



IFAC

CHU de Nantes

Institut
Fédératif des
**Addictions
Comportementales**



ARTICLE DE JANVIER 2023 - Sens de la vie et responsabilité : leur rôle dans la dépendance aux jeux vidéo en ligne chez les adolescents

L'autonomie, la valorisation des compétences et le sentiment d'appartenance à un groupe social augmenteraient le sentiment d'avoir une vie avec du sens et la notion de responsabilité, qui pourraient protéger d'une pratique excessive des jeux vidéo en ligne.

Pourquoi avoir fait cette recherche ?

Les addictions aux jeux vidéo en ligne se sont développées rapidement avec l'utilisation massive des smartphones, tablettes et ordinateurs portables. La dépendance aux jeux en ligne est associée à des troubles sociaux et/ou psychologiques et elle perturbe la santé mentale chez les adolescents. Ainsi, des recherches sont nécessaires pour déterminer les causes de la dépendance, en éliminer les conséquences négatives et trouver des réponses thérapeutiques adaptées.

Il existe peu d'études sur les liens entre les besoins psychologiques de base et la dépendance aux jeux en ligne chez les adolescents. On sait néanmoins que des besoins psychologiques de base non satisfaits peuvent pousser les adolescents vers une pratique excessive des jeux vidéo en ligne. La présente étude cherche à préciser le rôle de la quête de sens et du savoir-être responsable dans le fait d'être dépendant aux jeux en ligne.

Quel est le but de cette recherche ?

Cette équipe de chercheurs a voulu savoir si les besoins psychologiques de base prédisent la dépendance aux jeux en ligne. Si oui, l'objectif est de comprendre dans quelle mesure le niveau de la responsabilité et le fait de donner du sens à sa vie influencent l'addiction aux jeux en ligne chez les adolescents.

Comment les chercheurs ont-ils fait pour répondre à cet objectif ?

Pour mener cette étude, les chercheurs se sont basés sur la théorie des besoins psychologiques de base (Basic Psychological Needs Theory) qui associe la satisfaction des besoins psychologiques de base et une meilleure santé. Les jeux vidéo sont un moyen de satisfaire les trois besoins que sont l'autonomie, la valorisation des compétences et les relations sociales.

L'étude a été menée sur un échantillon comprenant 546 adolescents, âgés de 15 à 18 ans, avec des statuts socio-économiques différents. Ils ont été sélectionnés dans trois lycées différents en Turquie. Ils déclaraient jouer, en moyenne, environ 4 h par jour sur 2 appareils différents.

Plusieurs questionnaires leur ont été adressés :

- une échelle des besoins psychologiques de base afin de mesurer le niveau de satisfaction autour de l'autonomie, la valorisation et l'appartenance sociale ;
- une échelle du sens de la vie ;
- une échelle mesurant le sens des responsabilités ;
- une échelle pour évaluer la dépendance aux jeux vidéo en ligne.

Quels sont les principaux résultats à retenir ?

L'autonomie, la valorisation des compétences et le sentiment d'appartenance à un groupe social augmentent la perception que sa vie a un sens ainsi que la notion de responsabilité, qui peuvent protéger de la dépendance aux jeux en ligne.

Les auteurs de l'étude pensent qu'augmenter le sens des responsabilités des adolescents réduirait la dépendance au jeu. En effet, des adolescents placés en situation de responsabilisation adoptent un comportement responsable.

Ces résultats offrent une application pratique pour les adolescents, les éducateurs, les familles et les professionnels de santé en proposant un nouvel élément à intégrer aux stratégies de prévention. Les auteurs suggèrent ainsi aux familles de trouver des situations de responsabilisation des adolescents pour agir en prévention. Les établissements de santé peuvent proposer des programmes de formation à destination des familles afin qu'elles puissent répondre aux besoins psychologiques de base des adolescents et qu'elles acquièrent des réflexes de responsabilisation et de réflexion sur le sens à donner à leur vie.

Les points-clés à retenir

- La satisfaction ou la non-satisfaction des besoins psychologiques de base agissent sur la propension à la dépendance aux jeux en ligne.

- Trouver un sens à sa vie et se sentir responsable aide les adolescents à lutter contre le jeu excessif.
- Sensibiliser les familles à la nécessité de responsabiliser les adolescents est une action de prévention à la dépendance aux jeux en ligne.

Pour en savoir plus sur cette recherche

Alican KAYA, Nuri TÜRK, Hasan BATMAZ, Mark D. GRIFFITHS

Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility

Int J Ment Health Addict. Janvier 2023; pages 1-25.

» [Consulter l'article](#)

<https://ifac-addictions.chu-nantes.fr/larticle-du-mois>
