



QUELQUES RÉFLEXIONS THÉORIQUES ET CLINIQUES SUR LES USAGES DES JEUX VIDÉO À L' ADOLESCENCE

Céline Bonnaire

Maître de Conférences-HDR, Laboratoire de Psychopathologie et Processus de Santé (LPPS), UR 4057, Université Paris Cité

Psychologue clinicienne, CJC Pierre Nicole, Croix-Rouge Française, 75005



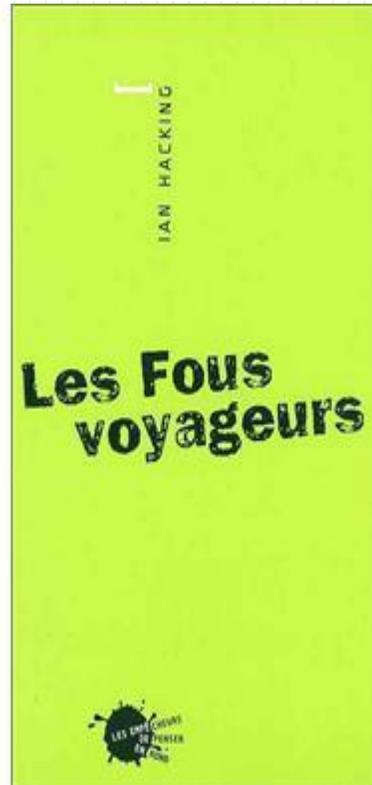
Gaming Disorder, CIM-11 (OMS, 2019)

Comportement de jeu (en ligne ou hors ligne) persistant ou récurrent qui se manifeste par :

- Difficultés à contrôler les épisodes de jeu (fréquence, intensité, durée, cessation...)
- Priorité accrue accordée au jeu (le jeu l'emporte sur les autres centres d'intérêts personnels et activités quotidiennes)
- Poursuite ou intensification du jeu malgré les conséquences négatives que cela peut engendrer.
- Altération significative du fonctionnement due au comportement de jeu (domaine personnel, familial, social, éducatif, professionnel...)

Ces comportements de jeu et d'autres caractéristiques sont observés sur une période d'au moins 12 mois pour qu'un diagnostic puisse être posé...

Niche
écologique :
maladie
transitoire ?



Internet Gaming Disorder, DSM-5 (APA, 2013)

Utilisation persistante et répétée d'internet pour pratiquer des jeux, souvent avec d'autres joueurs, conduisant à une altération du fonctionnement ou une détresse cliniquement significative comme en témoigne **au moins 5 des** manifestations suivantes sur une période de 12 mois :

1. Préoccupation par les jeux sur internet (se remémorer des expériences de jeu passées ou prévoir de jouer; les jeux sur internet deviennent l'activité dominante de la vie quotidienne)
2. Symptômes de sevrage quand l'accès aux jeux sur internet est supprimé (ces symptômes se caractérisent typiquement par de l'irritabilité, de l'anxiété ou de la tristesse mais sans signe physique de sevrage pharmacologique)
3. Tolérance – besoin de consacrer des périodes de temps croissants aux jeux sur internet
4. Tentatives infructueuses de contrôler la participation aux jeux sur internet
5. Perte d'intérêt pour les loisirs et divertissements antérieurs du fait, et à l'exception, des jeux sur internet
6. La pratique excessive des jeux sur internet est poursuivie bien que la personne ait connaissance de ses problèmes psychosociaux.
7. Ment à sa famille, à ses thérapeutes ou à d'autres sur l'ampleur du jeu sur internet.
8. Jour sur internet pour échapper à ou pour soulager une humeur négative (ex: des sentiments d'impuissance, de culpabilité ou d'anxiété).
9. Met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause de la participation à des jeux sur internet.

Note: Seuls les jeux sur internet sans mise d'argent sont inclus dans ce trouble. L'utilisation d'internet pour des activités exigées par un emploi ou une profession n'est pas incluse; le trouble n'inclut pas non plus les autres utilisations récréatives ou sociales sur internet. De même, les sites internet sexuels sont exclus.



GAME ADDICTION SCALE (GAS)

LEMMENS ET AL., 2009

		Jamais	Presque jamais	Parfois	Souvent	Très souvent
1.	...as-tu pensé toute la journée à jouer à un jeu vidéo ?					
2.	...as-tu passé un temps de plus en plus important sur les jeux vidéo ?					
3.	...as-tu joué à un jeu vidéo pour oublier la vraie vie/la vie réelle ?					
4.	Est-ce que d'autres personnes ont tenté sans succès de réduire ton temps de jeu ?					
5.	T'es-tu senti(e) mal lorsque tu étais incapable de jouer ?					
6.	T'es-tu disputé(e) avec d'autres (famille, amis) à propos de ton temps passé à jouer aux jeux vidéo ?					
7.	...as-tu négligé d'autres activités importantes (école, travail, sport) pour jouer aux jeux vidéo ?					



INTERNET GAMING DISORDER SCALE-SHORT-FORM (IGDS9-SF) PONTES ET GRIFFITHS 2015

		Jamais	Rarement	Parfois	Souvent	Très souvent
1.	Passes-tu beaucoup de temps à penser aux jeux vidéo, y compris quand tu ne joues pas, ou à prévoir quand tu pourras jouer à nouveau ?					
2.	tu tentes de jouer moins ou de ne plus jouer aux jeux vidéo, ou lorsque tu n'es pas en mesure de jouer, te sens-tu agité, irritable, d'humeur changeante, anxieux ou triste ?					
3.	Ressens-tu le besoin de jouer aux jeux vidéo plus longtemps, de jouer à des jeux plus excitants, ou d'utiliser du matériel informatique plus puissant, pour atteindre le même état d'excitation qu'auparavant ?					
4.	As-tu l'impression que tu devrais jouer moins, mais que tu n'arrives pas à réduire ton temps de jeux vidéo ?					
5.	As-tu perdu l'intérêt ou réduit ta participation à d'autres activités (temps pour tes loisirs, tes amis) à cause des jeux vidéo ?					
6.	As-tu continué à jouer aux jeux vidéo, tout en sachant que cela entraînait chez toi des problèmes (ne pas dormir assez, être en retard à l'école/au travail, dépenser trop d'argent, se disputer, négliger des choses importantes à faire) ?					
7.	T'arrive-t-il de cacher aux autres, ta famille, tes amis, à quel point tu joues aux jeux vidéo, ou de leur mentir à propos de tes habitudes de jeu ?					
8.	As-tu déjà joué aux jeux vidéo pour échapper à tes problèmes personnels, ou pour soulager ton humeur (exemple : sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression)					
9.	As-tu mis en danger ou perdu une relation affective importante, un travail, un emploi ou des possibilités d'étude à cause des jeux vidéo ?					



GAMING DISORDER TEST (GDT) PONTES ET AL., 2019

		Jamais	Rarement	Parfois	Souvent	Très souvent
1.	J'ai eu des difficultés à contrôler mon activité de jeu.					
2.	J'ai accordé une priorité plus importante au jeu par rapport aux autres intérêts de la vie et aux activités quotidiennes.					
3.	J'ai continué à jouer en dépit des conséquences négatives générées par mon activité de jeu vidéo					
4.	J'ai rencontré des problèmes importants dans ma vie (personnels, familiaux, sociaux, scolaires, professionnels) en raison de l'importance de mon activité de jeu vidéo					



Expert appraisal of criteria for assessing gaming disorder: an international Delphi study

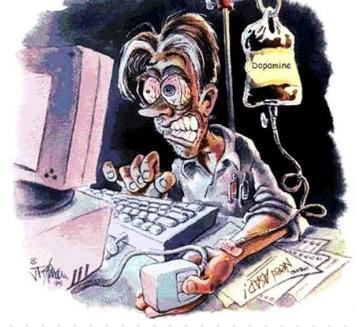
Jesús Castro-Calvo¹, Daniel L. King² , Dan J. Stein³, Matthias Brand⁴, Lior Carmi⁵, Samuel R. Chamberlain^{6,7}, Zsolt Demetrovics⁸, Naomi A. Fineberg^{9,10}, Hans-Jürgen Rumpf¹¹, Murat Yücel¹² , Sophia Achab^{13,14}, Atul Ambekar¹⁵ , Norharlina Bahar¹⁶, Alexander Blaszczynski¹⁷, Henrietta Bowden-Jones^{18,19}, Xavier Carbonell²⁰ , Elda Mei Lo Chan²¹, Chih-Hung Ko²², Philippe deTimary²³, Magali Dufour²⁴, Marie Grall-Bronnec^{25,26} , Hae Kook Lee²⁷, Susumu Higuchi²⁸ , Susana Jimenez-Murcia^{29,30} , Orsolya Király⁸, Daria J. Kuss³¹, Jiang Long^{32,33}, Astrid Müller³⁴, Stefano Pallanti³⁵, Marc N. Potenza³⁶, Afarin Rahimi-Movaghar³⁷, John B. Saunders³⁸, Adriano Schimmenti³⁹, Seung-Yup Lee⁴⁰ , Kristiana Siste^{41,42}, Daniel T. Spritzer⁴³, Vladan Starcevic⁴⁴, Aviv M. Weinstein⁴⁵ , Klaus Wölfling⁴⁶ & Joël Billieux^{47,48} 

Department of Personality, Assessment, and Psychological Treatments, University of Valencia, Spain,¹ College of Education, Psychology, and Social Work, Flinders University, Australia,² SAMRC Unit on Risk and Resilience in Mental Disorders, Department of Psychiatry and Neuroscience Institute, University of Cape Town, Cape Town, South Africa,³ General Psychology, Cognition and Center for Behavioral Addiction Research (CeBAR), University Duisburg-Essen, Germany,⁴ The Data Science Institute, Inter-disciplinary Center, Herzliya, Israel,⁵ Department of Psychiatry, Faculty of Medicine, University of Southampton, Southampton, UK,⁶ Southern Health NHS Foundation Trust, Southampton, UK,⁷ Institute of Psychology, ELTE Eötvös Loránd University, Budapest, Hungary,⁸ University of Hertfordshire, Hatfield, UK, Hertfordshire Partnership University NHS Foundation Trust, Welwyn Garden City, UK,⁹ University of Cambridge School of Clinical Medicine, Cambridge, UK,¹⁰ Department of Psychiatry and Psychotherapy, University of Luebeck, Luebeck, Germany,¹¹ BrainPark, School of Psychological Sciences, Turner Institute for Brain and Mental Health and Monash Biomedical Imaging Facility, Monash University, Melbourne, Victoria, Australia,¹² Specialized Facility In Behavioral Addictions, ReConnecte, Department of Psychiatry, University Hospitals of Geneva, Geneva, Switzerland,¹³ Faculty of Medicine, Geneva University, Geneva, Switzerland,¹⁴ National Drug Dependence Treatment Centre, All India Institute of Medical Sciences, New Delhi, India,¹⁵ Department of Psychiatry and Mental Health, Hospital Selayang, Ministry of Health, Malaysia,¹⁶ Faculty of Science, Brain and Mind Centre, School of Psychology, University of Sydney, Sydney, Australia,¹⁷ National Centre for Gaming Disorders

Critères diagnostiques ayant grande pertinence clinique (validité diagnostique, utilité clinique et valeur pronostique) =

- ✓ Perte de contrôle (DSM-5 et CIM-11)
- ✓ Persistance malgré conséquences négatives (DSM-5 et CIM-11)
- ✓ Conflits/interférences dus au jeu (DSM-5)
- ✓ Altération du fonctionnement dans différents domaines (CIM-11)





TROUBLE DE L'USAGE DES JV (GD)

- ✓ GD = 0.7-27.5% (Mihara & Higuchi, 2017)
- ✓ Conséquences : refus activités sociales, isolement, baisse rendement/réussite scolaire voir décrochage, manque sommeil et inversion rythme veille/sommeil, malnutrition, incurie, inactivité physique, dépenses excessives, conflits familiaux, troubles de l'humeur (Achab et al., 2011; Brunborg et al., 2013; Wang et al., 2014; Mihara et al., 2016; Bonnaire & Phan, 2017; Ellithorpe et al., 2022)
- ✓ Etude dans ≠ pays européens = GD ↑ (Kaess et al., 2016)
- ✓ % + élevé chez jeunes (Mihara & Higuchi, 2017)
- ✓ GD inversement lié à l'âge (Wittek et al., 2016)
- ✓ GD chez enfants de 10 ans (Wichstrøm et al., 2019)



VIDEOGAME ADDICTION SCALE FOR CHILDREN (VASC)

YILMAZ ET AL. (2017)

		Jamais	Rarement	Parfois	Souvent	Très souvent
	Self-Control					
1.	I cannot resist playing videogames even if it negatively affects my life					
2.	Even if I control the amount of time I spend playing videogames, after a while I continue to play again uncontrollably					
3.	I feel that whatever I do, I am not able to control the time I spend playing videogames					
4.	I cannot stop playing videogames even if I think I have spent so much time playing them					
5.	I am not interested in anything else while playing videogames					
6.	Although I want to reduce amount of time I spend playing videogames, I fail every time					
7.	I forget my problems while playing videogames					
8.						
	Reward/ reinforcement					
1.	In videogames, defeating my enemies/leaping up a level gives me pleasure					
2.	In videogames, defeating my enemies/leaping up a level makes me feel stronger than my enemies					
3.	I think playing videogames is very enjoyable activity					
4.	In videogames, defeating my enemies/leaping up a level increases my self-esteem					
5.	I do not feel bored when I play videogames					
6.	I feel happy when I play videogames					
	Problems					
1.	Playing videogames prevents me from fulfilling my responsibilities					
2.	Playing videogames prevents me from eating regular meals					
3.	The games I play prevent me from spending time with my family					
4.	I have sleeping problems due to playing videogames					
	Involvement					
1.	I always talk about videogames with my friends					
2.	I make friends via online videogames					
3.	I see my videogames/game characters in my dreams					
4.	I act like videogame characters in my daily life activities					



TROUBLE DE L'USAGE DES JV (GD)

- ✓ GD = 0.7-27.5% et % + élevé chez jeunes (Mihara & Higuchi, 2017)
- ✓ GD inversement lié à l'âge (Wittek et al., 2016)
- ✓ GD chez enfants de 10 ans (Wichstrøm et al., 2019)

→ GD = pb santé public important

→ Besoin “urgent” mesures de prévention et études d'efficacité pour enrayer phénomène clinique croissant (Saunders et al., 2017; Király et al., 2018)

→ Au sein CSST : Consultations Jeunes Consommateurs (CJC) pour des adolescents âgés de 12 à 25 ans

Qui prend en charge les plus jeunes ? Où consulter ?



BENEFICES DES JV

JOUER EST BON POUR VOUS!

Jouer à des jeux vidéo augmente la perception, améliore la précision et permet une prise de décision plus rapide.

PERCEPTION
Jouer améliore la perception des nuances de 58 %.



SOULAGEMENT DE LA DOULEUR
La douleur diminue de 30 à 50 % chez les joueurs.



PRÉCISION
Les joueurs font 37 % moins d'erreurs que les autres.



VITESSE
Les chirurgiens qui jouent sont 27 % plus rapides.



DÉCISION
Un joueur moyen prend des décisions 25 % plus vite que les autres, et avec la même précision.



RÉFLEXES
Les joueurs d'âge pré-scolaire améliorent leurs réflexes de 12 %.



30 ans est l'âge moyen des joueurs, qui s'amusent avec des jeux vidéo en moyenne depuis 12 ans.

18 heures est la durée moyenne du temps passé à jouer par semaine.

35 Les gens de 35 ans sont ceux qui achètent le plus de jeux.



LES SCORES DES JEUX

Le meilleur joueur de *Starcraft II* fait plus de 400 actions par minute.



Jouer 1 heure à *Zumba Fitness* sur la Wii brûle de 500 à 700 calories.

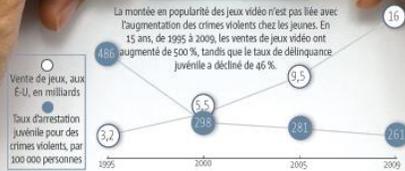


5,9 millions d'années - c'est le temps total passé à jouer à *World of Warcraft* par tous les joueurs mis ensemble.



LES JEUX ET LA VIOLENCE

La montée en popularité des jeux vidéo n'est pas liée avec l'augmentation des crimes violents chez les jeunes. En 15 ans, de 1995 à 2009, les ventes de jeux vidéo ont augmenté de 500 %, tandis que le taux de délinquance juvénile a décliné de 46 %.



TEXTE: DANIEL DENISLUK, GRAPHIQUE: MIA KORAB, MWV
 SOURCES: ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (ESA);
 UNIVERSITE DE ROCHESTER A NEW YORK; UNIVERSITE DE AKRAM
 A MELBOURNE; CHILDREN AND TECHNOLOGY PROJECT,
 MICHIGAN STATE UNIVERSITY; WALL STREET JOURNAL



FONCTIONS DES JV

Les jeux participent au développement de l'enfant/de l'ado et à leur maturation vers l'âge adulte

- ✓ Apprendre à gérer les contacts sociaux et à travailler en équipe
- ✓ Se faire des nouveaux amis, se socialiser
- ✓ Explorer divers registres identitaires



« La mise à distance qu'offre l'identité en ligne permet de se donner à voir une partie de soi-même, puis de tenter de la contrôler plutôt que d'en être contrôlé » (Meadows, 2008)

« L'adolescent a besoin de bénéficier d'un moment de moratoire, un moment où l'identité peut s'exprimer autrement sans avoir à en subir les conséquences » (Erikson, 1959)

- ✓ Augmente confiance en soi

« L'avatar permet d'exceller, d'être respecté et admiré » (Tremel, 2001)

Avatar = corps de fantôme, « prothèse de soi » (Coulombe, 2010)



« Réussir certains jeux difficiles assure de l'estime voire de l'admiration de ses pairs. Alors que l'enfant qui a de bons résultats scolaires est volontiers traité de « fayot » ou de « lèche cul » par les autres élèves, celui qui réussit des jeux complexes suscitent l'admiration de tous » (Tisseron, 2008)

Cet alter égo = moyen de jouer avec son identité, être un autre afin d'affronter plus sereinement certaines situations et accumuler une confiance qui peut faire défaut à l'adolescence



*Merci pour
votre attention*

