



L'EXPOSITION À UN ENVIRONNEMENT VIRTUEL POUR MODIFIER LE DÉSIR DE JOUER

Isabelle Giroux, Ph.D., professeure agrégée, Université Laval, chercheuse, Infrastructure de recherche du Centre de réadaptation en dépendance de Montréal – Institut universitaire

Andréanne Faucher-Gravel, B.A., étudiante, École de psychologie, Université Laval

Alexandre St-Hilaire, B.A., étudiant, École de psychologie, Université Laval

Catherine Boudreault, B.A., étudiante, École de psychologie, Université Laval

Christian Jacques, M.Ps., professionnel de recherche, Université Laval

Stéphane Bouchard, Ph.D., professeur titulaire, Université du Québec en Outaouais, chercheur, Infrastructure de recherche du Centre de réadaptation en dépendance de Montréal – Institut universitaire

Introduction

Le jeu pathologique est défini dans le manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM IV) comme un trouble du contrôle des impulsions, qui est principalement caractérisé par un comportement de jeu inadapté, persistant et répété qui perturbe la vie personnelle, familiale et professionnelle d'une personne. La prévalence à vie au sein de la population adulte se situerait entre 0,4 et 3,4%. Les interventions cognitivo-comportementales pour le traitement des joueurs pathologiques peuvent comporter une composante d'exposition du joueur à des stimuli attrayants en lien avec le jeu. Cette exposition provoque un désir de jouer, qui réfère à un état psychologique, physiologique et émotionnel évoquant le besoin ou la volonté de jouer. Toutefois, une exposition répétée à des stimuli qui ne s'accompagnent pas d'un renforcement positif (p.ex. : des gains monétaires intermittents) fait en sorte que le désir de jouer peut diminuer ou disparaître; on parle alors de désensibilisation ou de processus d'extinction.

L'exposition se fait habituellement en imagination ou en personne (in vivo). Une alternative à ces méthodes d'exposition est la réalité virtuelle. Celle-ci permet l'interaction entre un individu et un environnement riche en stimuli, vu à travers un casque virtuel. Les mouvements des individus dans cet environnement renforcent leur sentiment d'y être vraiment, ce qui contribue au réalisme de l'expérience et à l'intensité des réactions suscitées. En bref, la réalité virtuelle permet de recréer la complexité d'un environnement de jeu et ses nombreux stimuli associés tout en les contrôlant. Il s'agit ainsi d'une méthode qui réunit les avantages de l'exposition in vivo et en imagination, mais sans la plupart des inconvénients.

Cette étude vise à vérifier si l'exposition à un environnement de jeu virtuel modifiera le désir de jouer des participants. Elle vise également à vérifier si la perception de l'efficacité personnelle



changera au cours de l'exposition, celle-ci étant définie comme la croyance chez un individu qu'il peut ou non résister à son désir de jouer. Chez les joueurs, une faible perception d'efficacité personnelle peut contribuer au maintien des comportements de jeu pathologique.

Méthode

Pour cette étude, quatre femmes et six hommes ont été recrutés. Pour participer à l'étude, les personnes devaient être âgées de 18 ans et plus, avoir joué aux appareils de loteries vidéo (ALV) au moins une fois par mois et vouloir contrôler ou réduire leurs habitudes de jeu. Les données ont été recueillies à l'aide des instruments suivants : 1) Questionnaire de sélection : documente les critères d'inclusion et d'exclusion à l'étude et évalue la présence de jeu pathologique à l'aide de l'Indice canadien du jeu excessif. Il évalue également les caractéristiques de la dernière séance de jeu, les habitudes de consommation d'alcool et de tabac lors des séances de jeu et contient quelques questions sociodémographiques; 2) questionnaire post-exposition : évalue sommairement les habitudes de jeu des participants à l'aide de l'Inventaire des jeux de hasard et d'argent. Ce questionnaire permet aussi aux participants d'évaluer le réalisme de l'environnement virtuel auquel ils ont été exposés sur une échelle de 0 (*aucunement réaliste*) à 10 (*totalement réaliste*), le degré de similarité avec leur environnement de jeu habituel aussi sur une échelle de 0 (*aucunement similaire*) à 10 (*totalement similaire*) et de relater l'expérience de cybermalaises (étourdissements et nausées dus à l'immersion virtuelle); 3) Désir de jouer aux ALV : les participants évaluent leur désir de jouer aux ALV sur une échelle de 0 (*aucun désir de jouer*) à 10 (*extrême désir de jouer*); 4) Perception d'efficacité personnelle : les participants évaluent leur capacité à résister ou non au désir de jouer sur une échelle de 0 (*aucunement capable de résister à la tentation de jouer*) à 10 (*totalement capable de résister à la tentation de jouer*).

Un casque de réalité virtuelle permettant de projeter des images en trois dimensions a été utilisé afin de recréer l'environnement virtuel. Lors de l'immersion en réalité virtuelle, les participants se retrouvent tout d'abord sur le trottoir d'une rue en face d'un bar et d'un guichet bancaire. À cette étape-ci, le participant se familiarise avec l'environnement virtuel et apprend à naviguer dans celui-ci (période de pratique). Le bar est composé de cinq ALV, ainsi que d'autres stimuli en lien avec le jeu tels que des boissons alcoolisées, des sons provenant des ALV, et de la musique ambiante.

Lors de leur exposition à l'environnement virtuel, les participants sont invités à suivre les instructions d'un expérimentateur. Ils doivent : a) faire face au guichet bancaire à l'extérieur du bar (15 secondes); b) faire face au comptoir du bar (25 secondes); c) examiner des personnes jouer aux ALV (35 secondes) et d) sélectionner un ALV libre et s'asseoir face à l'appareil sans jouer (45 secondes). Cette séquence est répétée à cinq reprises. L'immersion en réalité virtuelle dure environ 20 minutes, incluant la période de pratique d'une durée de 5 minutes. Des mesures du désir de jouer et de la perception d'efficacité personnelle des joueurs sont prises



avant l'immersion en réalité virtuelle, lors de la période de pratique, à la dernière étape de chacune des séquences d'exposition et après l'exposition.

Principaux résultats

À la lumière des analyses, le désir de jouer et la perception d'efficacité personnelle des joueurs ne varient pas de manière significative lors de l'exposition à l'environnement virtuel de jeu (bar contenant les ALV). Cependant, le désir de jouer augmente de manière significative lorsque le joueur passe de l'environnement de pratique à l'environnement de jeu. En moyenne, les participants ont attribué un score de 8,2 sur 10 ($ET = 2$) à l'environnement virtuel de jeu pour son réalisme et un score de 7,1 sur 10 ($ET = 3$) pour sa similarité avec leur environnement habituel de jeu. Aucun participant ne rapporte avoir vécu de cybermalaise lors de l'exposition.

Discussion

La principale hypothèse de cette étude était que l'exposition à un environnement virtuel de jeu modifierait le désir de jouer et la perception d'efficacité personnelle des joueurs. Ainsi, l'absence de différence significative entre les différentes mesures du désir de jouer ainsi qu'entre les mesures de perception d'efficacité personnelle prises pendant l'exposition à l'environnement de jeu entraînent le rejet de cette hypothèse.

Ces résultats ne supportent pas ceux obtenus dans d'autres études où une diminution de l'envie de jouer est observée chez les participants lors de l'exposition à un environnement de jeu. Par contre, la procédure employée dans le cadre de ces études comporte des différences. Notamment, les participants reçoivent une intervention plus élaborée, c'est-à-dire plusieurs sessions d'exposition à un environnement de jeu et une période d'exposition plus longue comparativement à la présente étude. Il est possible que des interventions supplémentaires ou un plus grand nombre de séances d'exposition soient nécessaires pour que le désir de jouer diminue ou que le processus d'extinction se produise. L'absence de fluctuation significative du désir de jouer pendant l'exposition à l'environnement virtuel de jeu dans la présente étude ne diminue pas la pertinence de l'utilisation de la réalité virtuelle comme mode d'intervention. En effet, l'augmentation du désir de jouer lors du passage de l'environnement de pratique à l'environnement de jeu suggère que l'environnement virtuel est adéquat pour réaliser l'exposition, car il recrée de manière juste un environnement de jeu réel.

Conclusion

La réalité virtuelle semble constituer une technique d'intervention prometteuse auprès des joueurs pathologiques. De futures recherches pourraient explorer la possibilité de combiner l'exposition à un environnement virtuel de jeu à une intervention cognitive, celle-ci visant principalement à corriger les cognitions erronées au sujet du hasard. L'exposition virtuelle pourrait ainsi bonifier l'efficacité de la restructuration cognitive puisque les cognitions erronées risquent de se manifester plus spontanément lorsque les joueurs sont exposés à un environnement de jeu similaire à celui où ils jouent habituellement.



Pour lire l'article original, veuillez vous rendre sur le lien internet suivant pour le commander :
<http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cyber.2012.1573>

Référence

Giroux, I., Faucher-Gravel, A., St-Hilaire, A., Boudreault, C., Jacques, C., & Bouchard, S. (2013). Gambling exposure in virtual reality and modification of urge to gamble. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 224-231.