été trouvée pour les cinq dimensions de la personnalité entre les joueurs occasionnels et les non-joueurs.

Les scores moyens pour chaque catégorie de joueurs en ligne (voir Figures 1, 2 et 3) indiquent que les hyperjoueurs ont des motivations plus élevées que les joueurs réguliers et que les joueurs occasionnels ont pour la plupart des facteurs motivationnels. Les différences les plus importantes sont pour les trois facteurs motivationnels de type « accomplissement » (avancement, mécaniques et compétition), pour un facteur motivationnel de type « social » (relations) et pour trois facteurs motivationnels de type « immersion » (jeu de rôle, personnalisation et évasion).

### **4. Discussion**

Nous avons constaté que la principale différence entre les joueurs et les non-joueurs sur le plan de la personnalité concernait l'Extraversion. Pour trois catégories de joueurs (les

personnes jouant exclusivement hors-ligne, les joueurs réguliers et les hyperjoueurs), les scores étaient significativement inférieurs en comparaison avec les scores des non-joueurs. Ces résultats sont similaires à ceux de plusieurs études qui indiquent que les personnes ayant un usage excessif des jeux vidéo auraient des scores bas d'Extraversion [2, 4, 12]. Mais ces résultats contrastent avec ceux des études de Bean et Groth-Marnat [1] et de Braun et al. [2] qui n'ont pas trouvé de différences significatives entre les joueurs et les non-joueurs pour cette dimension, tandis que Teng [17] rapportait des niveaux d'Extraversion plus élevés chez les personnes jouant en ligne, en comparaison aux non-joueurs.

Les recherches précédentes [1, 2, 5] n'avaient pas trouvé de différences significatives entre joueurs et non-joueurs pour l'Agréabilité. Nos résultats vont dans ce sens, excepté pour le groupe des hyperjoueurs qui a des scores significativement plus élevés. L'absence de différences entre joueurs et non-joueurs pour l'Ouverture corrobore également les résultats des études publiées [1, 2, 5]. Mais en ce qui concerne la Conscienciosité, les résultats des études sont contradictoires.

Même si nous n'avons pas trouvé de différences significatives entre les scores des joueurs et les scores des non-joueurs pour le Neuroticisme, nos résultats indiquent cependant que plus les participants s'investissent dans les jeux vidéo, plus les scores moyens de Neuroticisme augmentent. Une relation positive entre le Neuroticisme et l'addiction aux jeux vidéo a fréquemment été retrouvée dans la littérature scientifique [8, 15]. Ainsi, plus les personnes jouent, plus elles auraient tendance à ressentir des émotions négatives (anxiété, tendance dépressive, irritabilité) et à être émotionnellement instables.

Plus les personnes s'investissent dans les jeux vidéo, plus leurs motivations à jouer sont diverses et fortes. Les hyperjoueurs ont des scores nettement supérieurs pour tous les facteurs motivationnels de type « accomplissement » et tous les facteurs de type « immersion » (à l'exception du facteur « exploration ») par comparaison aux joueurs réguliers et aux joueurs occasionnels. Cependant, les résultats pour les motivations de type « social » sont moins nets. Toutes les personnes qui jouent à des jeux vidéo en ligne, quel que soit leur investissement dans les jeux, sont motivées par la possibilité de socialiser (discuter avec d'autres joueurs) et par le travail d'équipe. Des différences apparaissent pour le facteur « relations », c'est-à-dire que plus les personnes s'investissent dans les jeux, plus elles semblent avoir envie d'établir des relations durables par le biais des jeux en ligne.

## **5. Conclusion**

Les « gamers » en population générale semblent avoir des profils de personnalité assez similaires à ceux des non-joueurs sur le plan de la personnalité. Le groupe des joueurs occasionnels est d'ailleurs celui pour lequel aucune différence significative n'a été trouvée en comparaison avec les non-joueurs. Dans notre étude, l'Extraversion est la dimension qui différencie trois catégories de joueurs des non-joueurs. Les joueurs semblent moins extravertis que les non-joueurs. Les hyperjoueurs sont plus agréables que les non-joueurs, ce qui peut être expliqué par leur envie de créer des liens durables avec d'autres joueurs. Les joueurs occasionnels et réguliers, eux, cherchent avant tout à socialiser ou à jouer en équipe et ont des scores d'agréabilité comparables à celui des non-joueurs. Plus les personnes s'investissent dans les jeux vidéo, plus les scores moyens de Neuroticisme augmentent et plus les motivations à jouer sont diverses. Ainsi, les hyperjoueurs sont la catégorie se rapprochant le plus des joueurs problématiques sur le plan de la personnalité et des motivations à jouer. Les motivations à jouer sont une expression de la passion pour les jeux. Cette passion peut se muer en souffrance et devenir envahissante et exclusive chez les personnes ayant un usage problématique des jeux vidéo. Il serait utile d'affiner les connaissances sur la catégorie des hyperjoueurs afin de mieux comprendre les facteurs de risque et d'identifier un éventuel « point de basculement » entre un fort investissement pour une activité ludique passionnante et l'usage excessif des jeux vidéo.

**Conflit d'intérêt : aucun.**

## **Références**

1. Bean AM, Groth-Marnat G. Video gamers and personality: A five-factor model to understand game playing style. *Psychol Pop Media Cult* 2016;5:27-38.
2. Braun B, Stopfer JM, Müller KW, Beutel ME, Egloff B. Personality and video gaming: Comparing regular gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Comput Hum Behav* 2016;55:406-12.
3. Carlisle KL, Neukrug E, Pribesh S, Krahwinkel J. Personality, Motivation, and Internet Gaming Disorder: Conceptualizing the Gamer 2019;40:107-22.
4. Charlton JP, Danforth ID. Validating the distinction between computer addiction and engagement: Online game playing and personality. *Behav Inf Technol* 2010;29:601-13.

5. Collins E, Freeman J, Chamarro-Premuzic T. Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use. *Pers Individ Differ* 2012;52:133-8.
6. Dieris-Hirche J, Pape M, Theodor te Wildt B, Kehyayan A, Esch M, Aicha S et al. Problematic gaming behavior and the personality traits of video gamers: A cross-sectional survey. *Comput Hum Behav* 2020;106:106272.
7. Feng W, Ramo DE, Chan SR, Bourgeois JA. Internet gaming disorder: Trends in prevalence 1998-2016. *Addict Behav* 2017;75:17-24.
8. Gervasi AM, La Marca L, Costanzo A, Pace U, Guglielmucci F, Schimmenti A. Personality and Internet Gaming Disorder: a Systematic Review of Recent Literature. *Curr Addict Rep* 2017;4:293-307.
9. Király O, Urbán R, Griffiths MD, Ágoston C, Nagygyörgy K, Kökönyei G, et al. The Mediating Effect of Gaming Motivation Between Psychiatric Symptoms and Problematic Online Gaming: An Online Survey. *J Med Internet Res* 2015;17:e88.
10. Kowert R, Festl R, Quandt T. Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2014;17:141-6.
11. Li H, Zou Y, Wang J, Yang X. Role of stressful life events, avoidant coping styles, and neuroticism in online game addiction among college students: A moderated mediation model. *Front Psychol* 2016;7:1794.
12. Müller KW, Beutel ME, Egloff B, Wölfling K. Investigating risk factors for Internet gaming disorder: A comparison of patients with addictive gaming, pathological gamblers and healthy controls regarding the big five personality traits. *Eur Addict Res* 2014;20:129-36.
13. Plaisant O, Courtois R, Réveillère C, Mendelsohn GA, John OP. Factor structure and internal reliability of the French Big Five Inventory (BFI-Fr). Convergent and discriminant validation with the NEO-PI-R. *Ann Med Psychol* 2010;168:97-106.
14. Raudonat K, Nuredini R, Marsden N. Is 'the gamer' still a white young male?' A #GamerGate inspired survey about current gamer stereotypes. Paper presented at STS Conference Graz; Austria; 2015 May 11-12.
15. Şalvarlı Şİ, & Griffiths MD. Internet Gaming Disorder and Its Associated Personality Traits: A Systematic Review Using PRISMA Guidelines. *Int J Ment Health Addict* 2019.

16. Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (S.E.L.L.). *Étude : « Les français et le jeu »*. *Décryptage d'une pratique ludique universelle à l'opposé des clichés*. Disponible sur [https://www.afjv.com/news/9900\\_etude-les-francais-et-le-jeu-video.htm](https://www.afjv.com/news/9900_etude-les-francais-et-le-jeu-video.htm) [Consulté le 20 octobre 2020].
17. Teng CI. Personality Differences between Online Game Players and Nonplayers in a Student Sample. *Cyberpsychol Behav* 2008;11:232-4.
18. Wittek CT, Finserås TR, Pallesen S, Mentzoni RA, Hanss D, Griffiths MD et al. Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *Int J Ment Health Addict* 2016;14:672-86.
19. World Health Organization. Sharpening the focus on gaming disorder. *Bull World Health Organ* 2019;97:382-3.
20. Yee N. Motivations for play in online games. *Cyberpsychol & Behav* 2006; 9:772-5.
21. Zumwald S, Feteanu C, Binetti S, Gutermann D, Simon O. 20 réponses sur les troubles liés aux jeux video et à internet. Disponible sur [https://www.chuv.ch/fileadmin/sites/cje/CJE\\_20\\_reponses\\_video\\_internet.pdf](https://www.chuv.ch/fileadmin/sites/cje/CJE_20_reponses_video_internet.pdf) [Consulté le 20 octobre 2020].

## Figures

Figure 1. Scores moyens des motivations de type « accomplissement ».

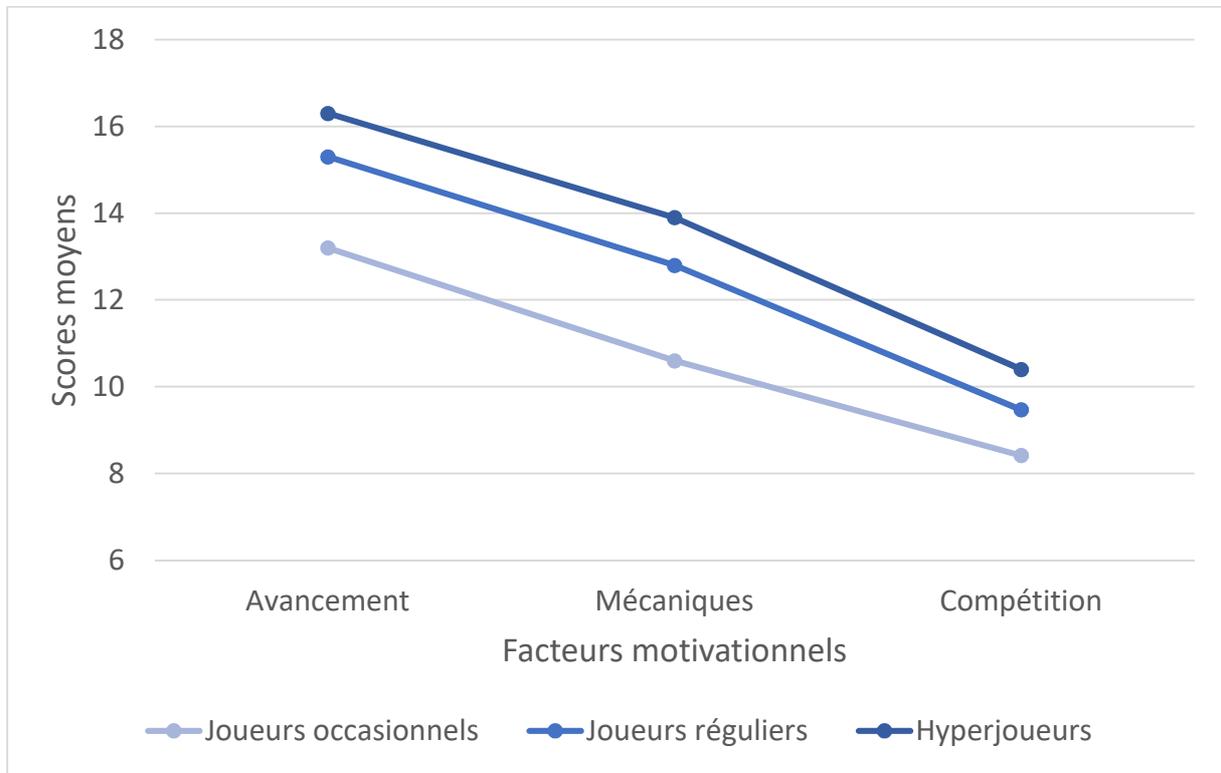


Figure 2. Scores moyens des motivations de type « social ».

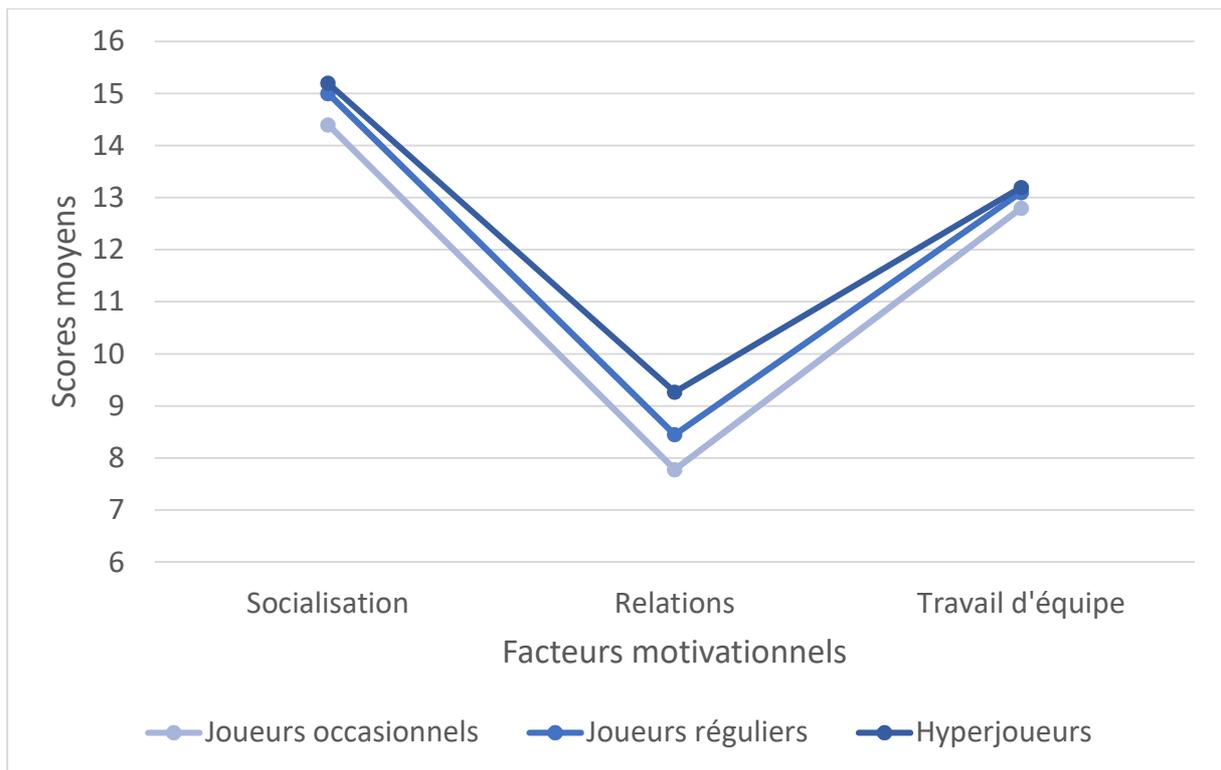


Figure 3. Scores moyens des motivations de type « immersion ».

