

# MATINALE OFDT

## “Pratiques d’écrans” et de jeux vidéo à l’adolescence

Paris

1er juin 2022



**Hovig Ter Minassian, enseignant-chercheur en géographie**  
**Université de Tours, laboratoire CITERES**

# **Les jeux vidéo chez les adolescents : où en est-on ?**

**Mise en perspective à partir de quelques résultats de l'enquête LUDESPLACE (2011-2014)**

# Les jeux vidéo chez les adolescents : où en est-on ?

Saisir les pratiques, plutôt que les représentations associées à ces pratiques, sur le modèle des enquêtes ministérielles « Pratiques culturelles des Français » :

■ « Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois, que ce soit sur un téléphone, une tablette tactile, un ordinateur ou une console à **des jeux installés par défaut** ? »

■ « Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois, que ce soit sur un téléphone, une tablette tactile, un ordinateur ou une console à **des adaptations de jeux de chiffres et de lettres** ? »

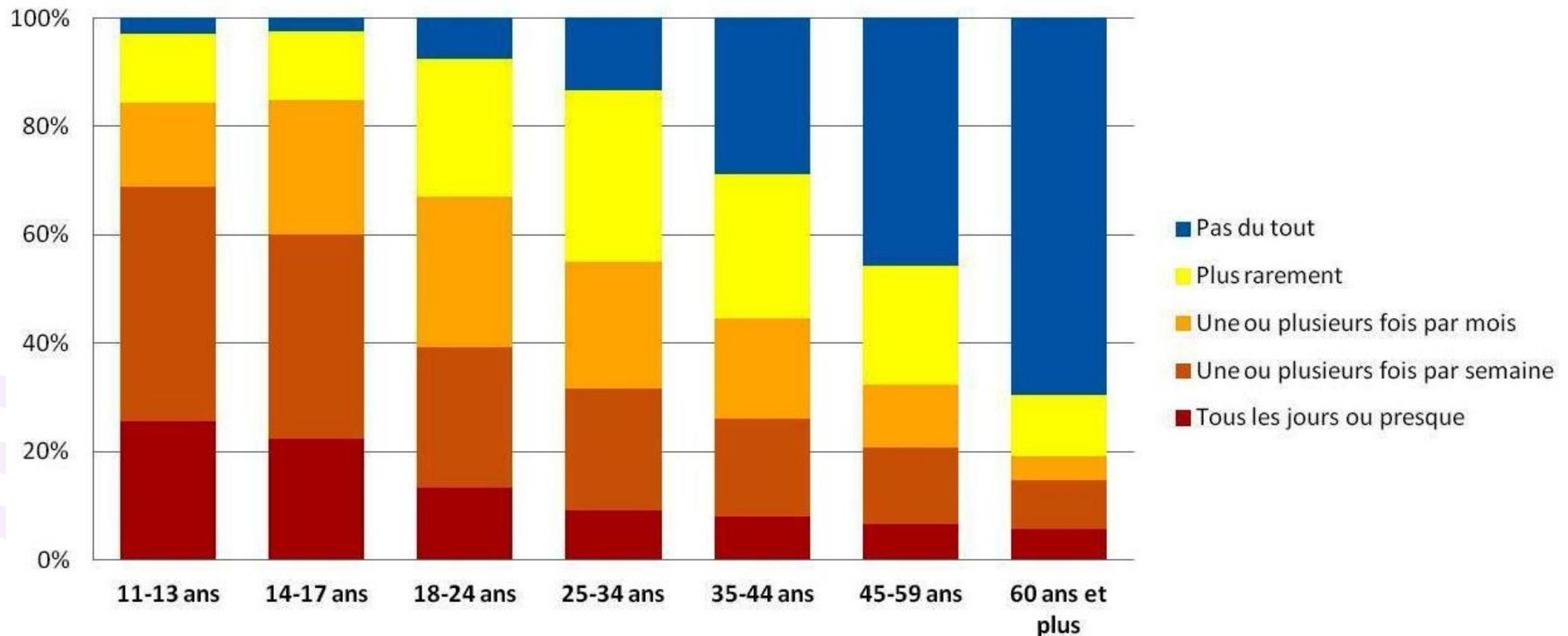
■ « Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois, que ce soit sur un téléphone, une tablette tactile, un ordinateur ou une console à **des jeux de musique ou de danse** ? »

■ « Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois, que ce soit sur un téléphone, une tablette tactile, un ordinateur ou une console à **des jeux de stratégie ou wargame** ? »

Etc.

# Les jeux vidéo chez les adolescents : où en est-on ?

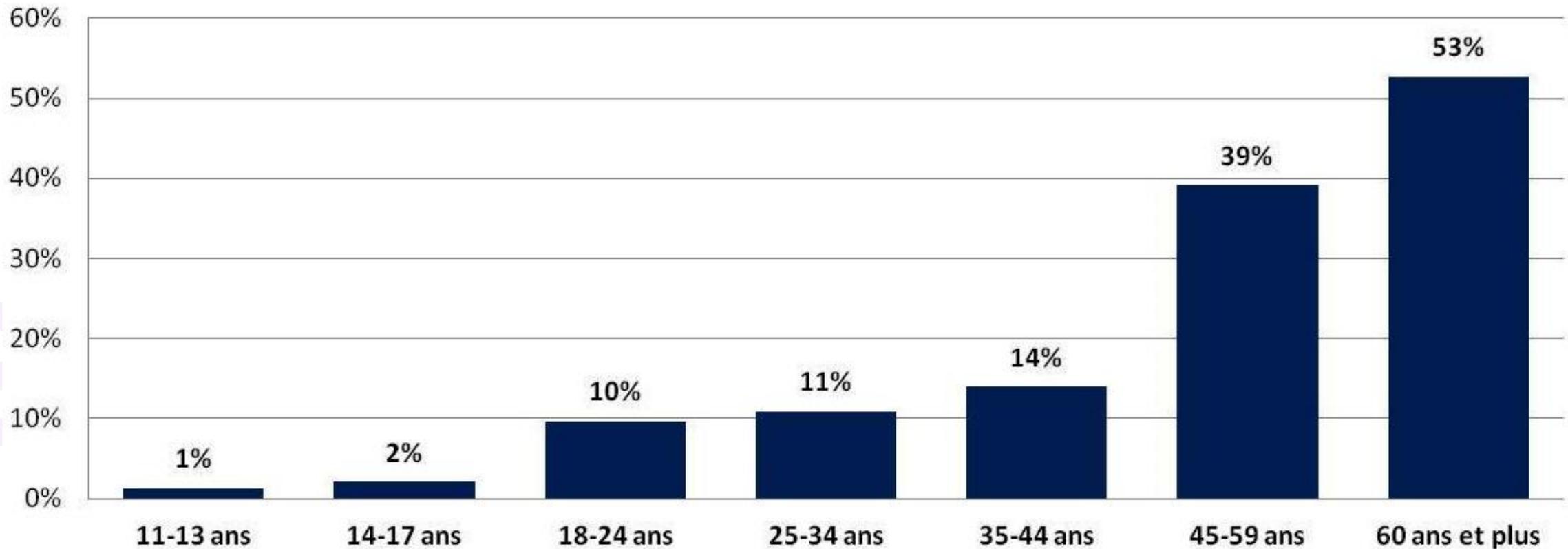
## Ont joué à des jeux vidéo au cours des 12 derniers mois (France métropolitaine)



Source : enquête LUDESPACE, 2012.

# Les jeux vidéo chez les adolescents : où en est-on ?

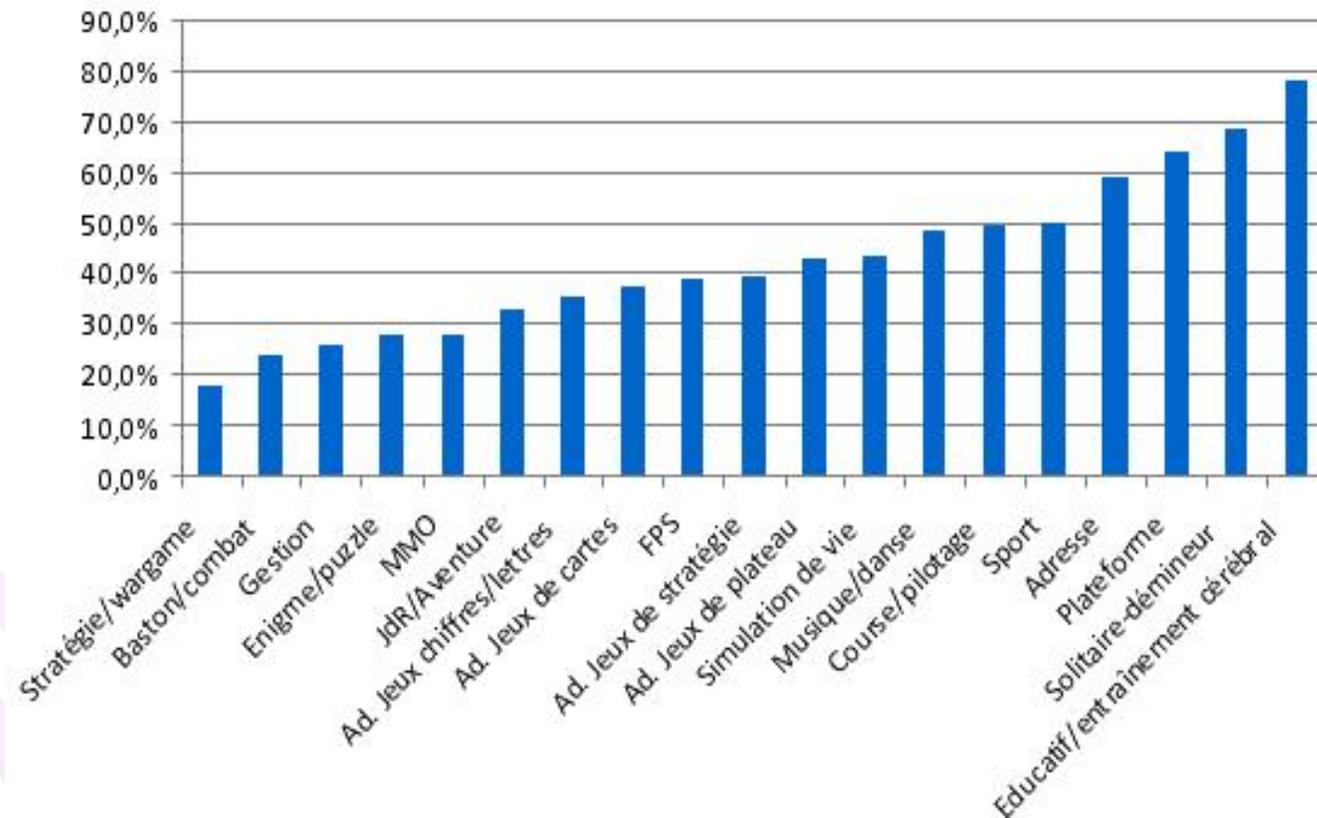
## Ont joué à des jeux vidéo uniquement seuls au cours des 12 derniers mois



Source : enquête LUDESPACE, 2012.

# Les jeux vidéo chez les adolescents : où en est-on ?

## Proportion de joueurs enfants et adolescents pratiquant les différents genres de jeux vidéo (n = 487)



**Carine Mutatayi, chargée d'études à l'OFDT**  
**Référente prévention, femmes et marketing social**

# **Jeu vidéo chez les 11-15 ans : Contextes, motivations et régulations**

# Étude qualitative auprès de 30 joueurs (pré)adolescents du grand public...

Afin de mieux cerner **les pratiques ordinaires de jeu vidéo chez les (pré)adolescents**, au prisme de leurs perceptions

**30 entretiens semi-directifs :**

8 avril- 3 juin 2021, visioconférence ou téléphone (distanciation covid-19)

transcripts et indexés sur Nvivo

Enquêteurs :

Carine Mutatayi, Paul Neybourger,  
Antoine Philippon, Dir.Fabrice Guilbaud.

## 3 axes de résultats

**Contextes de jeu vidéo**

**Motivations**

**Régulations**

**Note OFDT à paraître.**

# Les Jeunes joueurs entendus en entretien

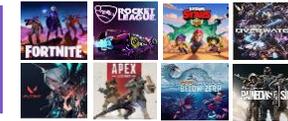
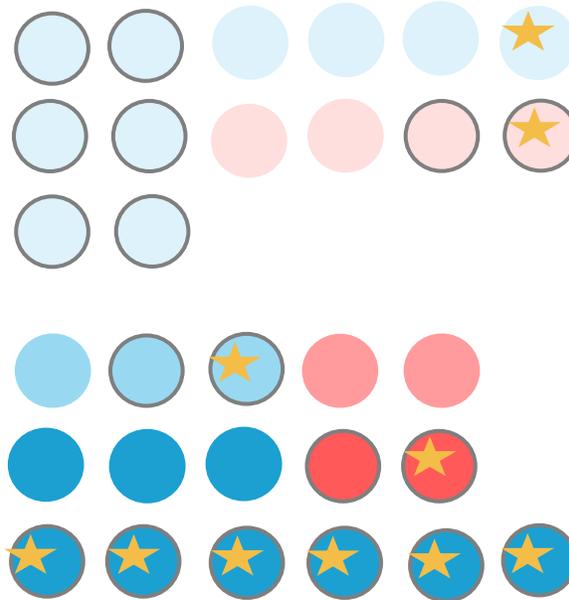
## 30 (pré)adolescents

principalement issus des classes sociales moyennes

**12** de 11-12 ans

**18** de 13-15 ans (60%)

**3/4** garçons



[ ++ jeu multijoueur en ligne ]  
(types MOBA, Battle Royale, etc.)

**14** joueurs du mercredi ou week-end  
(couleur claire)

**16** joueurs quotidiens

dont **11** joueurs "intensifs" (>1h/j)

★ **10** « performeurs », bons au jeu, compétitifs

# Les motivations au jeu

◆ Au-delà de sa fonction hédonique, la **fonction socialisante**, primordiale.

→ Un **espace de sociabilité juvénile**, de rencontre et de **retrouvailles**, où poursuivre les interactions avec les amis de la « vraie vie » ou les proches

- ✓ **Naila (11 ans)** : *Quand tu joues en équipe, tu peux rigoler avec les gens, tu prends du plaisir, tu parles. Y a de la rigolade, y a du stress, y a tout en fait.*
- ✓ **Etan ☆ (12 ans)** : *Quand il y a 100 personnes, on s'ennuie parce qu'on est tout seul, on parle pas avec des amis..*

# Les motivations au jeu

■ Faire « salon ». La **discussion simultanée** avec les amis ou proches s'avère consubstantielle du jeu voire centrale

→ Un air de réseau social ? Outil de continuité et d'intensification des relations amicales, familiales ou intimes

→ Performances, *gameplay* et qualités intrinsèques des jeux vidéo, souvent au second plan

✓ **Jonah, (15 ans)** : *Mais on joue pas forcément au même jeu. (...) Mais on reste en vocal et on reste, je sais pas, deux heures à peu près, deux, trois heures.*

✓ **Morgan★ (13 ans)** : *J'aime bien ce jeu Fortnite juste pour parler avec mes cousins, mes cousines et mes amis, mais sinon sans plus. C'est pas vraiment un jeu qui m'intéresse beaucoup. (...) On joue et on parle, en même temps. On raconte des petites anecdotes qui sont arrivées dans notre vie ou on parle sur le jeu.*

# Les motivations au jeu

## Accomplissement personnel ou collectif

- Une autre vitrine sociale de compétences et de reconnaissance
- Le sel de la défaite et le piment de la victoire
- Une échappatoire, valorisant l'exploit, offrant davantage de prise que le jeu en extérieur, loin du regard des adultes,

✓ **Alessio**☆ (14 ans) : *Oui, quand je perds, peut-être par frustration, j'ai envie de faire mieux que la partie d'avant, du coup. Et quand je gagne, plutôt par motivation, à l'inverse... Enfin, vu que j'ai gagné, j'ai envie de continuer à jouer (...) Je me sens fort, je me dis : « Moi et mon équipe, on a été les meilleurs dans une partie, pourquoi on ne le serait pas à nouveau dans la partie d'après ? » Ça motive.*

# Contextes des pratiques de jeu vidéo chez les ados

Une **mixité** d'origine, de genre, **d'âge et d'intentionnalités** sur une même *map* (scène), accrue par rapport à la « vrai vie »

- Un écart d'âge étendu, pallié en partie par un « repli » vers les pairs
- Un **décalage des compétences ou de l'engagement** lié aux écarts d'âge, potentiellement larges

**Noah★ (14 ans)** : (...) Des fois *des parents d'amis* aussi qui jouent. Il y a *des plus grands, des plus petits*, ça dépend.

**Sacha (11 ans)** : Des fois, *ils sont plus grands que moi ou plus petits, mais on est quand même potes.*

**Thomas (14 ans)** : (...) Enfin, *ils sont pas beaucoup plus grands que moi (...)* Non, *ils ont entre 25 et 30 ans.*

**Rose (15 ans)** : Si je trouve des joueurs au hasard, (...) *ça peut être des adultes qui jouent... enfin « des adultes » : des gens de 20 ans, des gens de 30 ans, des gens de 10 ans, il peut y avoir de tout.*

# Contextes ...

... Parfois source de tensions inhabituelles, en particulier pour les plus jeunes ou inexpérimentés

Jeu vidéo **peu empreint du contrôle des adultes** sur le déroulement des *games* (parties) et les interactions

→ **Rôle initiatique et normatif** majeur des **pairs et de la fratrie**, passeurs de savoir-faire

- ✓ **Sacha (11 ans)** : *Euh ben, je l'ai connu assez tôt, peut-être un peu plus après le primaire. Parce que mon frère, il y jouait déjà.*
- ✓ **Naila (11 ans)** : *C'était entre moi et une pote dans [ville]. On se connaissait depuis la petite section. Et du coup, j'ai voulu essayer parce qu'elle jouait [en CM2], et du coup après, on a joué ensemble et après, j'ai fait des nouvelles rencontres et voilà.*

# Contextes ...

Une forte connectivité et un choix de jeux, supports et modes de jeu souvent par **opportunisme**, plus que par attrait, selon les amis disponibles, leur équipement, l'envie du moment ou le temps vacant

Le PC, symbole et vecteur de dextérité (meilleure avec clavier et souris) et d'expertise...

- Un virage dans l'intentionnalité de jeu et ce faisant dans l'intensité...
- Et un repli des pratiques vers l'espace intime de la chambre et de nouvelles sociabilités... Pratique tributaire des conditions d'habitabilité

- ✓ **Aaron (13 ans)** : *Si tu joues sur l'ordinateur, tu es plus fort que ceux qui jouent sur Switch par exemple. (...) En fait tu connais plus les touches par cœur et tu peux plus facilement gagner.*
- ✓ **Jason☆ (13 ans)** : *À partir du moment où je suis sur PC, j'ai beaucoup plus d'accessibilité, (...) des équipements sur des opérateurs ou des skins d'arme que je peux avoir gratuitement.*
- ✓ **Rose (15 ans)** : *Et quand j'ai eu un PC du coup, Fortnite, j'ai pu beaucoup plus l'exploiter, beaucoup jouer, mieux jouer avec d'autres amis et tout ça.*

## Des temps de jeu interstitiels :

- immiscés entre les obligations diverses (contexte de forte occupation et de chasse à l'ennui)
- extensibles, enchâssés dans les autres pratiques numériques, dans un contexte de forte connectivité

- Difficulté à estimer le temps dédié au jeu
- Du fait de sa matérialité, le **jeu vidéo s'avère plus visible** que les autres pratiques numériques, ce qui participe du haro parental

**Jason☆ (13 ans) :** *Mais quand [mon père] me dit d'arrêter, la plupart du temps, je suis pas en train de jouer... Je suis juste avec mes amis sur Discord, en train de parler avec eux.*

**Laureen (13 ans) :** *Les jeux vidéo, le temps, il passe vite. Donc moi, j'reste pas forcément tant que ça dessus. Et puis j'alterne des fois du coup entre les réseaux sociaux ou les jeux ou je vais lire ou quoi que ce soit d'autre. (...) Après, je pense que pour [mes parents], c'est justement plus de temps que je passe....*

# La régulation des pratiques: le temps et l'école ...

## Entre auto-régulation et suivi parental

Des régulations, exercées sur soi, entre joueurs et par les parents qui impliquent la **responsabilisation** au regard du temps, des interactions sociales, de la protection de son identité, du contenu des jeux voire des dépenses investies (éducation numérique). Jalon essentiel vers une pratique plus autonome des adolescents dans un espace où les parents ont peu de prise.

La **responsabilisation** principalement axée sur le temps dédié...

- Des repères et limites temporels (ex.: l'heure symbolique), principaux modes de gestion de l'accès au jeu vidéo

« Les devoirs d'abord ». **La préséance scolaire, un principe internalisé**, croissant avec l'âge

**Badis (11 ans)** : *Non, c'est surtout en 2020 que j'ai joué beaucoup, au confinement et tout ça. (...) Eh bien [maintenant], je joue pas tous les jours et, eh bien après c'est le collège, je dois faire mes devoirs. Il y a beaucoup plus de devoirs, il y a plus de choses.*

**Athena☆ (14 ans)** : *Priorité aux devoirs. (...) Tant que j'ai pas fini mes devoirs ou que je me suis pas avancée même pour les autres jours, je touche même pas à la console. C'est même pas quelque chose que mes parents me disent. Pour moi, c'est logique.*

# ... Entre auto-régulation et suivi parental

## Le jeu, contrepartie et récompense de la constance et la performance scolaires

- Participe à une sollicitude conditionnée et attentive, basée sur le dialogue, chez des joueurs « en contrôle »
- y compris chez des joueurs intensifs ou performeurs

**Alessio☆ (14 ans)** : *Des fois, surtout au repas, juste après avoir joué, je leur parle de mes exploits. Et bon, même s'ils comprennent rien...(...) Du coup, ça me fait plaisir, puisqu'ils s'intéressent à ce que je fais.(...) Par exemple, des fois, mes parents, ils passent dans la chambre, ils disent : « Alors, tu joues à quoi ? Ça va ? Ça se passe bien ? Tu gagnes ? » Et ça a l'air tout bête comme ça, mais en vrai, ça me fait trop plaisir.*

# Inter-régulation

■ **L'inter-régulation entre joueurs** : une fabrique de compétences psychosociales (CPS) ?

- Alliance, conciliation et attitudes solidaires (« carry »). L'esprit d'équipe, moteur et régulateur

✓ **Virgile (14 ans)** : *On joue à part – enfin, chacun de son côté – mais le but c'est quand même de s'entraider. Mais autre que de tuer l'ennemi, on... En fait on s'énerve jamais. En fait, y a pas besoin de s'énerver. (...) On se met toujours en accord. On peut pas se mettre en désaccord.*

... Entre autres leviers de (auto)régulation pour se préserver de l'excès (« trop jouer »)

# Conclusion

Les fonctions socialisantes, l'enrichissement (Tisseron, 2012), interrogent la croyance d'une pratique foncièrement génératrice d'isolement social et d'un rétrécissement des pratiques culturelles générales.

Les régulations relevées, y compris chez des joueurs intensifs, indiquent que le critère de la durée de jeu ne suffit pas à qualifier une pratique problématique.

La prégnance de la parole plus que du visuel interroge la pertinence de l'expression « d'addiction aux écrans ».

À la lumière des nombreuses interactions et modération entre pairs joueurs et des rôles interchangeableables, sans implication ni péril réel (Gaetan 2012, Gaetan, Therme et al. 2015, Rossé 2017), le jeu vidéo pourrait-il se concevoir comme un espace de consolidation des CPS entre pairs, un espace-relai de prévention ?

**Antoine Philippon, chargé d'études à l'OFDT**  
**Référent addictions comportementales**

**Internet, jeux vidéo :**  
**20 ans d'interrogation des pratiques des adolescents**

# Champ(s) d'observation

## — Quelles pratiques observer ?

- Addictions
- Usages problématiques
- Usages sociaux, usages ludiques

## — « Pratiques d'écrans » : des problématiques propres à chaque définition

- Des **contenants** : appareils électroniques projetant des images
- Des **contenus** : applications, activités pratiquées sur ces supports
- **Internet** : à la fois contenant et ensemble de contenus

# L'enquête ESPAD / EnCLASS

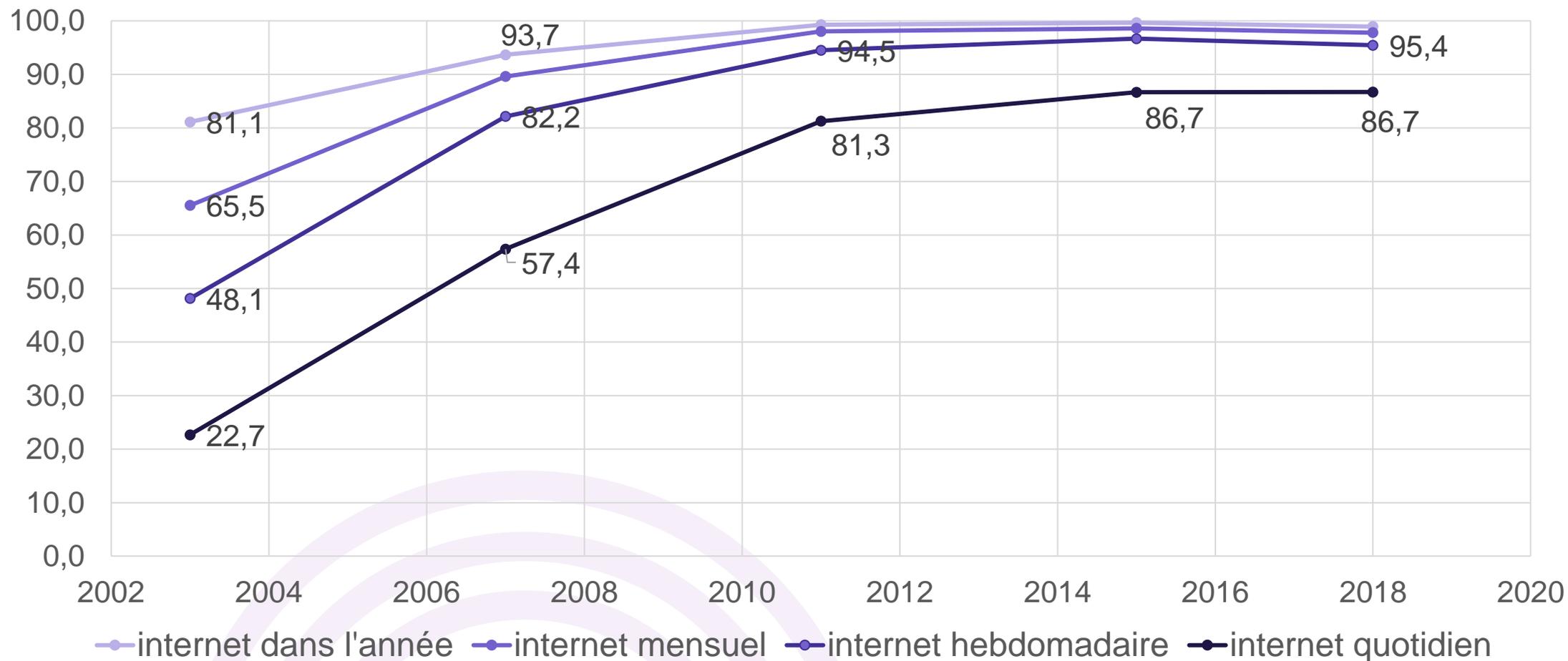
- Internationale
- Menée en France tous les 4 ans depuis 1999
- Représentative des élèves de 16 ans

**A quelle fréquence pratiques-tu les activités suivantes ?**  
(Coche une case par ligne)

	Jamais	Peu de fois dans l'année	Une ou deux fois par mois	Au moins une fois par semaine	Presque chaque jour
Jouer à des jeux vidéo sur ordinateur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lire des livres pour le plaisir (ne pas tenir compte des livres lus pour l'école)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sortir le soir (en discothèque, au café, à une fête, un sound-system, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aller (surfer) sur internet pour le plaisir (chats, réseaux sociaux, recherche de la musique, jouer à des jeux, regarder des vidéos, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Autres loisirs (jouer d'un instrument, chanter, dessiner, écrire, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jouer à des jeux d'argent et de hasard (paris sportifs, jeux de grattage...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

# Évolution de l'usage récréatif d'internet (en % des élèves de 16 ans)

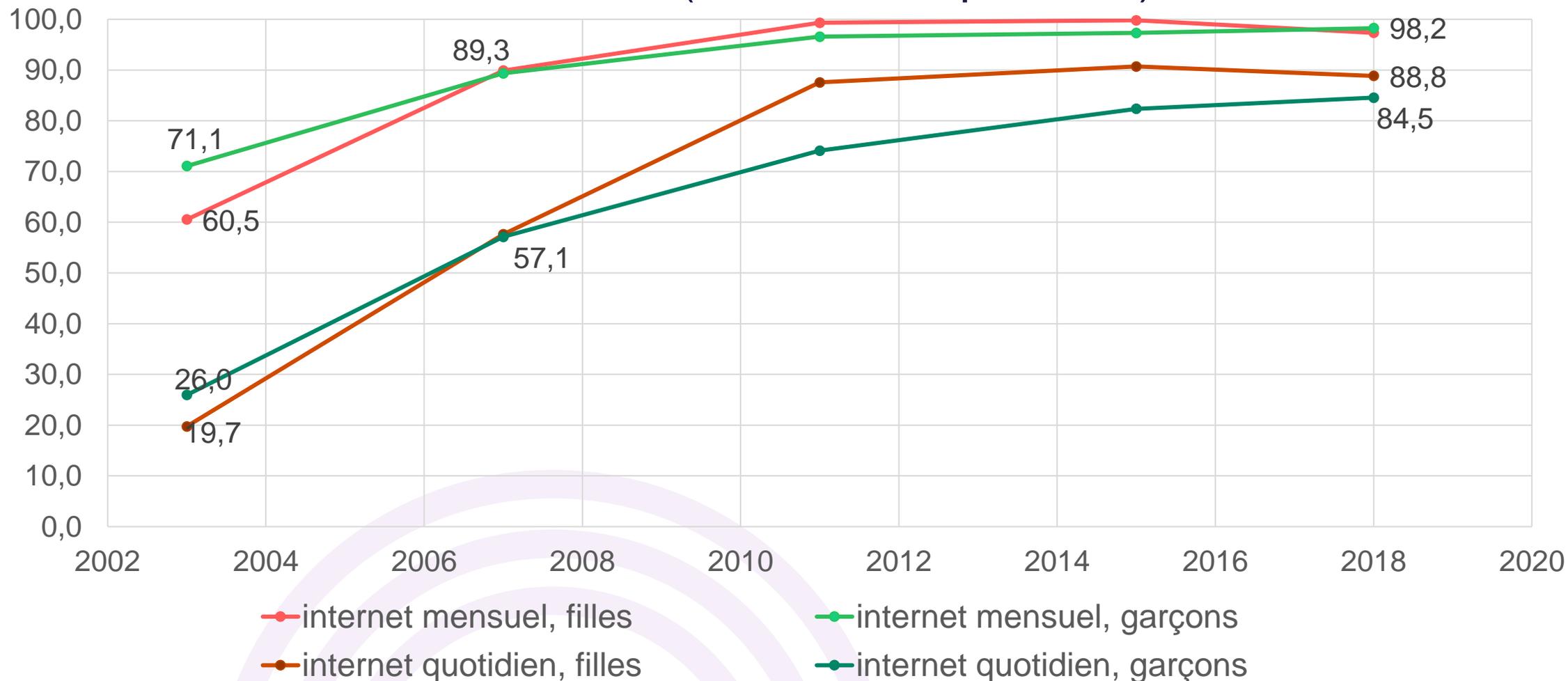
## Par fréquence d'usage



Source : enquêtes ESPAD / EnCLASS

# Évolution de l'usage récréatif d'internet (en % des élèves de 16 ans)

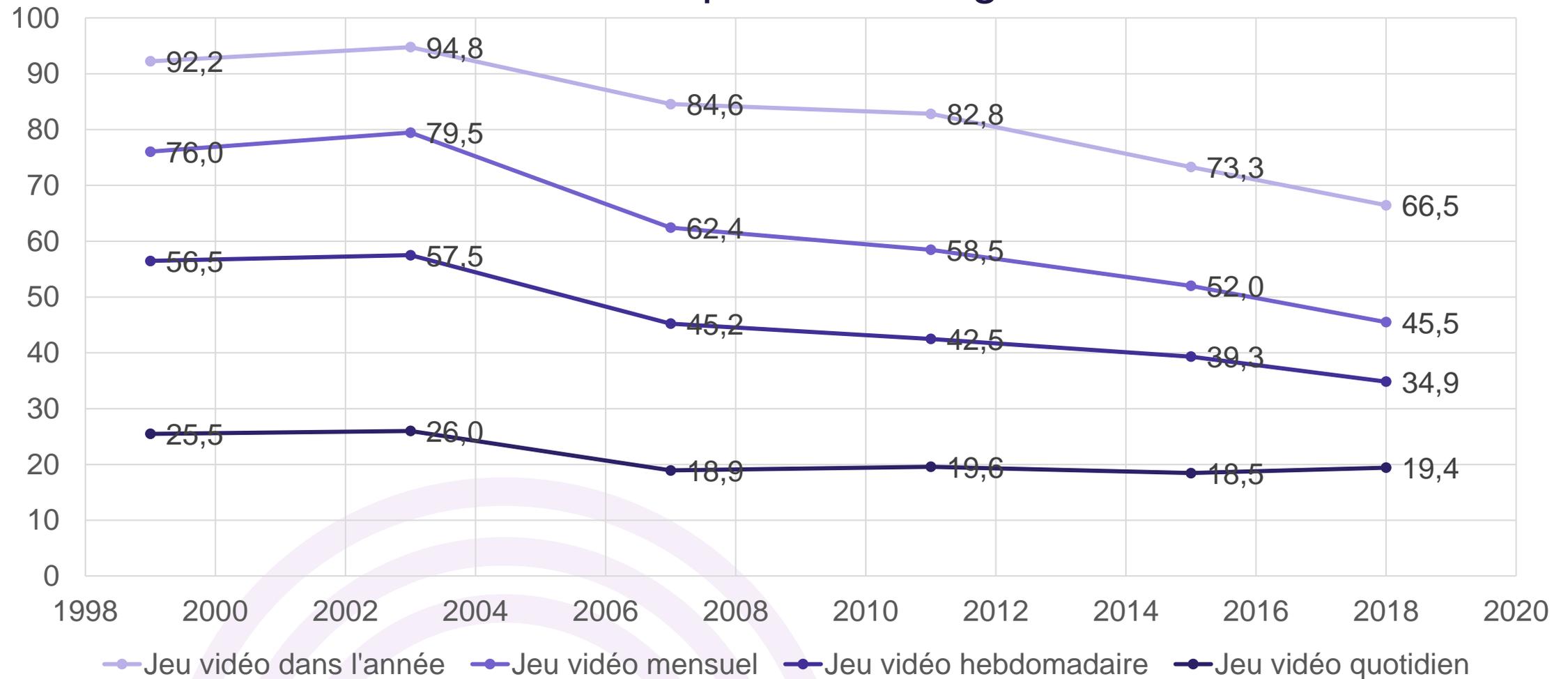
## Par sexe (mensuel et quotidien)



Source : enquêtes ESPAD / EnCLASS

# Évolution de la pratique du jeu vidéo sur ordinateur (en % des élèves de 16 ans)

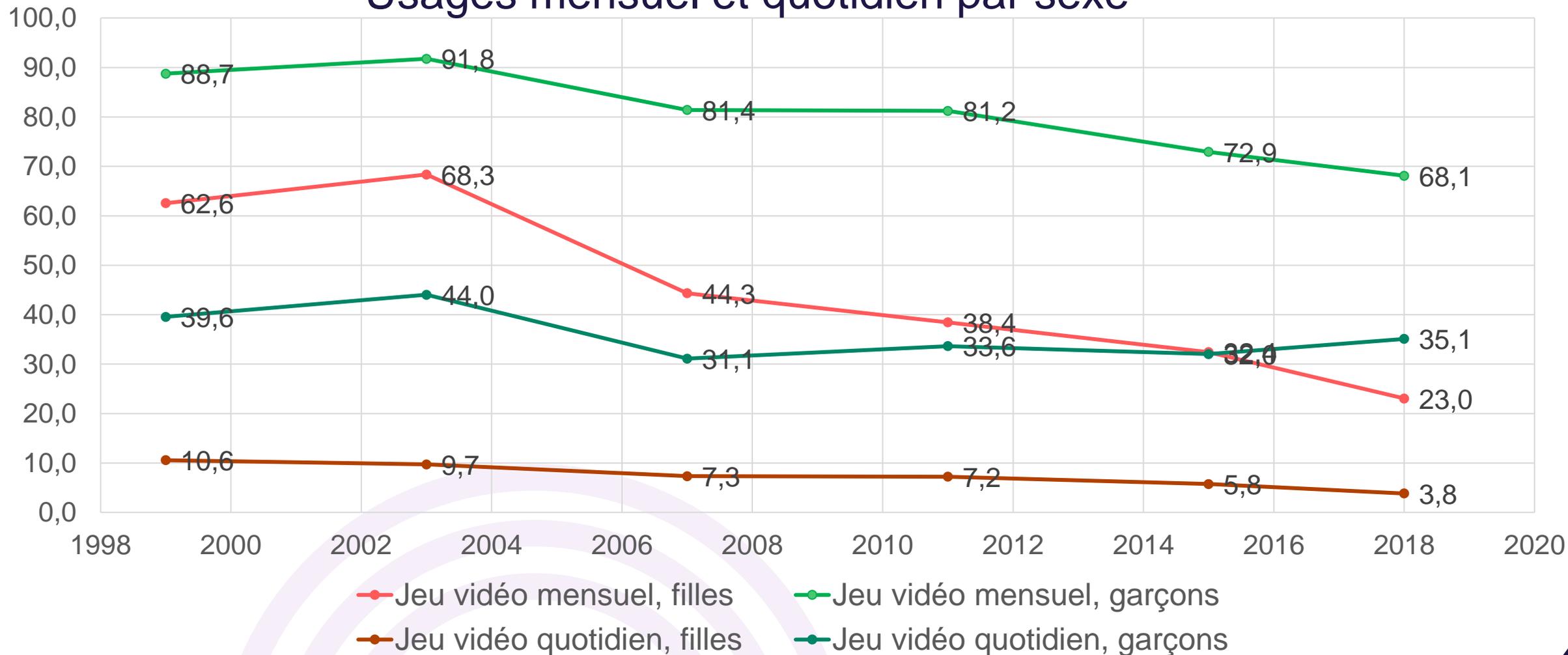
## Par fréquence d'usage



Source : enquêtes ESPAD / EnCLASS

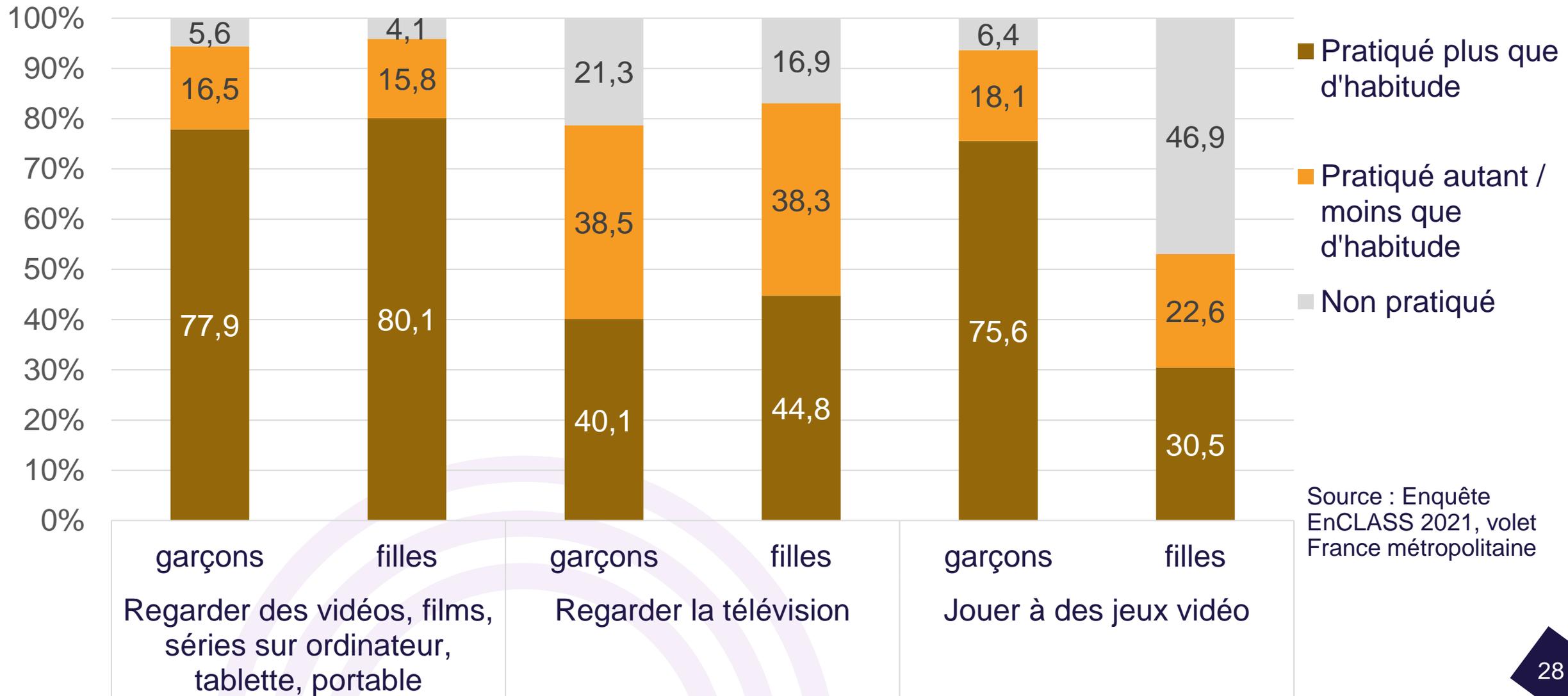
# Évolution de la pratique du jeu vidéo sur ordinateur (en % des élèves de 16 ans)

## Usages mensuel et quotidien par sexe



Source : enquêtes ESPAD / EnCLASS

# Usages d'écrans des élèves de 3<sup>e</sup> durant le confinement de mars à mai 2020



# Facteurs associés aux pratiques quotidiennes des 3<sup>e</sup>

## Surfer sur internet

- Santé perçue =
- Risque dépressif +
- Manque de sommeil +
- Activité physique =
- Alcool, tabac et cannabis +
- Sucreries +
- Soutien des amis +
- Stress scolaire -

## Jouer à des jeux vidéo sur ordinateur

- Santé perçue -
- Risque dépressif + (filles)
- Manque de sommeil =
- Activité physique =
- Alcool, tabac et cannabis =
- Sucreries +
- Soutien des amis -
- Stress scolaire =

+ et - : test du Chi<sup>2</sup> de différence (respectivement : significativement inférieur et significativement supérieur) des usagers quotidiens vis à vis des non-usagers quotidiens, au seuil de risque de 5 %.

# Conclusion

## — Des évolutions sur 20 ans qui font écho à la diffusion de nouvelles technologies

- Nécessité d'adapter l'observation à ces changements

## — EnCLASS et ESCAPAD 2022 en cours de collecte

- Respectivement 7 000 et 8 000 réponses attendues sur les jeux vidéo, les réseaux sociaux et les jeux d'argent et de hasard

## — Pour aller plus loin

- Écrans et jeux vidéo à l'adolescence, résultats de l'enquête du programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé (PELLEAS), OFDT
- Niveaux d'usage des écrans à la fin de l'adolescence en 2017, OFDT
- L'essentiel du jeu vidéo, bilan du marché français 2021, SELL
- Baromètre du numérique, édition 2021, CREDOC

# QUESTIONS ET RÉPONSES

**Matinale OFDT**

**“Pratiques d’écrans” et de jeux vidéo  
à l’adolescence**



**Céline Bonnaire, psychologue-clinicienne,  
Maître de conférences-HDR**

**Laboratoire de Psychopathologie et Processus de Santé (LPPS), Université Paris-Cité ;  
CJC Pierre Nicole, Croix-Rouge Française ; collège scientifique de l'OFDT**

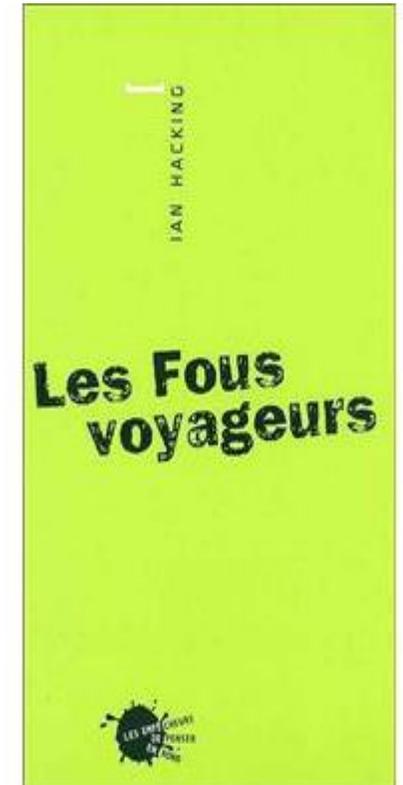
# **Réflexions théoriques et cliniques sur les usages des jeux vidéo à l'adolescence**

# Réflexions théoriques et cliniques sur les usages de jeux vidéo à l'adolescence

## — 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?

# Réflexions théoriques et cliniques sur les usages de jeux vidéo à l'adolescence

## — 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

# Réflexions théoriques et cliniques sur les usages de jeux vidéo à l'adolescence

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.

# Gaming addiction scale (GAS), Lemmes 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					

# Critères diagnostiques ayant grande pertinence clinique

ADDICTION

SSA SOCIETY FOR THE STUDY OF ADDICTION

RESEARCH REPORT

doi:10.1111/add.15411

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

Jesús Castro-Calvo<sup>1</sup>, Daniel L. King<sup>2</sup> , Dan J. Stein<sup>3</sup>, Matthias Brand<sup>4</sup>, Lior Carmi<sup>5</sup>, Samuel R. Chamberlain<sup>6,7</sup>, Zsolt Demetrovics<sup>8</sup>, Naomi A. Fineberg<sup>9,10</sup>, Hans-Jürgen Rumpf<sup>11</sup>, Murat Yücel<sup>12</sup> , Sophia Ahab<sup>13,14</sup>, Atul Ambekar<sup>15</sup> , Norharlina Bahar<sup>16</sup>, Alexander Blaszczynski<sup>17</sup>, Henrietta Bowden-Jones<sup>18,19</sup>, Xavier Carbonell<sup>20</sup> , Elda Mei Lo Chan<sup>21</sup>, Chih-Hung Ko<sup>22</sup>, Philippe deTimary<sup>23</sup>, Magali Dufour<sup>24</sup>, Marie Grall-Bronnec<sup>25,26</sup> , Hae Kook Lee<sup>27</sup>, Susumu Higuchi<sup>28</sup> , Susana Jimenez-Murcia<sup>29,30</sup> , Orsolya Király<sup>8</sup>, Daria J. Kuss<sup>31</sup>, Jiang Long<sup>32,33</sup>, Astrid Müller<sup>34</sup>, Stefano Pallanti<sup>35</sup>, Marc N. Potenza<sup>36</sup>, Afarin Rahimi-Movaghar<sup>37</sup>, John B. Saunders<sup>38</sup>, Adriano Schimmenti<sup>39</sup>, Seung-Yup Lee<sup>40</sup> , Kristiana Siste<sup>41,42</sup>, Daniel T. Spritzer<sup>43</sup>, Vladan Starcevic<sup>44</sup>, Aviv M. Weinstein<sup>45</sup> , Klaus Wölfling<sup>46</sup> & Joël Billieux<sup>47,48</sup> 

Department of Personality, Assessment, and Psychological Treatments, University of Valencia, Spain,<sup>1</sup> College of Education, Psychology, and Social Work, Flinders University, Australia,<sup>2</sup> SAMRC Unit on Risk and Resilience in Mental Disorders, Department of Psychiatry and Neuroscience Institute, University of Cape Town, Cape Town, South Africa,<sup>3</sup> General Psychology, Cognition and Center for Behavioral Addiction Research (CeBAR), University Duisburg-Essen, Germany,<sup>4</sup> The Data Science Institute, Inter-disciplinary Center, Herzliya, Israel,<sup>5</sup> Department of Psychiatry, Faculty of Medicine, University of Southampton, Southampton, UK,<sup>6</sup> Southern Health NHS Foundation Trust, Southampton, UK,<sup>7</sup> Institute of Psychology, ELTE Eötvös Loránd University, Budapest, Hungary,<sup>8</sup> University of Hertfordshire, Hatfield, UK, Hertfordshire Partnership University NHS Foundation Trust, Welwyn Garden City, UK,<sup>9</sup> University of Cambridge School of Clinical Medicine, Cambridge, UK,<sup>10</sup> Department of Psychiatry and Psychotherapy, University of Luebeck, Luebeck, Germany,<sup>11</sup> BrainPark, School of Psychological Sciences, Turner Institute for Brain and Mental Health and Monash Biomedical Imaging Facility, Monash University, Melbourne, Victoria, Australia,<sup>12</sup> Specialized Facility In Behavioral Addictions, ReConnecte,

— 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)

# Troubles d'usage des jeux vidéo (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
<b>Self-Control</b>						
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					
<b>Reward/ reinforcement</b>						
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					
<b>Problems</b>						
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					
<b>Involvement</b>						
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					

# Troubles d'usage des jeux vidéo (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 ?

# Bénéfices des jeux vidéo

## 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'amuse 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.

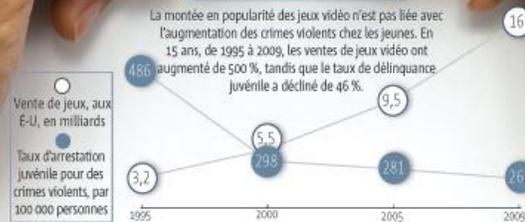


5,9 millions d'années – c'est le temps total passé à jouer à *World of Warcraft* par tous les joueurs mis ensemble.



### 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; MWN

SOURCE: ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (ESA); UNIVERSITÉ DE ROCHESTER À NEW YORK; UNIVERSITÉ DEAKIN À MELBOURNE; CHILDREN AND TECHNOLOGY PROJECT, MICHIGAN STATE UNIVERSITY; WALL STREET JOURNAL

# Fonctions des jeux vidéo

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 fantasme, « 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

# L'approche trivariée ou biopsychosociale appliquée aux jeux vidéo

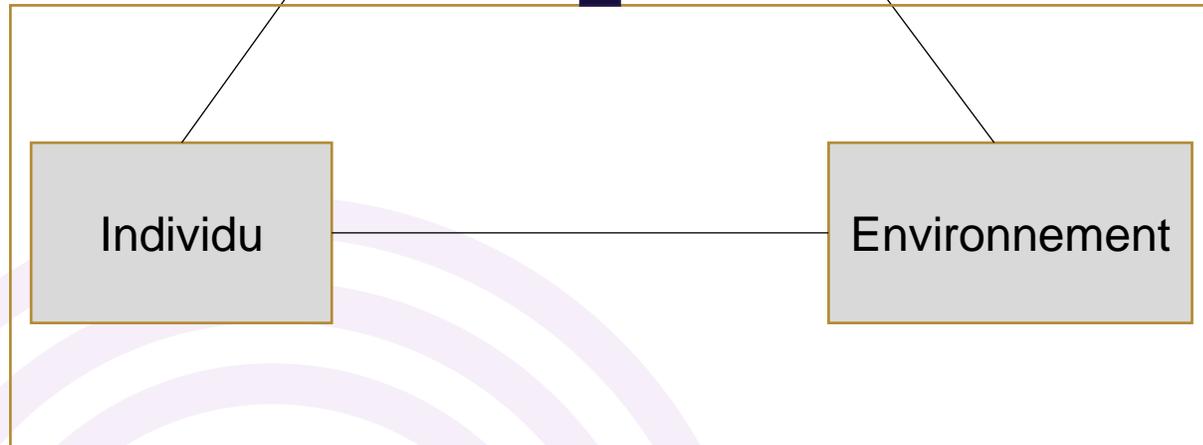
- Modérateurs de jeu ?
- Interdiction certaines microtransactions pour les mineurs ?

Produit/Cpt

- MMO
- Compétition (ranking)
- Microtransactions (gamblification)

- Divulgence d'un savoir adapté à la majorité
- Education à l'usage des écrans
- Thérapie familiale

- Estime de soi ↓
- Anxiété soc ↑
- Difficultés relations interpersonnelles
- Difficultés construction identité



- Aire numérique
- Ambivalence parentale = remède/poison
- Difficultés intrafamiliales

Modèle de la compensation social (Liu & Kuo, 2007)

**MERCI POUR VOTRE ATTENTION !**

**Matinale OFDT**

**“Pratiques d’écrans” et de jeux vidéo  
à l’adolescence**

