



IFAC

CHU de Nantes

Recensement des thèses françaises sur la thématique

« **Ecrans, jeux vidéo, addiction jeux vidéo, cyberdépendances...** »

Mars 2021

Thèses en préparation

Lee J.

L'emprise des écrans sur les jeunes adultes en France et en Corée du Sud : des enjeux de la sociabilité à la cyberdépendance

Projet de thèse en sociologie, démographie sous la direction de Laurence Simmat-durand, dans le cadre de 624 - SCIENCES DES SOCIÉTÉS, en partenariat avec UM 7 Centre de Recherche Médecine, Sciences, Santé, Santé mentale, Société (CERMES 3) (équipe de recherche) depuis le 23-10-2019 .
<http://www.theses.fr/s229277>

Thèses soutenues¹

2020

Chastel A., de Rambures M.-D.

L'enfant et les écrans : prévenir, dépister et accompagner : création d'un outil vidéo de formation pour les médecins généralistes, médecins de PMI et internes de médecine générale

[Thèse de médecine]. Lyon: Université Claude Bernard; 2020

Les écrans font partie intégrante du quotidien des enfants, dès leur plus jeune âge. Les problématiques liées aux écrans appartiennent au domaine de l'éducation. Leurs conséquences sur la santé de l'enfant nécessitent une action de prévention. Le médecin généraliste a ce rôle d'accompagnement des familles. L'objectif principal a été de créer une vidéo pédagogique à destination du médecin généraliste, contenant les notions essentielles d'épidémiologie, les conséquences des écrans sur la santé des enfants, la prise en charge d'une consommation excessive et les outils pratiques à utiliser au cabinet. L'objectif secondaire a été d'évaluer la performance de cet outil vidéo grâce à une analyse qualitative par la méthode du focus group. La méthodologie ADDIE a été utilisée. Le public cible était les médecins généralistes, les étudiants en médecine et les médecins de PMI. Le contenu de cette vidéo a été sélectionné à partir d'une large revue de la littérature. L'outil a été réalisé en motion design, par des professionnels de l'audiovisuel. Il a été évalué de manière qualitative et semi-quantitative par la méthode de focus group, par un échantillon de médecins généralistes et internes en médecine générale volontaires. L'outil réalisé est une vidéo en motion

¹ La liste n'est pas exhaustive

design d'une durée de 13 minutes, consultable sur Vimeo. D'après les résultats du focus group, la vidéo semble adaptée aux besoins des médecins généralistes ; le support original et l'esthétique de la vidéo sont valorisés par les participants. Des pistes d'amélioration ont été proposées. Cette vidéo synthétise les connaissances sur le sujet des écrans chez l'enfant et propose des outils pratiques à mettre en place au cabinet ; elle apporte ainsi une réponse au manque de temps du médecin généraliste et au besoin de formation rapportés dans la littérature. Ce travail nécessite d'être complété par une évaluation de l'impact de l'outil vidéo sur les connaissances de la population cible <http://www.sudoc.fr/250993503>

Lemercier Maud

Étude des modes de socialisation positifs et négatifs dans les jeux vidéo en ligne multijoueur et leur impact dans la vie réelle. Propositions d'interventions psychologiques pour prévenir les comportements problématiques.

[Thèse de psychologie]. Nanterre: Université Paris Nanterre; 2020

<http://www.theses.fr/s241143>

Lepoetre LL.

Étude des liens entre l'exposition aux écrans et les troubles du langage oral chez des enfants âgés entre 4 et 6 ans

[Mémoire Certificat de Capacité Orthophonie]. Rouen: Université de Rouen Normandie; 2020

Depuis plusieurs années, les écrans ont pris une place considérable dans notre quotidien et celui des enfants qui y sont exposés précocement. Cette (sur)exposition n'est pas sans conséquences, notamment chez le jeune enfant qui a pourtant des besoins particuliers en termes d'échanges et d'interactions pour se développer harmonieusement. De nombreuses études scientifiques décrivent les impacts de l'exposition aux écrans sur le développement de l'enfant. Cependant, à l'heure actuelle, il existe peu d'études sur la population française. Cette étude vise donc à analyser les liens entre l'exposition aux écrans et les troubles du langage chez des enfants âgés entre 4 et 6 ans. Un questionnaire a été diffusé auprès de parents d'enfants suivis en orthophonie pour un trouble du langage et d'enfants tout-venant. Les données recueillies ne permettent pas d'établir de liens statistiques entre l'exposition aux écrans et les troubles du langage. Néanmoins, les résultats montrent que le temps passé par les parents sur les écrans est positivement corrélé avec le temps passé par l'enfant. Les temps d'écrans étaient similaires dans les deux groupes d'enfants, néanmoins il existe des différences dans l'utilisation des écrans qui nécessitent une lecture plus détaillée des résultats. De plus, l'étude s'intéressait aux habitudes des familles et à leurs avis concernant les écrans. Ces données innovantes ouvrent de nouvelles perspectives en matière de prévention des risques liés aux écrans mais également dans l'accompagnement des familles afin de les amener à porter une réflexion sur leur propre consommation des écrans en tant que parents et tendre vers une utilisation plus raisonnée.

<http://www.sudoc.fr/248347551>

Malo J.

Étude quantitative du temps d'exposition aux écrans chez les enfants âgés de 3 à 6 ans dans un quartier du Havre

[Thèse de médecine]. Rouen: Université de Rouen Normandie; 2020

Contexte : Les écrans sont devenus omniprésents dans les foyers avec une exposition dès le plus jeune âge alors que les dernières études à ce sujet tendent à montrer des effets néfastes d'une

exposition précoce. Les pouvoirs publics, sociétés savantes, associations de parents se mobilisent depuis plusieurs années pour alerter le public sur ces dangers avec la mise en place de recommandations pour limiter et accompagner l'usage des écrans. L'objectif de l'étude est de quantifier l'exposition aux écrans des enfants en âge préscolaire. Matériel et méthode : Etude quantitative réalisée dans un quartier prioritaire d'éducation, ciblant les 3 à 6 ans scolarisés. Des questionnaires papier ont été distribués à l'intention des parents. Résultats : 363 questionnaires valides ont été recueillis sur les 880 distribués. 46,3% des enfants regardent plus de 1 heure les écrans les jours d'école et ce chiffre atteint les 75,2% les jours sans école dont 25,3% regardent les écrans avant d'aller dormir. L'utilisation de la télévision prédomine les autres écrans avec 64,5% des enfants la regardant les jours d'école et 86,8% le week-end. 25,3% des enfants possèdent un écran dans leur chambre ; 61,2 % prennent leur repas devant la télévision ; 35,3% regardent les écrans seuls et dans 52,9% des cas il s'agit de programmes inadaptés à leur âge. 37,7% des parents estiment que ce temps est jugé excessif. Discussion : Les temps d'écrans semblent concordants avec les autres études. Conclusion : Les recommandations de « bon usage » des écrans à destination des parents pour les enfants restent encore peu suivies avec un temps d'exposition et un usage de ces écrans inadaptés pour les enfants âgés de 3 à 6 ans.

<http://www.sudoc.fr/249062887>

Rifka A.

Prévention des dangers des écrans chez les enfants et les adolescents dans la société d'aujourd'hui
[Thèse de pharmacie]. Lyon: Université Claude Bernard; 2020

Dans un contexte de forte émergence des écrans, il est rare qu'un foyer français ne possède pas d'écran. Ces derniers, omniprésents dans la vie de tous les jours, font partie du quotidien de la majorité des foyers et sont le principal passe-temps des enfants et des adolescents. Cependant, les écrans peuvent présenter divers dangers pour la santé et l'épanouissement de l'enfant. En effet, une exposition excessive aux écrans a pour conséquence des effets néfastes, tels que des problèmes de sommeil, de surpoids et d'obésité ou encore une diminution des capacités scolaires et cognitives. L'objectif de ce travail de thèse a été, dans un premier temps, de réaliser un bilan des données de la littérature scientifique au sujet des écrans dans la société d'aujourd'hui, ses avantages et ses inconvénients et la prévention qui peut être mise en place afin de limiter les effets néfastes. Dans un second temps, nous avons présenté les résultats d'un sondage réalisé à l'aide d'un questionnaire dans une officine de Vénissieux. Ce travail avait pour objectifs de recenser et d'évaluer les habitudes des enfants et des adolescents face aux écrans afin d'en mesurer les effets. Ce sondage a mis en avant des chiffres très évocateurs : près d'un quart de ceux interrogés lors de mon sondage ont une télévision dans leur chambre, 39% possèdent un téléphone portable et 47 % ont un accès à Internet seul. Le temps moyen passé devant les écrans est de 3,2 heures par jour en semaine et de 4,7 heures par jour le week-end ou vacances scolaires, ce qui est supérieur aux 2 heures maximum par jour recommandées. Nous avons de plus constaté que plus les enfants grandissent, plus ils sont susceptibles de posséder un ou plusieurs écrans. De surcroît, les enfants et adolescents les plus exposés aux écrans sont ceux dont les parents ont des revenus modestes, à l'inverse des enfants des familles plus aisées. Des interventions préventives de santé publique visant à réduire l'exposition excessive aux écrans, doivent être (et sont) mises en place. Certains professionnels en contact avec les enfants dont par exemple les enseignants, les éducateurs ou les psychologues peuvent participer à cette prévention. Le pédiatre peut également participer, lors de ses consultations, en abordant le sujet des écrans avec les enfants et leurs parents. En tant que professionnel de santé, les

pharmaciens doivent participer à cette prévention et être à l'écoute des familles et des enfants sur ce sujet

<http://www.sudoc.fr/24905731X>

Rebaud A.

Étude de l'usage problématique des médias sociaux : revue systématique de la littérature

[Thèse De médecine]. Saint-Etienne: Université Jean Monnet; 2020

Introduction. Les médias sociaux, dont l'utilisation a augmenté de façon exponentielle ces dernières années, font référence aux capacités de production, de partage et à la collaboration sur du contenu en ligne. Bien qu'ils facilitent la communication et les échanges entre personnes, il apparaît que certaines personnes sont incapables de contrôler leur usage. Ainsi, ces dernières années, l'utilisation de certains médias sociaux a été décrite comme pathologique, problématique, voire addictive. Cette étude a pour objectif de recenser les données de la littérature scientifique concernant l'usage problématique des médias sociaux tant en termes d'épidémiologie, de déterminants, de comorbidités que de prise en charge. Matériel et méthode. Cette revue systématique de la littérature a été réalisée en suivant les critères PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analyses) sur différentes banques de données (PubMed, Cochrane, Cairn). Les critères d'inclusion regroupaient les articles entièrement disponibles en anglais ou en français, la qualification d'un usage problématique (ou synonyme) des médias sociaux, une population de tout âge. Les études traitant d'un usage problématique d'Internet non différencié, d'un autre trouble lié à Internet, ont été exclues. Résultats. 123 articles ont été retenus suivant les critères d'inclusion et d'exclusion. Les études retrouvent des taux de prévalence très hétérogènes en fonction des populations et le recours à une multiplicité d'échelles psychométriques, en lien avec une absence de consensus sur la définition de l'utilisation problématique des médias sociaux. De nombreuses associations avec une symptomatologie anxieuse et dépressive, une dysrégulation émotionnelle, une faible estime de soi, médiées par un recours auto-thérapeutique, ainsi que certaines altérations neurobiologiques et cognitives communes aux addictions, sont identifiées sans toutefois que des liens de causalité puissent clairement être établis. Nous avons retrouvé peu de données concernant la prise en charge de cet usage problématique. Conclusions. L'utilisation des médias sociaux ne cesse d'augmenter ces dernières années, avec l'observation d'un mésusage montrant de nombreuses associations avec des variables psychopathologiques. Il semble important de développer un consensus sur la définition de leur usage problématique et de développer des outils psychométriques validés afin de pouvoir mesurer plus précisément leur prévalence, les déterminants ou encore les conséquences d'un usage problématique et ainsi proposer une meilleure prévention et une prise en charge adaptée.

<http://www.sudoc.fr/250560747>

Viger L.

Troubles liés à l'usage des écrans : une revue de la littérature de l'enfant à l'adulte

[Thèse de Médecine]. Caen: Université de Caen Normandie; 2020

Introduction : les écrans occupent une place considérable dans la vie de chacun. Les troubles liés à l'usage des écrans apparaissent comme une problématique de plus en plus fréquente dans une société qui valorise les écrans dans tous les domaines de la vie. Matériels et méthodes : nous avons interrogé différents moteurs de recherche dont PubMed, PsycARTICLES et JAMA, à l'aide des mots-clés MeSH tels que screen related disorder, addictive behavior, screen time, videogame, substancerelated disorder, teenagers, adults. Résultats : chez le jeune enfant, le risque de

l'exposition aux écrans est de le détourner des apprentissages cognitifs et relationnels essentiels, et donc d'altérer son développement et ses compétences sociales. Chez l'adolescent, le problème est tout autant celui du contenu que celui de la quantité. Chez l'adulte, les troubles liés à l'usage des écrans ont des similitudes avec les addictions aux substances psychoactives et met en jeu les circuits neuronaux du système de la récompense. L'approche de soins comporte de la psychothérapie et prend en compte les comorbidités actives. Le médecin généraliste a un rôle important de prévention et d'information sur les risques de l'exposition aux écrans. L'objectif n'est pas uniquement de limiter l'accès aux écrans, sauf chez les jeunes enfants, mais d'en accompagner l'utilisation et d'en prévenir les risques. Les règles de bon usage des écrans reposent sur une gestion saine, une utilisation constructive, un exemple positif et une surveillance du temps d'écran et des comportements s'y rapportant. L'amélioration de la pratique des médecins généralistes passe par une formation médicale continue et des recommandations claires.

<http://www.sudoc.fr/253827604>

2019

Cordelet T.

Émergence du mode Battle Royale sur les plateformes de jeux vidéo en ligne : comment ce nouveau phénomène influence-t-il l'adolescent dans sa relation à l'autre ? : étude qualitative s'appuyant sur le vécu et l'expérience de joueurs adolescents

[Thèse de médecine]. Caen: Université de Caen Normandie; 2019

Introduction : Le Battle Royale domine l'univers du jeu vidéo en ligne depuis 2 ans et connaît une popularité inédite et croissante chez les joueurs adolescents. Alors que la notion d'addiction aux jeux vidéo reste controversée, cette nouvelle pratique peut être source d'une inquiétude chez les parents, alimentée par la crainte de voir leur enfant s'isoler. L'objectif de cette étude est d'interroger l'adolescent sur sa pratique du Battle Royale et d'analyser comment celle-ci l'influence dans sa relation à l'autre durant cette période cruciale de développement psychosocial. Méthode : Etude qualitative par des entretiens semi dirigés d'adolescents jouant au Battle Royale, sans antécédent psychiatrique et vivant au domicile parental. Résultats : les thèmes abordés par les adolescents étaient le rôle du Battle Royale dans leur développement psychosocial, les interactions bénéfiques et délétères du virtuel et du réel, et le jeu comme miroir de notre société. Le Battle Royal apparaît comme un outil d'apprentissage social : il participe à la socialisation, la séparation-individuation et la construction identitaire des joueurs adolescents. Mais cette pratique n'est pas sans risque, les participants évoquant un système de jeu favorisant la rétention des joueurs au dépend de leur bien-être et pouvant conduire à un appauvrissement social. Conclusion : Cette étude laisse supposer que l'expérience virtuelle et vidéoludique du Battle Royale impacte fortement le développement social de l'adolescent dans sa vie réelle. Il est nécessaire d'informer les parents des bénéfices et des risques du jeu afin de rendre cette expérience la plus agréable et enrichissante possible pour leur enfant.

<http://www.sudoc.fr/242270166>

Fenwick B.

Etat des lieux des connaissances des médecins généralistes de la région Centre Val de Loire sur la problématique de l'addiction à Internet chez les adolescents

[Thèse de médecine]. Tours: Université de Tours; 2019

L'addiction à Internet est un concept récent, introduit à la fin des années 1990, qui suscite de nombreux débats scientifiques tant sur ses critères diagnostiques que sur sa prévalence et sa

sévérité. Il existe encore trop peu d'études épidémiologiques sur le sujet pour faire consensus. Néanmoins, de nombreux éléments cliniques indiquent que cette pathologie existe et que ses répercussions sur les sphères fonctionnelles sont réelles. Sa prévalence avoisinerait 5 à 10 % chez les adolescents et la tendance serait à l'augmentation. Le médecin généraliste est le professionnel de santé de premier recours pour la majeure partie de la population française et un acteur important en matière de prévention dans le domaine de la santé. Il peut être à même de repérer l'addiction à Internet. L'objectif de notre étude est d'évaluer les connaissances générales des médecins généralistes installés en région Centre Val de Loire sur l'addiction à Internet. Cette étude transversale a été réalisée auprès d'un panel de médecins généralistes choisis aléatoirement en région Centre Val de Loire à l'aide d'un questionnaire envoyé par e-mail. Sur les 262 mails adressés, nous avons reçu 67 questionnaires interprétables. 93% des personnes interrogées déclarent avoir entendu parler de l'addiction à Internet, 84% la considèrent comme une maladie et 73% retrouvent 4 des 5 critères la définissant. 67% avouent être sollicités au moins une fois par an par les parents d'adolescents. 25% de l'effectif déclarent ne jamais interroger les adolescents à ce sujet. 13% déclarent connaître l'existence d'un test de dépistage fiable. Même si les connaissances des médecins généralistes interrogés sur l'addiction à Internet semblent satisfaisantes, l'implication de ces derniers en matière de repérage, notamment sur la population adolescente, semble encore insuffisante. Ceci demande à être confirmé par des études plus puissantes et semble indiquer la nécessité d'une formation des généralistes sur cette addiction émergente.

<http://www.sudoc.fr/249128764>

Fletgen M.

Les interactions sociales au sein des jeux de rôle en ligne massivement multijoueur

[Thèse d'anthropologie sociale et ethnologie]. Paris: École des hautes études en sciences sociales ; 2019

L'enjeu de cette thèse est d'aborder les divers types d'interactions sociales qui se créent entre les joueurs de jeux vidéo en ligne massivement multijoueur. La démarche choisie vise à tenter de mieux comprendre ce type d'univers virtuel dans lequel s'inscrivent ces échanges, et bien entendu de les étudier de manière approfondie en ne négligeant pas les questions de genre. Ce travail de recherche s'articule autour de plusieurs thèmes tels que la socialisation, l'identité ou encore l'apprentissage. De la découverte du jeu et de la rencontre de l'autre jusqu'aux échanges privilégiés avec les autres membres de la communauté à laquelle le joueur se rattache, cette thèse propose au lecteur un voyage au sein de Star Wars The Old Republic ayant pour objectif d'appréhender les particularités de certains échanges qui s'y opèrent mais surtout de mettre en évidence l'importance de ce type de jeux vidéo comme espace majeur de sociabilité.

<http://www.theses.fr/2019EHES0137>

<http://www.sudoc.fr/248340107>

Galan C.

Addiction à Internet à l'adolescence et chez le jeune adulte : déterminants cliniques de l'usage problématique

[Thèse de psychologie]. Tours: Université de Tours; 2019

Introduction. L'usage problématique d'Internet est un comportement à risque qui présente des critères communs avec les addictions. L'addiction à Internet a été investiguée et définie par Young qui a créé un outil de mesure encore valide aujourd'hui : l'Internet Addiction Test (1998). Les adolescents et les jeunes adultes sont considérés comme une population particulièrement à risque.

L'objectif de ce travail de recherche est d'étudier les déterminants cliniques de l'usage problématique d'Internet chez l'adolescent et le jeune adulte. Méthodes. Participants. Trois échantillons seront constitués : (i) 998 adolescents et jeunes adultes (âge moyen de 17,89, $\pm 3,83$) ; (ii) 602 adolescents (15,12, $\pm 1,23$) ; (iii) 59 adolescents suivis en pédopsychiatrie (15,78, $\pm 1,35$). Outils et procédure. Les sujets ont rempli en auto-évaluation des échelles concernant l'usage et l'addiction à Internet, aux jeux vidéo, aux jeux de hasard et d'argent (jeu pathologique), à l'alimentation, l'usage de substances psychoactives (tabac, alcool, cannabis), l'exploration des traits de personnalité, des troubles anxio-dépressifs et la probabilité d'un trouble déficitaire de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDA/H). Résultats. La première étude auprès des adolescents et jeunes adultes a permis de catégoriser l'usage d'Internet et des autres usages et addictions selon l'âge et le genre. Les usages d'Internet et des jeux vidéo diminuent avec l'âge, alors que les consommations de substances psychoactives (tabac, alcool) augmentent. La deuxième étude s'intéresse plus spécifiquement à l'usage d'Internet et à sa relation avec les traits de personnalité. Elle met en évidence que les sujets avec usage problématique d'Internet présentent des scores bas en Ouverture, Agréabilité et Caractère consciencieux témoignant de leur disposition à plus de conformisme, d'antagonisme et d'impulsivité. La troisième étude auprès des adolescents concerne les liens entre l'usage d'Internet et les troubles anxio-dépressifs. Les résultats indiquent que les adolescents avec usage problématique d'Internet présentent davantage de symptômes dépressifs et anxieux. La quatrième étude montre que, pour les adolescents avec risque de TDA/H, l'usage d'Internet est davantage problématique. La cinquième étude qui s'appuie sur une technique d'approche en clusters intégrant les facteurs cliniques, propose plusieurs profils d'utilisateurs d'Internet. Parmi les 7 profils retrouvés, 3 concernent des sujets avec usage problématique d'Internet : (i) sans troubles associés pour le premier, en dehors du trouble du jeu vidéo ; (ii) avec des addictions aux substances psychoactives et comportementales pour le second ; (iii) avec des troubles anxio-dépressifs prévalents pour le troisième. La sixième étude analyse l'usage problématique d'Internet des adolescents suivis sur un plan clinique. Ils présentent un usage problématique d'Internet associé à un jeu pathologique (jeux de hasard et d'argent), mais peu d'usage des jeux vidéo. Par rapport aux autres adolescents, ils présentent davantage d'addictions, ainsi que de troubles anxio-dépressifs et de TDA/H. Cependant, si l'on tient compte seulement des sujets avec usage problématique d'Internet, les différences de consommations et de niveau de TDA/H ne sont plus prégnantes. Discussion et conclusion. Ce travail confirme l'intérêt de l'étude des caractéristiques cliniques comme facteurs contributifs à l'usage problématique d'Internet. Il existe des similitudes psychopathologiques de l'usage problématique d'Internet avec les autres addictions aux substances psychoactives et comportementales qui vont dans le sens de l'intégration de l'addiction à Internet dans les classifications internationales. Cette recherche a également permis l'identification de profils pour lesquels la fonction de l'addiction serait potentiellement différente. Cela ouvre des pistes pour des axes de recherche, de prise en charge et de prévention de l'usage problématique d'Internet.

<http://www.sudoc.fr/252897528>

Le Moing P.

Addiction aux jeux vidéo parmi les compétiteurs de jeux vidéo en LAN

[Thèse de médecine]. Lille: Université de Lille; 2019

Introduction : Le monde vidéo-ludique est en plein essor. De son évolution est apparu le E-Sport qui est la pratique en compétition de jeux vidéo. Le E-Sport peut se jouer en ligne ou en LAN (local area network). Parallèlement à ce monde de jeux vidéo la recherche sur l'addiction aux jeux vidéo est aussi en plein essor. L'objectif de cette étude est la prévalence de l'addiction aux jeux vidéo parmi les

7

Institut fédératif des addictions comportementales (IFAC)

CHU de Nantes - Hôpital Saint Jacques - Bât. Louis Philippe - RDC

85, rue Saint Jacques - 44093 Nantes cedex 1

Tél : 02 40 84 76 20 - Fax : 02 40 84 61 18

bp-secretariat-ifac@chu-nantes.fr

www.ifac-addictions.chu-nantes.fr

compétiteurs adultes en LAN en France. Matériel et méthode : La prévalence de l'addiction aux jeux vidéo dans l'étude sera définie par la GAS 7 (game addiction scale version à 7 questions) au sein d'un questionnaire composé de 19 questions. Les 7 premières questions sont la GAS 7 puis les 12 autres questions portent sur les données socio-épidémiologiques des participants, leurs habitudes de jeux, le montant dépensé en rapport avec les jeux vidéo, le temps investi dans le jeu vidéo et le nombre de compétition déjà réalisé. Le questionnaire a été mis en ligne par un lien Internet donné aux organisateurs de tournois de jeux vidéo en LAN. Ils ont ensuite pu donner ce lien à leurs compétiteurs. Le lien Internet vers le questionnaire a été ouvert pendant 3 mois. Résultats : Sur 211 personnes ayant répondu au questionnaire, 126 ont pu être incluses dans cette étude. La prévalence de l'addiction aux jeux vidéo est de 34,9%. Les composantes qui sont apparues comme un facteur de risque secondaire d'addiction aux jeux vidéo sont : le moment de jeu de minuit à 6H du matin ($p = 0,031$), le nombre global d'heures jouées le week-end ($p = 0,018$) et le niveau d'études bas ($p = 0,024$). Discussion : La prévalence de l'addiction aux jeux vidéo dans l'étude est élevée par rapport à d'autres études. Une des explications est que la population étudiée est faite uniquement de compétiteurs de jeux vidéo. Comme il existe peu d'études sur la compétition de jeux vidéo, il serait intéressant de faire d'autres recherches dans ce domaine.

<http://www.sudoc.fr/238692531>

Michel M., Rabouille M.

Passage de l'usage récréatif à l'usage pathologique des jeux vidéo : étude qualitative auprès d'adolescents

[Thèse de médecine]. Toulouse: Faculté des sciences médicales Rangueil; 2019

Introduction : les jeux vidéo sont un des principaux loisirs des adolescents. Des travaux menés sur leurs risques potentiels pour la santé, ont abouti à la proposition de critères diagnostiques de l'usage pathologique des jeux vidéo dans le DSM-5, puis une inclusion dans l'ICD-11. La prévention des comportements à risque chez les adolescents est un enjeu majeur de santé publique, à laquelle les médecins généralistes participent. Objectif : explorer les représentations des adolescents concernant leurs pratiques des jeux vidéo et les risques sur la santé. Matériel et méthodes : une recherche qualitative par entretiens individuels semi-dirigés avec analyse thématique, a été réalisée auprès d'adolescents joueurs et non joueurs, en ex-région Midi-Pyrénées. Résultats : 17 adolescents, âgés de 10 à 18 ans, ont été interrogés entre avril 2018 et mars 2019. L'impact sur la santé était ambivalent. Les risques évoqués sur la santé physique, mentale et sociale étaient dose-dépendants et associés à l'usage pathologique des jeux vidéo. Le temps de jeu important était un critère déterminant de cet usage pathologique. Les facteurs de risque et de protection concernaient les jeux vidéo, l'adolescent et l'environnement. Les adolescents s'accordaient sur la nécessité de réguler leur pratique, notamment par le biais du contrôle parental et de l'autocontrôle. Conclusion : des risques pour la santé sont envisagés par les adolescents. Ils sont liés à l'usage pathologique des jeux vidéo. Informer pour prévenir leur semble essentiel. Le médecin généraliste, bien que décrit comme un bon intervenant, est réduit à son rôle de prescripteur ou considéré comme incompetent en la matière.

<http://www.sudoc.fr/242727808>

Prats M.

Le phénomène de l'eSport, le trouble du jeu vidéo, du normal au pathologique : étude pilote descriptive comparative entre un groupe de joueurs professionnels et un groupe de joueurs problématiques

[Thèse de médecine]. Paris: Université Paris-Diderot; 2019

L'OMS appelle à multiplier les recherches sur le trouble du jeu vidéo pour le définir avec une plus grande précision et obtenir un consensus. Parallèlement, l'eSport prend de l'ampleur dans le monde des jeux vidéo et à travers le discours de nos patients. Cette étude pilote descriptive comparative entre un groupe de joueurs professionnels (n=12) et un groupe de joueurs problématiques (n=13) a pour but de montrer une différence de niveau d'addiction au jeu vidéo (IGD). Les comorbidités psychiatriques et le niveau cognitif sont également comparés. Malgré les biais que comprend cette étude (petits effectifs), les résultats vont dans le sens d'un niveau moindre d'addiction et d'une comorbidité psychiatrique plus faible dans le groupe des joueurs professionnels. Des motivations différentes et des habiletés spécifiques semblent les éloigner du profil des joueurs problématiques pour une intelligence dans la moyenne dans les deux groupes. La poursuite de cette étude à plus grande échelle ou d'autres études de plus grande ampleur sont nécessaires pour confirmer de manière fiable ces hypothèses.

<http://www.sudoc.fr/252386159>

Rigault E.

Comment aborder en médecine générale les troubles liés aux jeux vidéo en ligne ? : le point de vue des joueurs

[Thèse de médecine]. Besançon: Faculté de médecine et de pharmacie; 2019

Depuis les années 2000, l'utilisation d'Internet s'est généralisée au grand public dans le monde entier, entraînant logiquement l'avènement de l'outil informatique, devenu incontournable aujourd'hui. La popularisation des jeux vidéo en ligne évolue parallèlement à celle d'Internet, et les nouvelles générations sont baignées de plus en plus tôt dans cet univers. Et alors que nous ne disposons pas encore de toutes les réponses, réelle addiction ou non, la souffrance de certains joueurs existe déjà. Dans l'attente de recommandations concrètes et d'une connaissance plus complète de ces troubles, toute implication des professionnels de santé en terme de prise en charge, ne pourra s'articuler qu'autour de nos capacités à aborder le sujet en consultation. Mais face à tant d'inconnues, il est difficile de présumer de l'attitude à adopter. C'est pourquoi, avec ce travail qualitatif, j'ai voulu recueillir l'opinion des joueurs eux même, afin de dessiner des pistes solides à explorer. Après avoir recruté les participants via un questionnaire préliminaire construit selon les facteurs de risque reconnus jusqu'alors dans la littérature, j'ai interrogé en entretiens semi directifs 14 joueurs vidéo ludiques réguliers, via une visio conférence. Les résultats de cette étude expriment une grande richesse dans la diversité des représentations des jeux vidéo pour les joueurs, la connaissance de celle-ci nous permettant de mieux les comprendre à travers leurs motivations. Concernant un usage problématique, les joueurs interrogés seraient plutôt ouverts à la discussion avec un professionnel de santé, bien qu'ils mettent en avant un certain nombre d'entraves. Enfin l'acceptabilité de l'échelle diagnostique que nous leur avons soumis semble plutôt bonne. Ils soulèvent cependant des freins relatifs à la formulation de celle-ci, mais aussi au format de l'outil en lui même, faisant écho aux nombreux débats qui existent sur la pertinence de l'approche même de ces troubles comme une addiction

<http://www.sudoc.fr/235846880>

Taghzouti H.

Étude sur une population d'étudiants de l'Université de Poitiers du lien entre l'attachement parental implicite et la dépendance au jeu vidéo

[Thèse de médecine]. Poitiers: Université de médecine et de pharmacie; 2019

Introduction : L'addiction au jeu vidéo est un objet d'étude au cœur de l'actualité scientifique depuis une quinzaine d'années. Introduit dans l'appendice du DSM-5 en 2013 et officialisé au sein de la CIM-11 en cette année 2019, le sujet ne fait pourtant pas encore consensus. L'approche unitaire et globale de l'addictologie le place actuellement au sein des addictions comportementales, dont les similitudes avec les addictions aux substances psychoactives sont nombreuses. De nombreuses études ont pu établir un lien entre ces dernières et l'évaluation d'un attachement insécure chez les individus concernés (Unterrainer, Hiebler-Ragger, Rogen, & Kapfhammer, 2018). Une seule étude a utilisé une approche implicite pour mesurer l'attachement dans les addictions, et concerne les drogues psychoactives (Serra et al., 2019). L'objectif principal de cette étude est donc d'évaluer le lien entre le type d'attachement implicite et l'existence d'un trouble lié au jeu vidéo au sein d'une population étudiante. Méthode : Une étude observationnelle monocentrique a été menée auprès des étudiants âgés de plus de 18 ans de l'université de Poitiers. Ceux-ci ont été invités à répondre à un questionnaire en ligne, en partenariat avec la direction de l'université. La présence d'une dépendance au jeu vidéo a été évaluée à l'aide de l'échelle Internet Disorder Scale (IGDS) dans sa forme abrégée (Pontes & Griffiths, 2016) dont nous avons proposé une traduction française. La qualité de l'attachement implicite a été évaluée à l'aide du Test d'Association Implicite Attachement (A. G. Greenwald, McGhee, & Schwartz, 1998). Le critère de jugement principal est la corrélation entre les scores obtenus à ces deux tests. Des données démographiques, cliniques, et de profil de joueur ont également été explorées afin de répondre à nos objectifs secondaires. Résultats : Au total, 1568 étudiants de l'université de Poitiers ont répondu au questionnaire en ligne, soit un taux de réponse de 5,4%, avec 841 questionnaires complets. La moyenne d'âge était de 21,9 ans, avec 55,7% de femmes et 44,3% d'hommes. 1104 étudiants se sont déclarés joueurs, et 94 étaient positifs à l'échelle IGDS, soit 7,4% de la population totale. Les résultats de notre étude montrent une corrélation significative ($p=0,018$) entre un score positif à l'IGDS et un attachement implicite plus sécure évalué par le TAIA. Cette corrélation reste significative ($p=0,014$) en tenant compte du genre et des symptômes dépressifs. L'étude ne retrouve pas de corrélation entre le score à l'IGDS et la consommation et abus des drogues psychoactives ; tandis que ces dernières présentent une tendance vers un attachement moins sécure. Conclusion : Cette étude est à notre connaissance la première à évaluer le lien entre l'attachement implicite et la dépendance au jeu vidéo, il n'existe donc pas de résultats contradictoires. De telles conclusions devront évidemment être confirmées par d'autres études plus puissantes. Si cela s'avérait être le cas, bien qu'il existe aujourd'hui une approche unitaire et globale de l'addictologie, il semblerait alors légitime de questionner le fait que la pratique intensive de jeu vidéo soit une addiction comme les autres.

<http://www.sudoc.fr/243484445>

Zapirain C.

Les jeux vidéos, les enfants, et les professionnels de santé : vécu et attentes des parents

[Thèse de médecine]. Lyon: Université Claude Bernard; 2019

Le jeu vidéo (JV) et ses pratiques ont évolué de manière exponentielle. En 2018, le « trouble du JV » a été reconnu par l'OMS comme une maladie. La famille étant le plus souvent à l'origine de la demande de soin, les parents peuvent se tourner vers des structures hospitalières, des consultations jeunes consommateurs ou leur médecin généraliste. Explorer le vécu et les attentes des parents qui interrogent un professionnel de santé au sujet de l'utilisation des JV par leur enfant. Etude qualitative phénoménologique par entretiens semi-dirigés conduite jusqu'à saturation des occurrences auprès de 21 parents de la région Auvergne-Rhône-Alpes. Les entretiens ont été analysés indépendamment par deux chercheurs avec approche sémio-pragmatique de Peirce et triangulation des analyses. Les

10

Institut fédératif des addictions comportementales (IFAC)

CHU de Nantes - Hôpital Saint Jacques - Bât. Louis Philippe - RDC

85, rue Saint Jacques - 44093 Nantes cedex 1

Tél : 02 40 84 76 20 - Fax : 02 40 84 61 18

bp-secretariat-ifac@chu-nantes.fr

www.ifac-addictions.chu-nantes.fr

parents exprimaient leur souffrance, leur culpabilité et leur solitude. Ils attendaient un soutien, une écoute sans jugement, et des conseils. Face à leurs inquiétudes, ils souhaitaient une réassurance et une prescription d'examens afin d'éliminer des problèmes somatiques de santé. Le JV était pour eux un phénomène de société. Le médecin devait en être informé pour pouvoir sensibiliser les jeunes. Le médecin traitant, figure d'autorité, pouvait leur proposer des solutions et les diriger dans un parcours de soin. Les parents témoignaient du changement de comportement de leur enfant et de symptômes de dépression. Ils voyaient le JV comme une addiction et se sentaient dans une impasse quand leur enfant refusait le soin. Cela était renforcé après la majorité et ils attendaient une révision du soin en addictologie. Cette étude soulève l'importance pour le médecin traitant d'écouter et d'accompagner les parents même après la majorité de leur enfant. Des consultations de prévention pour les jeunes de 16 à 25 ans seraient une piste pour repérer les problèmes de santé et rechercher un éventuel trouble du jeu vidéo et ses comorbidités

<http://www.sudoc.fr/238575837>

2018

Benchebra L.

Addiction aux jeux (d'argent et vidéo) et état de santé des joueurs : une revue critique et systématique de la littérature

[Thèse de médecine]. Bordeaux: Université de médecine; 2018

Contexte : le jeu pathologique (jeux d'argent et jeux vidéo) figure désormais dans la classification DSM-5 et a été annoncé pour la prochaine édition de la CIM. Le lien entre jeux et comorbidités psychiatriques a fait l'objet de nombreuses études de mise au point, mais il n'existe pas de synthèse des connaissances sur le lien entre jeux et santé somatique. Objectif : notre objectif était d'évaluer l'impact du jeu pathologique, jeux d'argent (JA) et jeux vidéo (JV), sur la santé somatique des joueurs. Sources documentaires : nous avons procédé à une revue systématique de la littérature en utilisant la base de données bibliographies Pubmed/Medline. La recherche a été effectuée en anglais en utilisant les mots-clés « gambling », « pathological gambling », « gambling health », « gaming », « pathological gaming » et « gaming health ». Sélection des études : les études sélectionnées examinaient l'état de santé somatique de joueurs pathologiques. Nous avons obtenu 133 articles référencés dans la base de données Medline. Après une première lecture des résumés et introductions, puis lecture complète, 14 articles soit 57848 sujets ont été retenus pour les JA, et 11 articles soit 63887 sujets pour les JV. Au total 25 articles ont été gardés pour analyse. Résultats : l'ensemble des études décrivait un mauvais état de santé somatique pour les joueurs pathologiques. Pour les JA, les données rapportaient l'existence de troubles du sommeil (entre 35 et 68%), de troubles digestifs (entre 20 et 40%), de céphalées (entre 20 et 30%), et de troubles cardiovasculaires : tachycardie (9%) et coronaropathie (entre 12 et 23%). Ces résultats étaient la plupart du temps significatifs lorsqu'ils étaient comparés à la population générale. Pour les JV, les études disponibles rapportaient des données qualitatives. Les symptômes les plus souvent décrits étaient les troubles du sommeil, les douleurs articulaires, 10 les céphalées et les troubles de la vision. Ces symptômes étaient en particulier souvent décrits chez l'adolescent. Les troubles du sommeil étaient le symptôme décrit le plus fréquemment. Limites : une association entre addiction aux jeux et mauvais état de santé somatique a pu être mise évidence, mais les études disponibles ne permettent pas de se prononcer sur un lien de causalité entre addiction aux jeux et état santé somatique. L'addiction au jeu est une préoccupation récente et plus d'études sont nécessaires. Conclusion : les données de

11

Institut fédératif des addictions comportementales (IFAC)

CHU de Nantes - Hôpital Saint Jacques - Bât. Louis Philippe - RDC

85, rue Saint Jacques - 44093 Nantes cedex 1

Tél : 02 40 84 76 20 - Fax : 02 40 84 61 18

bp-secretariat-ifac@chu-nantes.fr

www.ifac-addictions.chu-nantes.fr

cette revue mettent en évidence une association entre le jeu pathologique et un mauvais état de santé des joueurs. La connaissance par le médecin des symptômes associés à l'addiction aux jeux pourrait contribuer à un meilleur repérage des joueurs avec addiction en soins primaires.

<http://www.sudoc.fr/243213212>

Boisseau C.-H.

Addiction aux écrans chez les enfants : étude qualitative menée en Picardie auprès de parents concernant son abord en médecine générale

[Thèse de médecine]. Amiens: Université de Picardie Jules Verne; 2018

Contexte : l'addiction est la première cause de mortalité évitable dans le monde. Avec la modernisation, les enfants sont exposés aux écrans dès leur plus jeune âge et de façon plus prolongée. Les objectifs de l'étude sont de déterminer l'opinion des parents sur l'abord de l'addiction aux écrans chez les enfants en médecine générale ainsi que d'explorer les connaissances et les représentations que se font les parents de cette addiction. Matériel et méthodes : étude qualitative en Picardie, par entretiens semi-dirigés, auprès de parents d'enfants compris entre 1 à 18 ans. Le recrutement s'est effectué dans une maison de santé, un service de pédiatrie et un magasin de jeux vidéo. Le logiciel Nvivo® a permis d'effectuer le codage des entretiens. Résultats : seize entretiens ont été réalisés entre août 2017 et mai 2018. Les parents n'ont pas tous la même représentation des écrans : certains y voient une fatalité du modernisme alors que d'autres, un problème de santé publique. S'ils savent reconnaître les premiers signes d'addiction, les parents ne connaissent néanmoins pas toutes les conséquences des écrans. Bien que le médecin traitant semble être la personne de prédilection pour aborder le sujet du fait de son statut professionnel et de la relation de confiance, il n'est qu'un intermédiaire vers un spécialiste pour la prise en charge. Les recommandations leurs étant inconnues, une information sur les dangers des écrans devrait alors être donnée par le médecin, sans qu'une consultation dédiée l'impose. Conclusion : l'addiction aux écrans, bien que très présente dans les médias, n'est pas encore reconnue comme problème de santé publique. Il apparaît important d'informer au mieux la population sur ses risques par l'intermédiaire du médecin traitant.

<http://www.sudoc.fr/236281291>

Brassart O.

Consommation de jeux-vidéo et incidence sur les études supérieures

[Thèse de pharmacie]. Lille : Université de Lille; 2018

Les jeux-vidéo envahissent notre culture actuelle. A l'heure de l'avènement d'Internet et une utilisation des écrans de plus en plus soutenue, force est de constater que peu d'études existent quant aux possibles liens entre les résultats scolaires chez un individu et sa consommation de jeux-vidéo. C'est pourquoi nous avons décidé de réaliser un questionnaire, diffusé auprès d'une population étudiante majoritairement universitaire. En s'aidant du Game Addiction Scale, nous avons pu extraire les sujets présentant un trouble du jeu vidéo. Nous avons corrélé ce résultat avec les autres réponses afin de déterminer les facteurs de risque d'échec scolaire. Un comparatif été réalisé avec une autre étude sur ce sujet pour pouvoir discuter des résultats obtenus.

<http://www.sudoc.fr/233343164>

Brivati J.

Addiction aux jeux vidéo : enquête sur les connaissances et les pratiques des internes de médecine générale de la région Auvergne-Rhône-Alpes

[Thèse de médecine]. Lyon: Université Claude Bernard; 2018

Le jeu vidéo est une activité récréative en augmentation croissante dans notre société depuis plusieurs décennies et on voit apparaître des troubles addictologiques en lien avec cette activité. Il est estimé une prévalence d'addiction aux jeux vidéo entre 1 et 10% de la population de joueurs. Notre étude a pour objectif principal d'évaluer les pratiques des internes de Médecine Générale, ainsi que leurs connaissances en lien avec l'addiction aux jeux vidéo. L'objectif secondaire est de savoir si les spécialistes ou les centres de référence de prise en charge de cette addiction sont connus par les futurs professionnels de santé. Nous avons monté une étude transversale, observationnelle, multicentrique, de type enquête en ligne. Le questionnaire a été envoyé auprès des internes de Médecine Générale de la région Auvergne- Rhône-Alpes (Clermont-Ferrand, Grenoble, Lyon, Saint-Etienne), des promotions 2016-2017, soit 1545 étudiants. Au total, 201 réponses ont pu être analysées. 190 (94,5%) médecins déclarent avoir déjà entendu parler d'addiction aux jeux vidéo dont 41 (20,4%) ayant déjà repéré au moins un patient présentant des critères d'addiction aux jeux vidéo. Il est constaté que les principaux motifs de consultation pour lesquels les médecins pourraient rechercher un diagnostic d'addiction aux jeux vidéo sont identiques aux consultations médicales ayant permis de dépister cette addiction, c'est-à-dire : l'échec scolaire, les troubles du sommeil, une demande de l'entourage. De plus, l'obsession constante à vouloir jouer, le temps consacré aux jeux vidéo et l'impossibilité d'arrêter ou de diminuer le temps de jeu sont trois critères (sur 20) évalués comme étant absolument nécessaires au diagnostic d'addiction aux jeux vidéo. Par ailleurs, sur les neuf critères proposés par le DSM-5, les trois critères jugés comme étant les plus importants pour caractériser la sévérité de cette addiction sont : la mise en danger ou la perte d'une relation affective importante, d'un emploi, ou d'une opportunité de travail à cause des jeux vidéo ; les troubles de l'humeur lors de la diminution, l'arrêt ou l'impossibilité de jouer ; la poursuite des jeux malgré la conscience de conséquences négatives. Enfin, 185 (92,04%) médecins ne connaissaient pas de spécialiste ou de centre de référence dans la prise en charge de ce trouble. Notre étude montre donc que cette addiction n'est pas assez dépistée par les futurs professionnels de Médecine Générale.
<http://www.sudoc.fr/223427500>

Charles L.

Exposition précoce des enfants aux écrans : opinions de parents et prévention

[Thèse de médecine]. Dijon: Université de Bourgogne; 2018

Introduction. Les écrans sont omniprésents dans nos foyers. Les professionnels de santé sont de plus en plus confrontés aux conséquences d'une utilisation inappropriée des écrans sur le développement des jeunes enfants. L'objectif était de déterminer des pistes de prévention adaptées aux parents pour les aider dans l'accompagnement de leur enfant vis-à-vis des écrans. Le préalable était de faire un état des lieux sur les représentations des parents quant aux risques d'une exposition précoce des enfants aux écrans. Méthodes. Une enquête d'opinion, transversale, a été réalisée à l'aide d'un auto-questionnaire distribué aux parents d'enfants de moins de 3 ans consultant dans un cabinet médicale. Résultats. 47 questionnaires ont été recueillis soit un taux de réponse de 77%. Les ¾ des enfants de l'étude sont exposés aux écrans depuis le plus jeune âge et des erreurs de comportement sur les modalités d'exposition sont retrouvées dans la plupart des foyers. La sensibilisation au risque est plutôt bonne et globalement les parents considèrent comme néfaste l'impact des écrans sur la santé des enfants. Malgré tout, ils sous-estiment le risque d'une exposition précoce aux écrans sur le développement du langage et sur l'apprentissage. Conclusion. Une prévention auprès de parents d'une patientèle s'avère pertinente. On peut aborder systématiquement la question des écrans à l'occasion des consultations de suivi des enfants. Cette question, qui interpelle et sensibilise les

13

Institut fédératif des addictions comportementales (IFAC)

CHU de Nantes - Hôpital Saint Jacques - Bât. Louis Philippe - RDC

85, rue Saint Jacques - 44093 Nantes cedex 1

Tél : 02 40 84 76 20 - Fax : 02 40 84 61 18

bp-secretariat-ifac@chu-nantes.fr

www.ifac-addictions.chu-nantes.fr

parents vis-à-vis du risque, est une première étape qui permet au médecin généraliste d'accompagner les parents dans une démarche éducative.
Éléments de game design pour le développement d'une attitude réflexive chez le joueur
<http://www.sudoc.fr/23441393X>

Chrétien M.

Influence du jeu vidéo sur le développement psychologique et social de l'adolescent : une revue systématique de la littérature

[Thèse de médecine]. Lille: Université de Lille; 2018

Introduction : Le jeu vidéo est devenu une pratique hégémonique pour les adolescents, à la suite des avancées technologiques, culturelles et sociales pour une grande partie du monde actuel. Une nomenclature psychiatrique américaine et bientôt internationale se dessine dans un contexte qui ne fait pas l'unanimité. Il paraissait alors intéressant de se détacher de l'aspect pathologique et d'étudier l'influence des jeux vidéo sur le développement psychologique et social de l'adolescent de manière générale. Méthodes : Nous avons pour cela réalisé une revue systématique de la littérature dans les bases de données PubMed et Cairn.info. Résultats : Nous avons analysé plusieurs études de cas nous évoquant des effets possibles du jeu vidéo : la revalorisation narcissique, la lutte contre l'effondrement psychique et/ou thymique, la quête de soi par les identifications multiples possibles aux personnages et/ou avatars et l'utilisation du virtuel comme un espace de symbolisation. Nous avons notamment pu relever l'importance primordiale du contexte social. Nous avons ensuite étudié plusieurs articles retrouvant des niveaux d'anxiété significativement diminués lors de la pratique élevée de jeux vidéo, selon certaines variables : le genre masculin [IC < 0.05], avec des relations amicales de bonne qualité en ligne et dans la vie réelle [IC<0.01] associés à un sentiment de bien-être psychosocial [IC<0.01]. En revanche, pour le genre féminin, cette association est inverse, en particulier en cas d'alcoolisme parental [IC<0.05]. Les symptômes dépressifs quant à eux sont d'autant plus présents que nous sommes en présence d'une pratique motivée par un évitement élevé, de l'entretien du statut social, de mauvaises relations sociales et peu de prise de plaisir [IC<0.001], sans différenciation de genre. Conclusion : Les études retrouvant des résultats significatifs sont principalement centrées sur l'ajustement psychologique de l'adolescent et son contexte social. Il manque de nombreuses données à l'heure actuelle pour comprendre les rouages du lien développement de l'adolescent-jeu vidéo. A la suite de notre analyse, il est apparu que l'une des problématiques réside dans le manque d'outil d'exploration de cette pratique. Un outil d'exploration du jeu vidéo en entretien a été proposé en ce sens.

<http://www.sudoc.fr/252542010>

Foieri N.

Exposition des enfants de moins de trois ans aux écrans : exploration des représentations parentales

[Thèse de médecine]. Dijon: Université de Bourgogne; 2018

Introduction : les enfants, même les plus jeunes, sont de plus en plus exposés aux différents écrans (télévision, smartphones, tablettes numériques). De nombreux travaux mettent en évidence les risques liés à une surexposition. Les parents jouent un rôle central dans cette exposition. Pourtant, leurs représentations vis-à-vis des écrans ne sont pas bien connues. Méthode : une étude qualitative a été réalisée dans l'agglomération Dijonnaise, par l'intermédiaire d'entretiens semi-directifs effectués auprès de parents recrutés en cabinets de médecine générale et en consultation de PMI (Protection Maternelle Infantile). Résultats : quinze entretiens auprès de dix-huit parents ont permis

d'atteindre une saturation des données. Les parents constataient et déploraient l'omniprésence des écrans et la surexposition des enfants. Ils étaient conscients des effets néfastes que cela pouvait engendrer mais redoutaient essentiellement des complications ophtalmologiques. L'intérêt éducatif des écrans était mentionné mais pour les enfants d'âge scolaire. Ils reconnaissaient l'importance de leur rôle dans l'accès aux écrans et insistaient sur la nécessité de cadrer et d'accompagner les enfants. La place des professionnels de la santé restait controversée. Enfin, ils étaient en demande d'information. Discussion : les données de la littérature concernant les effets de l'exposition aux écrans diffèrent de celles apportées par les parents. Elles s'orientent davantage sur les troubles du langage, du sommeil ou de la concentration. En revanche, le rôle des parents dans le bon usage des écrans est bien reconnu par les sociétés savantes, ainsi que celui des professionnels de la santé en matière de prévention.

<http://www.sudoc.fr/233639543>

Fouilland C., Michon C.

Représentations et pratiques des médecins généralistes d'Isère et de Savoie sur la prévention de l'exposition aux écrans chez les enfants de moins de trois ans, et pistes pour l'amélioration des pratiques

[Thèse de médecine]. Grenoble: Université Grenoble Alpes; 2018

CONTEXTE : Dès leur plus jeune âge, les enfants sont soumis aux images sans mesure. Pourtant les effets négatifs des écrans ne sont plus à prouver. Des recommandations nationales et internationales existent pour encadrer l'exposition aux écrans. OBJECTIF : Etablir les représentations et les pratiques des médecins généralistes d'Isère et de Savoie sur la prévention de l'exposition aux écrans chez les enfants de moins de trois ans, puis présenter des pistes pour l'amélioration des pratiques. METHODE : Une étude qualitative par focus group a été menée auprès de médecins généralistes. Les entretiens ont été analysés via le logiciel N Vivo 11®. Une triangulation des données a été réalisée. RESULTATS : 39 médecins généralistes ont été interrogés à travers 7 focus group entre décembre 2017 et février 2018. Les impacts négatifs des écrans sont bien appréhendés. Pourtant, la prévention de l'exposition aux écrans reste marginale. Les généralistes l'effectuent seulement devant un point d'appel. L'abondance des écrans dans la société et le bénéfice que les parents en tirent rendent sa réalisation difficile. Les médecins pensent malgré tout avoir un rôle à jouer. Une prévention systématique précoce est primordiale, accompagnée de conseils précis pour limiter les écrans. Le médecin doit laisser de côté son regard de parent et travailler sur son rôle éducatif. Il a besoin de formations pour enrichir ses connaissances et connaître les outils existants. CONCLUSION : Pour améliorer la formation des médecins et valider les outils, de nouvelles études pourraient voir le jour. Cependant, la prévention des écrans ne pourra être totalement efficace sans passer par une campagne nationale.

<http://www.sudoc.fr/229391591>

Gauthier B.

Risque d'addiction aux jeux vidéo chez les adolescents hospitalisés en pédopsychiatrie et évaluation psychométrique comparée de l'IGDT-10 avec sa version parentale

[Thèse de médecine]. Lyon: Université Claude Bernard; 2018

Les comorbidités psychiatriques sont reconnues comme étant fréquentes chez les adolescents souffrant d'addiction aux jeux vidéo (AJV). Inversement, la prévalence de l'addiction aux jeux vidéo dans les unités d'hospitalisation de pédopsychiatrie de l'adolescent n'a pas encore été étudiée. L'opinion des parents pourrait être intéressante dans l'évaluation diagnostique de ce trouble mais aucune échelle basée sur les critères proposés par le DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of

Mental Disorders-5) n'est disponible dans cette visée. L'objectif principal de l'étude était d'estimer la prévalence de l'AJV chez les adolescents de quatre unités d'hospitalisation de pédopsychiatre de la région Auvergne-Rhône-Alpes à l'aide du Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) et de sa version parentale (IGDT-10-P) développée pour cette occasion. Les objectifs secondaires étaient d'explorer les premières propriétés psychométriques de l'IGDT-10-P et d'évaluer sa concordance avec l'IGDT-10. Les patients et leurs parents ont complété l'IGDT-10 et l'IGDT-10-P et un questionnaire concernant l'usage des jeux vidéo. Un total de 102 patients a été inclus durant les 6 mois d'inclusion. Le taux d'inclusion était de 57.95% parmi la population éligible. La prévalence avec l'IGDT-10 était de 6% et de 12.79% avec l'IGDT-10-P. Les analyses psychométriques ont montré pour l'IGDT-10-P une excellente consistance interne, une bonne adéquation au modèle à un facteur en analyse factorielle confirmatoire, une corrélation forte avec le temps passé à jouer, et une corrélation modérée avec l'IGDT-10. Les prévalences retrouvées pour l'AJV sont assez importantes pour mériter une plus grande attention des pédopsychiatres travaillant en unité d'hospitalisation et pour encourager le dépistage. L'IGDT-10-P sera utile dans cette optique pour aider à l'examen clinique.

<http://www.sudoc.fr/234463856>

Le Bihan X.

Addiction à Internet : rôle du médecin généraliste dans le repérage, l'intervention brève et l'accompagnement

[Thèse de médecine]. Amiens : Université de Picardie Jules Verne; 2018

L'addiction à Internet a une prévalence estimée à 5% en France. Il s'agit d'un problème de santé publique. Peu de publications existent en médecine générale. L'objectif de ce travail était de faire un état des lieux sur le rôle du médecin généraliste dans le repérage et l'accompagnement des patients qui présentent une addiction à Internet, tout en proposant un modèle basé sur le repérage précoce et l'intervention brève (RPIB) adapté à l'addiction à Internet, comme l'HAS l'a proposé pour l'alcool, le tabac et le cannabis. Étude prospective, réalisée à l'aide d'un questionnaire papier distribué lors d'un congrès de Médecine Générale. 75 questionnaires ont été remplis. 91% des répondants considéraient que l'addiction à Internet était une pathologie à part entière, 89% admettaient n'avoir aucune formation/connaissance sur cette nouvelle entité. Les médecins généralistes déclaraient souvent rencontrer des addictions aux jeux-vidéos (41%) et/ou aux réseaux sociaux (30%). 63% des sondés ne connaissaient pas le RPIB, mais 82% en souhaitaient un adapté à l'addiction à Internet. Ces derniers préféraient le RPIB réalisé en plus de 5 minutes (86%) que ceux proposés en 3 minutes (10%) ou 1 minute (4%). Notre étude était la première de ce type, elle était composée d'un faible nombre de sujets, entraînant de ce fait un possible biais de sélection. Les médecins généralistes reconnaissaient l'existence de l'addiction à Internet comme une entité pathologique, pour laquelle ils souhaitaient être formés. Une majorité d'entre eux souhaitaient un RPIB comprenant un conseil minimal et un conseil d'arrêt. Un RPIB adapté à l'addiction à Internet serait bien accepté par ceux-ci.

<http://www.sudoc.fr/235049018>

Leouzon H.

L'addiction aux jeux vidéo dans le DSM-5, controverses et réponses relatives à son diagnostic et sa définition

[Thèse de médecine]. Bordeaux: Université de Bordeaux; 2018

Objectifs : l'objectif de ce travail était d'examiner la proposition du diagnostic d'addiction aux jeux vidéo du DSM-5, et de rendre compte de la controverse immédiate survenue à la suite. Méthode : une analyse descriptive a été élaborée à partir du chapitre de l'Internet gaming disorder (IGD) du DSM-5, de l'article descriptif apparenté, et des commentaires paru suite à cet article, permettant de faire l'inventaire des points faisant débat. Une analyse critique a ensuite été réalisée afin d'examiner s'il était possible d'apporter une réponse à ces points. Enfin nous avons examiné l'apport du diagnostic de gaming disorder de la CIM-11. Résultats : l'analyse descriptive a permis de présenter le diagnostic d'IGD, ses critères, ainsi que ses commentaires. L'analyse critique proposait des réponses aux points de débat soulevés, et rapporte les différents arguments de la littérature concernant la définition de ce trouble, sa catégorisation comme une addiction comportementale, la pertinence clinique de ses critères diagnostiques, sa prévalence, son évolution et ses comorbidités. L'apport du gaming disorder, publié dans la CIM-11 a pu être examiné et les controverses entourant ce diagnostic ont été rapportées. Discussion : des réponses cohérentes ont été obtenues concernant la définition de l'IGD comme une addiction comportementale. Les imprécisions à propos des jeux hors ligne et l'addiction à Internet ont été levées. Le seuil diagnostique a été déterminé. Cependant la prévalence du trouble, ses comorbidités, et son évolution restent débattues. Des différences importantes concernant la validité des critères diagnostiques ont été retrouvées, et le craving semble être un nouveau critère potentiel. Le diagnostic de gaming disorder propose une nouvelle méthode d'évaluation de ce trouble. Néanmoins il reste à définir si l'application de cette approche reflète mieux le trouble de l'usage des jeux vidéo, que celle proposée par le DSM-5. Conclusions : l'addiction comportementale aux jeux vidéo existe très probablement, et ce diagnostic est de plus en plus reconnu. Les controverses et les études sur ce sujet, ces cinq dernières années ont permis une avancée dans la compréhension de cette pathologie et une approche théorique uniformisée. Des réponses ont pu être apportées à de nombreux points du débat, mais des études complémentaires sont nécessaires pour répondre aux incohérences restantes des conceptualisations actuelles.

<http://www.sudoc.fr/242392679>

2017

Boisseux P.

État des lieux du dépistage de la cyberdépendance par les médecins généralistes installés du Calvados

[Thèse de médecine]. Caen: Université de Caen Normandie; 2017

Contexte : Ces dernières années, les nouvelles technologies ont pris une place importante dans nos vies. La notion de cyberdépendance est de plus en plus présente et a fait son apparition dans la cinquième édition du manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM-5) au chapitre des questions. Objectif : L'objectif principal de cette étude était de faire l'état des lieux du dépistage des cyberdépendances par les médecins généralistes installés du Calvados. Méthode : Les 581 médecins installés du Calvados ont reçu un questionnaire recueillant dans un premier temps des éléments démographiques. La suite étant scindée en deux parties selon que le médecin avait été confronté ou non à un patient ayant un problème d'usage excessif d'Internet. Résultat : Sur les 243 médecins ayant répondu, 72 (29,6 %) disaient avoir été confrontés à ce problème. L'entourage était à l'origine de la demande pour 55 patients (76,4 %). Chez les médecins confrontés à ce problème comme chez les autres, les problèmes familiaux, de sommeil et de scolarité semblaient plus propices à la recherche d'une cyberdépendance. Aucun médecin n'a cité d'échelle de dépistage. Près de 50 % s'étaient sentis en difficulté au cours de la consultation. Les médecins dont les patients ont été

17

Institut fédératif des addictions comportementales (IFAC)

CHU de Nantes - Hôpital Saint Jacques - Bât. Louis Philippe - RDC

85, rue Saint Jacques - 44093 Nantes cedex 1

Tél : 02 40 84 76 20 - Fax : 02 40 84 61 18

bp-secretariat-ifac@chu-nantes.fr

www.ifac-addictions.chu-nantes.fr

confrontés à l'usage excessif d'Internet se sentaient plus aptes à gérer seul la prise en charge de ces patients que les médecins n'ayant jamais rencontré ce problème ($p = 0,022$). Conclusion : Cette thèse montre l'intérêt des médecins généralistes pour ces nouvelles addictions. Sont également mises en avant les difficultés rencontrées dans le diagnostic et la prise en charge.

<http://www.sudoc.fr/228840619>

Clause A.

Addiction à Internet et facteurs associés chez les adolescents : étude transversale de l'usage d'Internet parmi 579 adolescents

[Thèse de médecine]. Nancy: Université de Lorraine; 2017

Introduction : Internet occupe toutes les sphères de la vie courante et la progression technologique le rend de plus en plus disponible notamment dans la population adolescente qui apparaît comme une période à risque d'addictions. L'objectif de notre étude était donc d'étudier parmi une population d'adolescents la prévalence de l'addiction à Internet, les facteurs et les usages d'Internet pouvant y être associés. Méthodes : Cette étude transversale a été réalisée dans quatre établissements scolaires de l'agglomération de Nancy, à l'aide d'un auto-questionnaire distribué en classe aux élèves. 599 collégiens et lycéens ont été recrutés. Les critères diagnostiques retenus pour l'addiction à Internet ont été ceux de Young et le Young Diagnostic Questionnaire a été utilisé. Parmi les facteurs associés recherchés, le risque de dépression a été évalué par l' « Adolescent Depression Rating Scale », et l'anxiété sociale par l'échelle d'évaluation de la peur du jugement négatif d'autrui. Résultats : 579 questionnaires d'adolescents d'âge moyen de 15,5 ans ont pu être analysés. 10,4% des adolescents présentaient une addiction à Internet sans différence significative selon le genre, et 22,3% un usage à risque d'addiction à Internet. Dans notre population l'addiction à Internet était significativement associée à la dépression, au score à l'échelle d'évaluation de la peur du jugement négatif d'autrui, aux troubles du sommeil, à la sensation d'être « accroc » à Internet, à la perturbation du travail scolaire par Internet, à l'absence de compréhension parentale, à la surveillance parentale des activités sur Internet, au temps de connexion, au temps joué à des jeux vidéo, à l'absence d'activité physique régulière d'au moins 2 heures par semaine, à l'inquiétude pour l'un des proches, à la consommation de tabac, à l'expérimentation du cannabis et à l'expérimentation de l'ivresse alcoolique. Discussion : Cette étude confirme la problématique de l'addiction à Internet chez les adolescents et la présence de nombreux facteurs associés. Elle justifie la nécessité d'un dépistage et de mesures de prévention de la part du médecin traitant et une sensibilisation de l'entourage des adolescents. De nouvelles études sont essentielles pour définir des liens de causalité et pour suivre l'évolution de l'addiction à Internet et de ses comorbidités dans les prochaines années.

<http://www.sudoc.fr/204192331>

Denti E.

Habitudes et addiction à Internet chez les adolescents italiens : impact sur la fonction visuelle d'un protocole de dramathérapie

[Thèse de Sciences du mouvement humain]. Paris: Sorbonne Paris Cité; 2017

En 2017, il n'est plus nécessaire de se rappeler un numéro de téléphone par cœur, de patienter gentiment pour goûter les fruits et légumes de saison ou d'attendre quelqu'un à la gare avec impatience sans avoir eu de ses nouvelles : les émotions sont d'avantage liées à des moyens de communication bien plus immédiats. Le rythme naturel du temps qui passe dans nos vies semble s'apparenter pour l'homme (et pour la femme) du nouveau millénaire, davantage à une accélération

effrénée et constante, une course contre le temps, dans l'illusion d'un monde instantané, hyper-rapide, super efficace : un monde « smart ». De cette manière, plutôt que d'écouter et de respecter le rythme naturel de notre respiration, de notre corps, nous choisissons à chaque instant de courir toujours plus vite, dans l'illusion omnipotente de gagner la course contre le temps, l'infaillible gardien de notre existence. Nous exprimons le désir d'être constamment connecté, créant l'illusion de l'hyper-présence. L'évolution technologique a radicalement transformé notre style de vie, notre manière de communiquer, notre propre expérience humaine et émotive. Si d'un côté la révolution technologique à laquelle nous appartenons, et dont nous continuons à en être les acteurs a permis la transformation globale des processus de communication de masse, celle-ci a en même temps permis l'émergence de nouvelles fragilités et la manifestation évidente de psychopathologies en relation à Internet. C'est à partir de la consultation de plus de 240 articles scientifiques internationaux et avec les données fournies sur la prévalence de ces nouvelles formes d'addiction en Asie (le continent technologiquement plus avancé et concerné à ce sujet), que le comité scientifique APA (American Psychiatric Association – Société Américaine de Psychiatrie) a décidé d'introduire l'Internet Gaming Disorder dans la dernière version du DSM, en Mai 2013. Le domaine de l'addiction à Internet est une frontière extrêmement emmêlée et complexe qui représente un nœud névralgique des discussions d'une partie de la communauté scientifique internationale. Voraces et habiles consommatrices des nouvelles technologies, les nouvelles générations sont particulièrement exposées au risque de développer ces nouvelles formes de dépendance. Il est nécessaire que la communauté scientifique internationale s'interroge sur de nouvelles stratégies d'intervention pour pouvoir intercepter et accueillir ces formes de malaise juvénile, qu'elle sache les définir pour les identifier et les soigner grâce à des protocoles d'intervention pour répondre de manière toujours plus efficace aux besoins réels des ces jeunes consommateurs. D'où l'intérêt de développer des projets de recherche portant sur ce sujet. Cette thèse, décrit donc un problème en émergence et la proposition d'une approche thérapeutique possible face à ces nouvelles formes d'addiction avec les arts thérapies, plus précisément avec la dramathérapie. Le cadre expérimental de cette thèse s'articule en deux parties : la première partie correspond à l'étude des répercussions physiologiques notamment sur la variation des compétences visuelles par rapport à un usage abusif ou addictif des écrans. Cette étude, qui constitue la principale expérience psychopédagogique de prévention de cette thèse, a été adressée à 250 adolescents italiens sains. La deuxième partie est une expérience clinique de prise en charge des addictions à Internet, auprès d'un public de 13 adolescents et jeunes adultes atteints du syndrome d'Asperger, addictifs aux jeux vidéo. Un dernier projet de dramathérapie adressé à des adolescents et des jeunes adultes, souffrant d'addiction aux substances constitue l'ouverture du regard clinique face aux comorbidités possibles qui caractérisent la pratique clinique de notre champ d'étude. (...)

<http://www.sudoc.fr/235939714>

Galliot-Dulong A.

Représentations parentales de l'impact de l'utilisation des écrans par les jeunes enfants sur leur santé et leur développement : enquête d'opinion auprès de parents de 1096 enfants âgés de 2 à 6 ans

[Thèse de médecine]. Nancy: Université de Lorraine; 2017

Introduction : L'exposition des jeunes enfants aux écrans, fortement influencée par les choix des parents, est un sujet d'actualité en matière de santé. Objectifs : L'objectif principal de cette étude était, pour mieux appréhender la perception des parents concernant l'utilisation des écrans par les jeunes enfants, de juger de la représentativité des opinions dégagées d'études qualitatives, à savoir que les écrans peuvent être une source d'apprentissage, d'apaisement, de difficultés de

19

Institut fédératif des addictions comportementales (IFAC)

CHU de Nantes - Hôpital Saint Jacques - Bât. Louis Philippe - RDC

85, rue Saint Jacques - 44093 Nantes cedex 1

Tél : 02 40 84 76 20 - Fax : 02 40 84 61 18

bp-secretariat-ifac@chu-nantes.fr

www.ifac-addictions.chu-nantes.fr

comportement et/ou de réduction des interactions sociales. L'objectif secondaire était d'expliquer la répartition des représentations parentales en fonction des caractéristiques sociodémographiques des enfants et des parents et en fonction des modalités d'utilisation des écrans. Méthodes : Une enquête d'opinion, transversale, a été réalisée auprès de parents d'enfants de 2 à 6 ans scolarisés dans 22 écoles de l'agglomération nancéenne pendant l'année scolaire 2016-2017. Les données recueillies ont été analysées de façon descriptive, puis par le test du chi². La régression logistique nous a permis d'interpréter certains résultats obtenus. Résultats : 1096 questionnaires ont été récupérés et analysés soit un taux de participation de 40,6 %. Les enfants passaient en moyenne 64 minutes par jour devant les écrans les jours avec école et 122 minutes les jours sans école. 67,1 % des parents percevaient les écrans comme source d'apprentissage, 52,6 % comme source d'apaisement, 33,5 % comme source de difficultés de comportement et 48,7 % comme source de réduction des interactions sociales. Les parents dont les enfants regardaient les écrans plus d'une heure par jour considéraient davantage les écrans comme source d'apprentissage que les autres (1-2h/jour (OR 5,9 ; IC 1,6-22,8) et >2h/jour (OR 4,7 ; IC 1,2-17,9)). Le fait de vivre dans une maison était significativement associé à un temps passé devant les écrans moins important et à une perception de moins de difficultés de comportement (OR 0,6 ; IC 0,4-0,9). Des difficultés parentales à limiter le temps personnel passé devant les écrans étaient un facteur de risque de considérer les écrans comme une source de réduction des interactions sociales. Conclusions : La perception des parents de l'usage des écrans par les jeunes enfants les valorisent comme source d'apprentissage, mais intègre le risque important de dépendance et la nécessité de limites, avec des opinions nuancées par des facteurs sociodémographiques et les modalités d'utilisation des écrans. La bonne utilisation des écrans doit être intégrée dans les éléments fondamentaux de l'hygiène de vie des jeunes enfants, non seulement dans les messages de santé diffusés par les médias et le carnet de santé, mais aussi dans la formation initiale et continue des professionnels de santé et de la petite enfance.
<http://www.sudoc.fr/220454035>

Poulain J.

Etat des lieux des pratiques des médecins généralistes de Vendée, quant à l'exposition à la télévision et vidéos, des enfants et adolescents de 0 à 18 ans

[Thèse de médecine]. Rennes: Université Bretagne Loire; 2017

Introduction : Les écrans sont apparus au XX^{ème} siècle. De tous, la télévision est celui qui est le plus regardé et qui concerne l'ensemble de la population. Son exposition, initiée par les parents, dès le plus jeune âge, peut avoir des conséquences sur la santé. Nous avons réalisé une étude d'état des lieux des pratiques dans les cabinets de soins primaires. Méthode : Une étude a été menée via un questionnaire anonyme auprès des médecins généralistes, choisis par tirage au sort et acceptant l'étude, en Vendée, de Mai à Octobre 2015. Résultats : 105 médecins ont accepté de participer. Ils étaient 17 % à parler souvent de la télévision aux enfants et 25 % à le faire spontanément. Les femmes en parlaient plus souvent que les hommes ($p=0,003$). Les situations cliniques, devant lesquelles les médecins en parlaient le plus, étaient les troubles du sommeil, le surpoids et les troubles du comportement. Les limites à une meilleure prévention dans ce domaine évoquées par les médecins étaient le manque de temps, le manque d'outils de prévention et l'absence de formation. La principale recommandation des médecins était de définir une limite de durée d'exposition. Concernant l'équipement de la salle d'attente, 4 % possédaient des affiches ou dépliants sur le sujet, 20 % en avaient connaissance et 81 % souhaitaient en recevoir. 75 % des médecins se disaient prêts à modifier leurs pratiques, à en parler spontanément ou à l'occasion de symptômes. Conclusion : Les résultats de cette étude sont significatifs d'un manque en matière de prévention et peuvent être

20

Institut fédératif des addictions comportementales (IFAC)

CHU de Nantes - Hôpital Saint Jacques - Bât. Louis Philippe - RDC

85, rue Saint Jacques - 44093 Nantes cedex 1

Tél : 02 40 84 76 20 - Fax : 02 40 84 61 18

bp-secretariat-ifac@chu-nantes.fr

www.ifac-addictions.chu-nantes.fr

considérés comme un signal d'alarme. Cependant les médecins semblent prêts à modifier leurs pratiques. La féminisation et le rajeunissement de la population de médecins peuvent être des éléments favorisant cette prévention, tout comme l'émergence de nombreuses recommandations. Cette étude appelle à d'autres travaux à l'échelle nationale ou auprès des pédiatres. De même, il serait intéressant de se pencher sur les nouveaux supports numériques.

<http://www.sudoc.fr/202894835>

Richard C.

Pertinence du concept de troubles liés à l'usage des jeux vidéo chez des adolescents et jeunes adultes (12-25 ans) : prévalence et facteurs psychopathologiques associés

[Thèse de médecine]. Tours: Université de Tours; 2017

S'il n'existe aucun consensus actuel concernant l'addiction aux jeux vidéo, l'APA (American Psychiatric Association) a introduit dans le DSM-5 le concept d'"Internet Gaming Disorder" (IGD) dans la section « trouble devant faire l'objet de recherches complémentaires ». L'objectif de ce travail était d'étudier la prévalence et les facteurs psychopathologiques associés au concept hypothétique de « troubles liés à l'usage des jeux vidéo » auprès d'une population d'adolescents et de jeunes adultes, ceci afin d'en discuter la pertinence en tant qu'entité clinique spécifique appartenant au champ des troubles addictifs. Matériel et Méthode : Cette étude transversale a été réalisée entre février et mai 2017 auprès de 429 sujets âgés de 12 à 25 ans recrutés au sein de la population générale (collège et lycée (Tours), CFA BTP (Orléans), MDA (Blois), Universités (Tours), Service de Santé Universitaire (Tours), Espace Santé Jeunes (Tours), Mission Locale (Tours)). Un autoquestionnaire était proposé de façon anonyme à chaque sujet volontaire, en ligne ou sous forme papier, et permettait de mesurer : l'addiction aux jeux vidéo (GAS), les caractéristiques individuelles et environnementales (logement, qualité des relations familiales...), la pratique des jeux vidéo (supports, genres, motivations, temps dédié), les dimensions de personnalité (BFI 10 items), les troubles liés à l'usage de tabac, d'alcool et de cannabis (Fagerström, AUDIT, CAST), le jeu pathologique (ICJE), le Trouble du Déficit de l'Attention avec ou sans Hyperactivité (WURS-25, ASRS 6 items), les symptômes dépressifs (CES-D), l'anxiété sociale (EASL), les difficultés de régulation émotionnelle (DERS 16 items), l'impulsivité (UPPS P) et les stratégies de coping (BRIEF COPE). Résultats : Selon les scores seuils de l'échelle Game Addiction Scale (GAS), 102 sujets (23,8%) montraient un usage problématique des jeux vidéo, dont 58% de garçons et 42% de filles, et 9 sujets (2,1%) avaient une dépendance probable vis à vis des jeux vidéo. Les troubles liés à l'usage des jeux vidéo étaient significativement associés à un névrosisme élevé, une extraversion faible, un moindre caractère consciencieux, à une plus forte intensité de symptômes dépressifs, d'anxiété sociale et de TDAH, mais également à un temps de jeu diurne et nocturne plus important, des difficultés de régulation émotionnelle et une impulsivité plus marquée. Les jeux en ligne de type MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing), les jeux de combats et les jeux d'action/aventure étaient les plus fortement associés à un usage problématique. En régression linéaire multiple, les variables "genre", "caractère consciencieux", "score de dépression" et "score WURS" expliquaient 23,5% de la variance du score GAS ; la variable "score de dépression CES" expliquait quant à elle seule 16,3% de la variance. Discussion : Nos résultats démontrent que les variables introversion, impulsivité, anxiété, dépression et TDAH sont significativement associées aux troubles liés à l'usage des jeux vidéo. En outre, cette entité clinique apparaît hétérogène, regroupant probablement différentes formes d'addictions selon les genres de jeux et leurs modalités d'utilisation. La mise en évidence de certaines caractéristiques communes mais également de différences entre addiction aux jeux vidéo et autres troubles addictifs permet donc de discuter de la pertinence du concept récent de troubles liés à

21

Institut fédératif des addictions comportementales (IFAC)

CHU de Nantes - Hôpital Saint Jacques - Bât. Louis Philippe - RDC

85, rue Saint Jacques - 44093 Nantes cedex 1

Tél : 02 40 84 76 20 - Fax : 02 40 84 61 18

bp-secretariat-ifac@chu-nantes.fr

www.ifac-addictions.chu-nantes.fr

l'usage des jeux vidéo.

<http://www.sudoc.fr/227154738>

2016

Denoix S.

Psychodynamique du joueur vidéo excessif, étude de la relation à l'objet cyber-narcissique

[Thèse de psychologie]. Strasbourg: Université de Strasbourg; 2016

Dans ce travail de thèse l'auteur explore le lien entre virtualité et réalité pour montrer l'enjeu des identifications possibles, dans un jeu vidéo, pour un adolescent avec son avatar. Cette identification serait, d'après l'auteur, un facteur important dans le développement de certaines psychopathologies. L'auteur présente notamment le phénomène de la relation à l'objet cyber-narcissique, un mécanisme à l'œuvre dans la pratique excessive de jeu vidéo. Le travail est structuré en trois parties : une première partie théorique d'orientation psychanalytique, une deuxième partie empirique basée sur les résultats d'un questionnaire à choix multiples (N = 67) et une troisième partie clinique de 12 études de cas provenant de la pratique clinique de l'auteur, ainsi que de deux adolescents joueurs excessifs hospitalisés en pédopsychiatrie. Enfin les possibilités du jeu vidéo comme support psychothérapeutique sont présentées et discutées.

<http://www.sudoc.fr/19645820X>

Nguyen S.

L'impact du temps passé sur le jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) chez les joueurs adultes francophones

[Thèse de médecine]. Bordeaux: Université de Bordeaux; 2016

Introduction : Le jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) est une activité chronophage pouvant amener un usage problématique. Il n'existe pas de définition claire du jeu en ligne pathologique. Les objectifs de l'étude sont de rechercher un usage problématique et de tirer les bénéfices liés au jeu chez les joueurs adultes francophones. Matériels et méthodes : Dans cette étude analytique, nous étudions les caractéristiques sociodémographiques des joueurs ainsi que leurs habitudes et comorbidités. Le questionnaire Problematic Video game Playing (PVP) est utilisé pour évaluer un usage problématique. Nous avons défini deux groupes selon le nombre d'heures jouées par semaine : groupe 1 (≤ 14 h) et groupe 2 (> 14 h). Résultats : Parmi 120 réponses, 116 ont été incluses. 19,8% des joueurs du groupe 2 avaient un score PVP supérieur ou égal à 4 contre 2,3% dans le groupe 1 ($p < 0,01$). Il n'y avait pas de différence significative dans la consommation d'alcool ($p = 0,09$), de tabac ($p = 0,53$) ou d'autres drogues ($p = 0,44$). Les troubles de l'humeur ($p = 0,55$), les troubles anxieux ($p = 0,94$) et les troubles du sommeil ($p = 0,70$) n'étaient pas différents entre les deux groupes. 67,1% des joueurs du groupe 2 souffraient de problèmes de vision contre 44,2% dans le groupe 1 ($p < 0,02$). Le facteur de risque associé à une pratique importante du jeu était le statut célibataire du joueur (OR = 6,73 avec IC95% = [1,56 ; 29,03]). 83,6% des joueurs interrogés reconnaissaient avoir amélioré d'autres langues grâce au jeu. 62,1% considéraient les relations virtuelles comme de vrais amis, et 59,5% les ont rencontrés dans la vie réelle. Discussion : Bien que de faible puissance, cette étude offre un aperçu des problématiques liées au MMORPG. Conclusion : Le temps de jeu passé dans le MMORPG est corrélé à un usage problématique. L'usage modéré du

MMORPG peut amener certains bénéfices. L'innovation technologique constante devrait multiplier les études dans les années à venir.

<http://www.sudoc.fr/197698409>

Prevet S.

Dépendance et addiction aux jeux-vidéo en ligne

[Thèse de pharmacie]. Marseille: Université d'Aix-Marseille; 2016

L'utilisation des nouvelles technologies de l'information et de la communication est devenue un geste ordinaire et quotidien, et ce, dès l'enfance. Dans le cadre de cette évolution les jeux-vidéo prennent une place de plus en plus importante et précoce dans l'existence de l'être humain. La communauté médicale a prouvé qu'il existe aujourd'hui une réelle dépendance et addiction à Internet et aux jeux-vidéo. La dépendance et l'addiction aux jeux-vidéo en ligne touchent aussi bien les femmes que les hommes, autant les adolescents que les adultes. Il n'existe pas de cliché du joueur de jeu-vidéo, même si certains facteurs et traits de la personnalité peuvent favoriser une potentielle addiction. Pour sortir de cette addiction, cela ne passe pas par l'arrêt complet du jour au lendemain de la pratique du jeu, mais par une diminution progressive du temps de jeu et un suivi thérapeutique. Les personnes considérées comme addicts aux jeux-vidéo ont très souvent des problèmes d'ordre personnel, familial, voir psychiatrique. De simples mesures à prendre de la part des parents/conjoints peuvent aider un enfant ou un proche à faire face à une dépendance et/ou une addiction au jeu-vidéo.

<http://www.sudoc.fr/194229882>

2015

Aknin M.

Conséquences négatives et positives en santé mentale de la pratique du jeu vidéo par les adolescents et les jeunes adultes

[Thèse de médecine]. Dijon: Université de Bourgogne; 2015

En deux décennies, les jeux vidéo sont devenus le média le plus populaire auprès des plus jeunes. Leur gamme s'étend ; les supports de jeux se diversifient et Internet permet désormais de mettre en réseau un nombre croissant de joueurs et de les libérer des contraintes de temps et de lieu. Cependant, les jeux vidéo suscitent de nombreuses craintes dont certaines interfèrent avec le champ de la psychiatrie. Cette thèse se propose d'évaluer scientifiquement l'impact en santé mentale de cette nouvelle pratique ludique chez les adolescents et jeunes adultes, population la plus concernée par cette pratique. A cette fin, ce travail aborde initialement quelques notions théoriques sur le jeu, le jeu vidéo, le virtuel et le concept d'addiction. Sont ensuite discutés les effets négatifs présumés de la pratique du jeu vidéo en santé mentale parmi lesquels l'induction de comportements agressifs, de troubles anxio-dépressifs ou encore de troubles psychotiques du fait d'une exposition prolongée au virtuel. Il apparaît dans ce travail que les dangers de la pratique vidéo-ludique ne concerneraient que le cadre spécifique de l'addiction aux jeux vidéo en ligne, entité nosologique dont l'existence fait actuellement débat dans le monde de la psychiatrie. Par ailleurs sont mis en évidence des effets positifs du jeu vidéo dans le champ de la neuropsychiatrie, notamment sur les capacités neuro-cognitives et de socialisation. Des applications thérapeutiques sont ainsi développées à partir du jeu vidéo qui, en tant qu' « espace potentiel », apparaît comme un nouvel outil de soin très intéressant en santé mentale.

<http://www.sudoc.fr/183098803>

Bogajewski S.

Le jeu vidéo dans ses rapports à la psychologie clinique : Une approche psychanalytique

[Thèse de psychologie]. Paris: Université Sorbonne Paris Cité; 2015

L'objet jeu vidéo interroge de plus en plus la psychologie clinique depuis le début des années 2000. Au centre de divers controverses quant à ses usages et ses prétendus méfaits ; certaines pratiques vidéoludiques tendent aujourd'hui à se banaliser. Pour autant, le discours des addictologues, des médias, des parents et éducateurs, des joueurs eux-mêmes, voire de la psychanalyse, véhiculent souvent une vérité masquée par le langage qui ne cesse de nous interroger. Notamment, c'est la question des origines, de l'histoire, et des effets de cette vérité sur le sujet qui nous intéresse. Dire que jouer « peut-être comme la drogue » en dit long sur les représentations que nous nous faisons, en tant que société, du jeu, comme du jeu vidéo. Mais cela en dit long, également, sur un certain malaise à propos des nouvelles technologies et de la jeunesse en général. C'est ce malaise, que nous pensons percevoir dans certaines demandes de soin, et dans certaines manifestations cliniques symptomatiques, voir « synthomatiques ». La présente thèse tente de s'interroger sur l'histoire et les caractéristiques du jeu vidéo en tant qu'objet du champ du ludique, avant de présenter les rapports du jeu vidéo à la clinique, pour enfin conclure sur une réflexion autour des discours propos du vidéoludique et de leurs possibles effets en clinique.

<http://www.theses.fr/2015USPCD112>

<http://www.sudoc.fr/236956574>

Fayard S.

Addiction aux jeux vidéo : évolution du concept et controverses

[Thèse de médecine]. Dijon: Université de Bourgogne; 2015

L'addiction aux jeux vidéo est une question récente faisant l'objet de recherches en médecine depuis une vingtaine d'années. Ce travail recueille les données de la littérature internationale sur la physiopathologie, l'épidémiologie et la prise en charge de l'addiction aux jeux vidéo. Par ailleurs, l'avènement de ce nouveau loisir s'accompagne de nombreuses controverses sur ses effets sur les joueurs, plus particulièrement sur les enfants et les adolescents. Ce travail apporte des éléments de discussion sur le lien entre l'exposition à la violence des jeux vidéo et les comportements agressifs, ainsi que sur les effets délétères supposés chez les jeunes utilisateurs. Il s'appuie sur les études récentes et présente les recommandations des hautes autorités sanitaires adaptées à chaque âge. Enfin la question même de l'existence du concept d'addiction aux jeux vidéo est discutable et ne fait l'objet à l'heure actuelle d'aucun consensus scientifique. L'apport de nouvelles recherches sera nécessaire avant de valider ce concept comme une entité à part entière. En attendant il convient de sensibiliser les professionnels de santé et d'éducation sur ces pratiques le plus souvent ludiques, enrichissantes et socialisantes, mais dans de rares cas isolantes et douloureuses.

<http://www.sudoc.fr/190017678>

2014

Angibault X.

Facteurs de risque d'addiction à Internet chez les adolescents : une étude transversale auprès de 60 adolescents suivis en pédopsychiatrie et de 180 adolescents en population générale

[Thèse de Médecine]. Tours: Université de Tours; 2014

L'addiction à Internet est un concept qui a été récemment proposé pour décrire un usage problématique d'Internet. Si ce concept émergent est de plus en plus fréquemment évoqué chez les adolescents, nous manquons actuellement d'une compréhension intégrative des facteurs de risque de ce trouble au sein de cette population. L'objectif de ce travail était de déterminer quels étaient les facteurs individuels, environnementaux et psychopathologiques associés à cette addiction chez les adolescents. Matériel et Méthode: Cette étude transversale a été réalisée entre janvier et juin 2014 auprès de deux populations: 60 adolescents suivis en pédopsychiatrie (CH de Chinon et CHRU de Tours), et 180 adolescents recrutés dans deux collèges et deux lycées d'Indre-et-Loire. Pour chaque adolescent, des auto-questionnaires ont permis de mesurer l'addiction à Internet (Internet Addiction Test, score seuil de 50), les caractéristiques individuelles et environnementales, les modalités d'utilisation d'Internet, l'addiction aux jeux vidéo (Problem Video Game Playing), les addictions aux substances psycho-actives (Hooked On Nicotine Checklist, test de Fagerström, Alcohol Use Disorder Identification Test, Cannabis Abuse Screening Test), l'addiction à l'alimentation (Yale Food Addiction Scale), le jeu pathologique (Indice Canadien du Jeu Excessif), le Trouble Déficitaire de l'Attention avec Hyperactivité = TDAH (Wender Utah Rating Scale et Adult ADHD Self Report Scale 6 items), la dépression et l'anxiété (General Health Questionnaire = GHQ 28 items), ainsi que la personnalité (Big Five Inventory = BFI 45 items). Résultats: 87 adolescents (36.3%) avaient une addiction à Internet, respectivement 23 (38.3%) en population clinique et 64 (35.6%) en population générale. Dans les deux populations, l'addiction à Internet était significativement associée à l'addiction aux jeux-vidéos, à une durée plus élevée de connexion à Internet. Dans la population générale, une addiction à Internet était associée à un score plus élevé dans trois des quatre sous-échelles du GHQ (dépression sévère, anxiété-insomnie, symptômes somatiques), à un nombre plus élevé de critères d'addiction à l'alimentation, au diagnostic de TDAH, ainsi qu'à un caractère consciencieux faible (BFI), ce qui n'était pas le cas en population clinique. En régression linéaire multiple, seuls ces trois derniers facteurs étaient des prédicteurs indépendants d'addiction à Internet (en population générale). Discussion: Nos résultats soulignent la forte association entre addiction à Internet, personnalité, TDAH et addiction à l'alimentation. Des études ultérieures sont nécessaires pour déterminer des éventuelles associations causales entre ces facteurs.

<http://www.sudoc.fr/186429045>

Coëffec A.

Etude exploratoire, en population adolescente, des variables psychologiques impliquées dans l'utilisation des jeux vidéo et autres technologies numériques

[Thèse de médecine]. Paris: Université Paris Nanterre; 2014

Cette recherche avait pour objectif d'explorer les variables psychologiques impliquées dans l'Usage Problématique des Jeux Vidéo (UPJV) chez les adolescents, puis de façon secondaire les Réseaux Sociaux (RS) et le Téléphone Portable (TP). Ainsi, 1423 collégiens et lycéens d'Ile de France ont été inclus, dont 92,1% ont joué aux jeux vidéo au cours de l'année écoulée avec un sex ratio proche de 1. Les joueurs sont plus nombreux à avoir déjà consommé de l'alcool, présentent un score de symptomatologie dépressive plus faible, une « recherche de sensation » et une « émotionnalité » plus élevées que les non joueurs. Ceux avec un UPJV (17,7%) sont plus jeunes, ont joué plus précocement, jouent plus de temps, davantage sur ordinateur et dans une guild. Ils possèdent de plus mauvais résultats scolaires, un usage excessif des Jeux d'Argent et Hasard (JAH) plus fréquent et commencent à boire plus jeunes. Leurs scores d'« urgence positive », de « manque de persévérance » sont plus élevés et celui d'« activité » plus faible. Le score à l'usage excessif des JAH est corrélé positivement au temps passé sur les jeux vidéo et au score d'UPJV. Ce dernier est corrélé

25

Institut fédératif des addictions comportementales (IFAC)

CHU de Nantes - Hôpital Saint Jacques - Bât. Louis Philippe - RDC

85, rue Saint Jacques - 44093 Nantes cedex 1

Tél : 02 40 84 76 20 - Fax : 02 40 84 61 18

bp-secretariat-ifac@chu-nantes.fr

www.ifac-addictions.chu-nantes.fr

positivement aux scores de symptomatologie anxio-dépressive, de « timidité » et d'impulsivité, puis négativement à ceux de satisfaction de vie, d'« activité » et de « sociabilité ». Les jeunes possédant un RS (85,9%) ou un TP (93,2%) sont plus souvent des filles et ont plus de risques liés à la consommation de substances. Malgré certaines limites de notre étude, nos résultats apportent des données nouvelles sur l'UPJV, les RS et le TP.

<http://www.sudoc.fr/185605648>

Laconi S.

Addiction à Internet : définitions et évaluations

[Thèse de Psychopathologie]. Toulouse: Université Toulouse-Jean Jaurès; 2014

L'addiction à Internet a fait l'objet de nombreuses études à travers le monde durant les vingt dernières années. Pourtant aucun consensus au sujet de sa définition ou de ses critères diagnostiques n'a encore été admis, soulevant ainsi de nombreux débats. Ce travail a pour objectif d'étudier la conceptualisation de l'addiction à Internet principalement au travers de ses outils d'évaluation, et de combler un manque de données empiriques au sein d'échantillons français. Étude 1 – Objectif : Déterminer le nombre d'outils de mesure de l'addiction à Internet et mettre en avant leurs qualités psychométriques. Résultats : Quarante-cinq outils mesurant l'addiction à Internet ont été identifiés dont seulement dix-sept ayant été évalués plus d'une fois en termes de propriétés psychométriques. La plupart des échelles existantes nécessitent de plus amples travaux de validation. Bien que critiqué, l'Internet Addiction Test (IAT) est l'échelle présentant le plus de supports empiriques. Cependant, de nombreuses échelles prometteuses requièrent un examen plus approfondi. Étude 2 – Objectif : Évaluer les qualités psychométriques de l'Online Cognition Scale (OCS). Résultats : Les analyses factorielles de l'OCS suggéraient un meilleur ajustement du modèle avec une solution à 5 facteurs (27 items), comparé au modèle original (36 items). Nos résultats mettent en avant une excellente consistance interne et des corrélations inter items et test-retest satisfaisantes. Les scores de l'OCS étaient significativement corrélés avec ceux de l'IAT, du temps passé en ligne et des symptômes dépressifs au cours des deux passations. Étude 3 – Objectifs : Évaluer les qualités psychométriques de la Generalized Problematic Internet Use Scale-2 et la pertinence du modèle d'Utilisation Problématique Généralisée d'Internet (UPGI) au sein d'étudiants français. Résultats : Les résultats de la modélisation en équations structurelles soutiennent ce modèle conceptuel de l'addiction à Internet, et un bon ajustement du modèle aux données. Les qualités psychométriques de la version française de la GPIUS-2 étaient satisfaisantes, notamment la fiabilité, et les validités convergente et concurrente, confirmant l'utilité de cet outil multidimensionnel. Étude 4 – Objectif : Explorer la relation entre l'UPGI et les Utilisations Problématiques Spécifiques d'Internet (UPSI). Résultats : Nos analyses mettent avant des relations significatives entre l'UPGI, les symptômes psychopathologiques et la plupart des UPSI, avec de nombreuses différences en fonction du genre et de l'âge. Alors que les scores d'UPSI communication prédisaient ceux d'UPGI chez l'ensemble des participants, ceux d'UPSI recherche d'informations et jeux en ligne, ainsi que les symptômes dépressifs n'étaient significatifs que chez les femmes, les hommes et les jeunes adultes, et l'UPSI consommation de vidéo/musique et le temps passé en ligne uniquement chez les femmes et les jeunes adultes.

<http://www.sudoc.fr/193345730>

Pipard T.

Quelles sont les représentations des parents concernant les enfants et les écrans ? Etude qualitative menée en région Rhône-Alpes sur 18 parents d'enfants de moins de sept ans

26

Institut fédératif des addictions comportementales (IFAC)

CHU de Nantes - Hôpital Saint Jacques - Bât. Louis Philippe - RDC

85, rue Saint Jacques - 44093 Nantes cedex 1

Tél : 02 40 84 76 20 - Fax : 02 40 84 61 18

bp-secretariat-ifac@chu-nantes.fr

www.ifac-addictions.chu-nantes.fr

[Thèse de Médecine]. Lyon: Université Claude Bernard; 2014

Les supports numériques connaissent un important développement. Les enfants sont exposés aux écrans dès le plus jeune âge. Des recommandations existent afin de les accompagner dans leur découverte du monde numérique. L'objectif principal de ce travail est d'établir un état des lieux des connaissances et représentations des parents sur les pratiques et risques auxquels sont soumis leurs enfants face aux écrans. Etude qualitative par entretiens semi-dirigés. La population cible était des parents d'enfants de moins de 7 ans (âge préscolaire). Le codage a été effectué à l'aide du logiciel NVivo. Une triangulation des données a été réalisée, suite à une analyse par carte heuristique par un second chercheur. 18 entretiens ont été réalisés. Les écrans sont une source d'apprentissage. Ils sont un moment de détente et luttent contre la solitude. Ils ont des effets sur la santé et induisent des modifications du comportement. L'écran, véritable fenêtre sur le monde, est un membre de la famille et une baby-sitter. Leur rencontre avec les enfants est inévitable. Il existe un déni des parents sur leurs difficultés et une culpabilité liée à la peur de perdre l'amour de leur enfant. Les écrans sont une addiction. Le parent est un modèle pour l'enfant et se doit de l'accompagner dans sa découverte du monde multimédia. Le parent est l'initiateur de la rencontre avec les écrans. Son positionnement s'intègre dans le cadre de l'éducation parentale. Cette approche qualitative a permis de mieux comprendre les représentations des parents sur les écrans et leurs enfants. Il apparaît important de leur rappeler les règles d'utilisation des écrans en fonction de l'âge pour ne pas oublier les risques potentiels. Des recommandations simplifiées, permettraient de modifier les comportements par rapport aux écrans

<http://www.sudoc.fr/181294664>

Taquet P.

Addiction au jeu vidéo : processus cognitifs émotionnels et comportementaux impliqués dans son émergence, son maintien et sa prise en charge

[Thèse de psychologie]. Lille: Université Charles de Gaulle; 2014

L'addiction aux jeux vidéo n'est pas, pour l'instant, un diagnostic pleinement reconnu. Pour aborder ce phénomène, nous questionnons le concept d'addiction sans substance. Reconnu comme une addiction comportementale dans le DSM-V, le jeu pathologique, concernant les jeux de hasard et d'argent, est le prototype des addictions sans substance. L'utilisation excessive des jeux vidéo a fait l'objet de multiples comparaisons avec le jeu pathologique. À l'avènement d'Internet, la recherche et la clinique se sont fortement focalisées sur l'utilisation excessive des jeux vidéo en ligne. Au regard de la littérature actuelle, nous avons choisi d'aborder l'addiction aux jeux vidéo selon la pluralité des jeux vidéo existants et des modes d'utilisation des jeux vidéo. Nos recherches se situent dans le champ de la psychologie cognitive et prennent leur source dans la clinique en lien avec les Thérapies Comportementales et Cognitives. La première étude permet de préciser les fonctionnements émotionnels, cognitifs et comportementaux des joueurs assidus de jeux vidéo. Nous décrivons un ensemble de phénomènes psychologiques qui sont en résonance avec la littérature actuelle sur l'addiction aux jeux vidéo. De plus, nous avons rapproché certaines cognitions des joueurs avec les croyances Anticipatoires, Soulageantes et Permissives décrites par Beck et al. (1993). Pour nous, des cognitions et des comportements spécifiques sous-tendent une attention soit orientée vers le jeu pour certains, soit orientée vers l'extérieur du jeu pour d'autres. Nous explorons différents moments de jeu : avant, pendant et après le jeu mais aussi au moment de gagner et au moment de perdre. Des comparaisons entre les moments de jeu révèlent une dynamique des émotions, cognitions et comportements en lien avec le jeu. La deuxième étude passe par l'opérationnalisation des variables psychologiques relevées dans la première étude et par la construction d'un nouvel outil de mesure

27

Institut fédératif des addictions comportementales (IFAC)

CHU de Nantes - Hôpital Saint Jacques - Bât. Louis Philippe - RDC

85, rue Saint Jacques - 44093 Nantes cedex 1

Tél : 02 40 84 76 20 - Fax : 02 40 84 61 18

bp-secretariat-ifac@chu-nantes.fr

www.ifac-addictions.chu-nantes.fr

de l'addiction aux jeux vidéo. Ce questionnaire nous a permis d'établir des groupes distincts de joueurs considérés comme excessifs et de joueurs non excessifs de jeux vidéo. Ainsi, nous avons comparé ces joueurs sur la base des émotions, cognitions et comportements propres à nos études. Des pistes thérapeutiques, en lien avec les TCC, sont discutées à partir de nos résultats. Une adaptation du modèle des addictions de Beck et al. (1993) est proposée. Deux études de cas permettent d'illustrer nos propos et d'aborder la clinique spécifique concernant l'addiction aux jeux vidéo. En plus des conclusions en lien avec nos travaux, nous abordons des pistes de recherche qui nous semblent présager de l'avenir des études sur cette thématique. Même s'il faut rester prudent, certaines données actuelles convergent vers le rapprochement entre l'addiction et l'utilisation excessive des jeux vidéo. Nos résultats s'ajoutent à cette argumentation. Avec la proposition du « trouble du jeu (vidéo) sur Internet » dans la section III du DMS-V, il est, d'autant plus, nécessaire de poursuivre les études.

<http://www.theses.fr/2014LIL30029>

<http://www.sudoc.fr/18514893X>

2013

Bourabah D.

Qu'en est-il du jeu excessif à l'adolescence ? Etude comparée et exploratoire des pratiques du jeu vidéo à l'adolescence et à l'âge adulte

[Thèse de psychologie]. Nanterre: Université Paris-Nanterre; 2013

Les jeux vidéo entretiennent des liens étroits avec les problématiques pubertaires et la vie psychique des adolescents. Ils répondent à des besoins psychologiques spécifiques du processus pubertaire et permettent d'articuler les émois et les pensées de l'adolescent. En ce sens, les jeux vidéo semblent faire office de contenant utilisé par les adolescents pour transformer leurs états internes et permettent de ressentir en toute sécurité des émotions intenses. Ils mobilisent également une expérience émotionnelle, ils sollicitent l'empathie du joueur, un rapprochement peut se faire entre l'espace du jeu vidéo et ce que D.Winnicott a nommé « l'espace transitionnel », qui se situe entre la réalité externe et réalité interne du joueur, entre le dedans et le dehors. Ainsi, cette thèse interroge la relation qu'entretiennent les joueurs excessifs adolescents avec les jeux vidéo et le type d'interaction qui y est recherchée. A l'aune du modèle théorique de S.Tisseron (2008) distinguant deux types d'interactions sensori-motrice et émotionnelles-narratives à l'œuvre dans le jeu vidéo, cette recherche présente les résultats d'une démarche d'évaluation de 836, dont 582 adolescents et 274 adultes. Les résultats préliminaires attestent que la pratique excessive des jeux vidéo à l'adolescence ne signe en rien une conduite problématique et met en exergue des différences statistiquement significatives entre les pratiques excessives des adolescents et celles des adultes ne relevant pas de la même logique.

<http://www.theses.fr/2013PA100206>

<http://www.sudoc.fr/176931694>

Côte A.-L.

Facteurs associés à l'utilisation problématique des jeux vidéo chez l'enfant et l'adolescent

[Thèse de médecine]. Lille: Université du droit et de la santé; 2013

Les jeux vidéo font aujourd'hui partie de la pratique culturelle de la très grande majorité des enfants et des adolescents. La question de l'addiction aux jeux vidéo est toujours débattue, et nous paraît particulièrement délicate à ces périodes de la vie. Les difficultés propres à l'adolescence nous

amènent à imaginer des enjeux et des risques bien particuliers liés à l'immersion dans des mondes virtuels. Certains jeunes développeraient une utilisation pathologique des jeux vidéo (UPJV). Nous avons cherché dans notre travail à identifier quels sont les facteurs associés à cet usage problématique. Nous avons donc réalisé une revue de littérature systématique dans plusieurs bases de données. Nous avons pu identifier plusieurs résultats faisant consensus parmi les auteurs. L'UPJV concernerait surtout les utilisateurs des jeux en ligne, qui jouent pour échapper à la réalité. Les joueurs ayant une UPJV seraient principalement des garçons, qui rapportent des dysfonctionnements familiaux et un déficit d'intelligence émotionnelle. L'UPJV serait également liée à une diminution des compétences sociales et à une augmentation de l'agressivité. On retrouve plusieurs comorbidités, principalement dépressives, anxieuses, et attentionnelles. D'autres résultats sont plus équivoques. La prévalence du trouble diffère énormément selon les études, tout comme son évolution dans le temps. Les liens entre UPJV et scolarité ou estime de soi restent à préciser. La relation entre l'UPJV et certaines pathologies addictives est ambiguë, même si l'étude de ses substrats neurologiques suggère un mécanisme sous-jacent comparable à l'addiction aux substances ou aux jeux d'argent. La majorité des adolescents ont une pratique saine et ludique des jeux vidéo. L'UPJV ne concernerait donc que certains individus fragilisés. La relation de causalité entre UPJV et ces facteurs reste complexe. Explorer et détailler la pratique du jeu vidéo ainsi que son contexte psychologique, social et familial apparaît indispensable pour tout adolescent pris en charge.

<http://www.sudoc.fr/175445605>

Gaillédrot L.

L'addiction aux jeux vidéo : un symptôme au sein de la famille : au sujet d'une enquête réalisée au sein du service d'addictologie du CHU de Nantes

[Thèse de médecine]. Nantes: Université de Nantes; 2013

Au-delà de la controverse autour de l'existence de l'addiction aux jeux vidéo, la clinique montre qu'il existe une souffrance incontestable exprimée par les joueurs ou leur famille en lien avec ce processus pathologique et qui légitime notre intervention thérapeutique. Claude Olievenstein a décrit l'addiction comme la rencontre entre un produit, une personnalité et un moment socioculturel. Nous considérons en effet que le choix de l'objet d'addiction et le contexte dans lequel elle émerge a un sens. Nous montrons que la place de la famille dans l'apparition, l'entretien et la résolution de ce problème est centrale : c'est en son sein que l'usage pathologique prend la plupart du temps naissance et c'est d'elle que peut venir la solution. Afin d'illustrer notre propos et d'alimenter notre réflexion, nous nous appuyons sur deux études descriptives réalisées au sein du CHU de Nantes.

<http://www.sudoc.fr/178414174>

2012

Bouras L.

Cyberaddiction : une approche qualitative auprès de médecins généralistes rémois

[Thèse de Médecine]. Reims : Université Champagne-Ardenne; 2012

Le réseau de communication informatique : Internet, réservé au départ aux universitaires et scientifiques est devenu en quelques années l'équipement incontournable de tous les foyers. En parallèle, s'est développée une nouvelle addiction comportementale liée à l'usage problématique d'Internet appelée cyberaddiction. Notre étude s'est intéressée à la prise en charge de ces nouveaux patients par les médecins généralistes, premier recours de soins. Elle s'est appuyée sur des

entretiens semi-directifs effectués auprès de médecins généralistes exerçant à Reims. Les résultats montrent une variabilité des prises en charge avec une efficacité plus ou moins probante. La plus pertinente des actions semble être la prise de contact avec le cyberaddict. La sensibilisation de l'opinion publique devant ce phénomène en pleine expansion nous apparaît indispensable afin de sensibiliser les familles, améliorer la formation des médecins et accéder à ces nouveaux patients.
<http://www.sudoc.fr/166672912>

Bredel S.

Addiction à Internet chez les adolescents : élaboration d'un outil d'aide au dépistage pour les médecins généralistes

[Thèse de médecine]. Rouen: Université de médecine et de pharmacie; 2012
<http://www.sudoc.fr/228840619>

Couderc E.

Recherche d'une addiction aux réseaux sociaux et étude du profil d'utilisateur concerné : étude
[Thèse de Médecine]. Limoges: Université de Limoges; 2012

Introduction: Récemment, les réseaux sociaux sont devenus un réel phénomène de société. Les études sur le plus célèbre, Facebook, en ont étudié les utilisateurs mais se sont peu penchées sur un possible caractère addictif alors que l'addiction à Internet suscite nombre d'interrogations. Objectifs: L'objectif est ici de confirmer cette addiction à Facebook et de définir un profil d'utilisateur addict sur les plans psychopathologique (en recherchant notamment des troubles de la relation à l'autre et une anxiété sociale) et de l'utilisation de Facebook. Méthode: Il s'agit d'une étude descriptive et transversale réalisée de février à mai 2012 par le biais d'un auto-questionnaire en ligne incluant un Test d'Addiction à Facebook et recueillant des données sociodémographiques, psychopathologiques et sur l'utilisation de Facebook. Résultats: La population est constituée de 517 sujets dont 23 addicts à Facebook soit une prévalence retrouvée de 4,45 %. Les sujets addicts ont des scores plus élevés d'anxiété ($p=0,0019$), de dépression ($p<0,0001$), de phobie sociale généralisée ($p=0,0295$) et de sentiment de solitude ($p<0,0001$), ainsi que des scores plus faibles de sentiment d'appartenance sociale ($p=0,0004$) et de fonctionnement social ($p=0,0262$). La régression logistique retrouve une forte corrélation entre l'addiction à Facebook et le score de dépression, la consommation d'ecstasy et deux motivations à l'utilisation de Facebook : passer le temps et rencontrer de nouvelles personnes. Conclusion: Notre étude confirme l'existence d'une addiction à Facebook, associée à des comorbidités habituelles d'autres types d'addictions. Des hypothèses sur les mécanismes sous-jacents sont proposées.

<http://www.sudoc.fr/167335510>

Faturehchi MM.

Typologie des usages et de la dépendance des internautes iraniens et français. Une étude comparée : université de Téhéran et université de Metz

[Thèse de sciences de l'information et de la communication]. Nancy: Université de Lorraine; 2012
Considérant qu'il devient toujours plus évident que certaines formes d'usages peuvent se révéler remarquables et même problématiques auprès des jeunes adultes ; cette recherche consiste d'une part, à cerner les types d'usage d'Internet ainsi que leur intensité auprès des étudiants iraniens et français, et d'autre part, vise à découvrir une éventuelle dépendance à Internet auprès des enquêtés. Ceci afin de faciliter l'explication et l'analyse d'une réalité existante dans les milieux universitaires ; de plus, cette étude cherche à mesurer la part d'Internet dans la vie quotidienne des étudiants par

rapport aux autres médias. Aussi, cherche-t-elle à classer principalement les types d'usage (les fonctions) les plus répandues des internautes et leur taux de satisfaction. La base expérimentale de cette comparaison est constituée par deux enquêtes quantitatives par le moyen du questionnaire, l'une réalisée en Iran et l'autre en France sur un échantillon de 300 étudiants du 1er cycle en 2010. D'après les résultats obtenus, nous avons constaté que les répondants iraniens utilisent Internet plutôt pour la recherche d'informations et ensuite pour la communication et le divertissement tandis que les répondants français surfent plutôt dans des buts communicatifs, et les fonctions informationnelles et de divertissement occupent respectivement les deuxième et troisième places. Aussi le nombre des internautes qui sont dépendants à Internet présente une petite différence de moins de 10% entre les deux groupes (les français sont plus dépendants à Internet que les iraniens) et environ un tiers des répondants iraniens et français sont satisfaits d'Internet (les français sont plus satisfaits d'Internet que les iraniens). L'étude confirme que les répondants français fréquentent plus Internet dans des buts scolaires que les iraniens, et elle nous révèle aussi qu'il y a une corrélation entre la durée d'usage d'Internet dans des buts scolaires et le taux d'usage de journal. Aussi, il existe une relation significative et une corrélation élevée entre le sexe individuel et la fonction d'usage d'Internet auprès des répondants français

<http://www.sudoc.fr/169110184>

Fournier P., Lefebvre C.

Cyberaddiction et comorbidités chez les adolescents en médecine générale dans la région du Nord-Pas-de-Calais

[Thèse de médecine]. Lille: Université du droit et de la santé; 2012

Contexte: La cyberaddiction est une nouvelle entité encore peu étudiée en France sans questionnaire de dépistage validé, adapté à la médecine générale. Sa prévalence serait de 2 à 10% en moyenne. Méthode: Etude épidémiologique, observationnelle, déclarative dans 200 cabinets de médecine générale de la région du Nord-Pas-de-Calais -Distribution aléatoire de 1600 questionnaires sur la cyberaddiction et les comorbidités (anxio-dépression, addictions à l'alcool et au cannabis) à des adolescents de 13 à 18 ans -Distribution d'un questionnaire à chaque médecin portant sur son expérience pratique de la cyberaddiction. Résultats: Le taux de participation était de 30%. L'échantillon était représentatif. La prévalence de la cyberaddiction était de 4.3%. Il n'existait pas de différence significative en termes de sexe, d'âge et de répartition géographique entre cyberaddicts et non cyberaddicts. Les cyberaddicts étaient plus anxieux (44.4%, $p < 0.001$) et présentaient plutôt une anxiété de type panique. Ils passaient plus de temps sur Internet ($p \leq 0.008$). Aucune différence n'a été mise en évidence quant à la dépression et les co-addictions. Les cyberaddicts fréquentaient plus les forums et chat que les non cyberaddicts ($p = 0.029$). 26.5% des médecins généralistes ont déjà suivi un cyberaddict et environ 90% estimaient ne pas avoir suffisamment de moyens de dépistage, formations et prise en charge. Conclusion: La cyberaddiction est un problème de santé publique liée à une anxiété. Il convient d'organiser un dépistage non discriminant chez les adolescents, d'améliorer la formation des médecins généralistes et de proposer des moyens de prise en charge adaptés.

<http://www.sudoc.fr/162114737>

Gaetan S.

Monde virtuel et avatar : de la mise en scène de soi à l'addiction

[Thèse de psychologie]. Marseille: Université d'Aix-Marseille; 2012

Le jeu vidéo est une activité de loisir particulièrement répandue auprès des adolescents. Néanmoins, pour certains, une conduite addictive peut se mettre en place, remplissant une fonction précise et

nécessaire à l'équilibre du sujet. L'objectif de ce travail de thèse est d'amorcer la construction d'un modèle explicatif de ce processus addictif. L'opérationnalisation de cette recherche repose sur une méthodologie quantitative permettant de mesurer le poids et l'implication de variables psychopathologiques, cognitivo-émotionnelles et de personnalité dans la mise en place de cette conduite addictive. Le monde virtuel et l'avatar sont les deux constituants majeurs de tout jeu vidéo. Ils permettent au sujet de mettre en scène et médiatiser son Soi Emotionnel. Le processus addictif résulte d'une cristallisation de cette dynamique, ne permettant pas au sujet de se réapproprier son expérience émotionnelle. Par ailleurs, ce travail a permis de mettre en avant l'existence d'une utilisation addictive des jeux vidéo en ligne et hors ligne. Ces deux formats se différencient dans la mise en scène d'aspects du Soi Identitaire qu'ils impliquent. Pour finir, ce travail nous amène à questionner la frontière entre une utilisation régulière et addictive/pathogène des jeux vidéo.
<http://www.theses.fr/2012AIXM3056>

Patarin J.

Dépendance à Internet, exemple des jeux en ligne un point sur la situation actuelle

[Thèse de médecine]. Paris: Université Paris 13; 2012

La dépendance à Internet et aux jeux vidéo est un concept apparu des 1990s dépitant les personnes addict à l'aide de questionnaire type inspiré des critères du DSEM IV à la dépendance à une substance. L'idée a rapidement été popularisée et a inspiré de nombreuses études visant à affiner ses critères diagnostiques et théoriques. Si l'on se réfère aux partisans de cette théorie, la pratique communautaire de jeux vidéo online est archétypale du risque de dépendance ; de fait l'image de cet ensemble joueur a fusionné avec celle du « nerd ». Notre travail a donc étudié une de ces populations : les joueurs de Mmorpg. Loin de ce cliché nos données retrouvent plutôt un individu socialement inséré sans surreprésentation des troubles psychiatriques. De nombreux auteurs réfutent la thèse de la dépendance à Internet. Si l'on peut parler d'usage abusif dans certains cas, la notion d'addiction semble elle se substituer artificiellement à des troubles déjà reconnus.
<http://www.sudoc.fr/177789921>

Tordo F.

Subjectivation, intersubjectivité et travail du lien dans le jeu vidéo de rôle en ligne massivement multijoueur

[Thèse de psychologie]. Nanterre: Université Paris Nanterre; 2012

Le jeu vidéo proposerait une nouvelle forme de subjectivation autour de l'action en mouvement, dont le moteur apparaît dans l'organisation fantasmatique. L'auto-empathie va s'y déployer : processus par lequel un sujet se met à la place de l'autrui-en-soi, produisant un regard intériorisé sur soi pour représenter son monde subjectif. La médiatisation de ce processus d'auto-empathie dans les mondes virtuels va permettre au sujet de se mettre à la place d'une figure qui le représente, de telle façon que son attention et son empathie pour cette figure sont tournées indirectement vers lui-même. Ce second temps d'empathie virtuelle pour une figure de soi, que nous appelons auto-empathie médiatisée par un avatar ou auto-empathie virtuelle, favoriserait dans un troisième temps le développement d'une empathie pour soi. Enfin dans un quatrième temps, dans les jeux de rôle en ligne multi-joueurs, serait favorisé le développement d'une nouvelle forme de travail du lien intersubjectif : différenciateur plutôt que sexuel, engageant l'action dans des proto-conversations plutôt que les émotions entre joueurs, et ressortant du domaine fantasmatique, l'autre joueur étant toujours représenté par le sujet avant d'être perçu, sollicitant entre les joueurs un désir d'intersubjectivité par lequel il faut entendre le désir d'une rencontre dans le monde réel d'un autre

joueur par la mise en jeu d'un fantôme dans lequel les représentations imaginaires sont tournées vers la figuration, imaginaire également, d'un sujet réel derrière un autre avatar.

<http://www.theses.fr/2012PA100155>

<http://www.sudoc.fr/176932372>

2011

Bioulac S.

Trouble déficit de l'attention/hyperactivité et nouvelles technologies de l'information et la communication : jeux vidéo, réalité virtuelle et performances

[Thèse de neurosciences]. Paris: Université Pierre et Marie Curie; 2011

Le trouble déficit de l'attention/hyperactivité (TDA/H) pourrait être un facteur de vulnérabilité au jeu pathologique. Le développement des nouvelles technologies de l'information et la communication a fait émerger de nouvelles problématiques en termes d'excès d'utilisation mais aussi ouvre de nouvelles perspectives en termes d'évaluation. L'objectif de cette thèse était d'examiner les liens entre nouvelles technologies et TDA/H. Tout d'abord, la question d'un possible risque d'addiction aux jeux vidéo en population TDA/H a été étudiée. Les sujets TDA/H ont présenté plus de problèmes associés aux jeux vidéo, en faveur de comportements addictifs concernant les jeux vidéo. Puis, un questionnement sur la notion de performances en situation de jeux vidéo est apparu. Les sujets TDA/H ont obtenu des performances identiques aux sujets témoins en situation de jeux vidéo. Ainsi, dans un contexte ludique, motivant et avec la présence de renforçateurs, les enfants TDA/H sont parvenus à mieux mobiliser leurs capacités attentionnelles. Enfin, s'appuyant sur l'attrait des enfants TDA/H pour les jeux vidéo, l'intérêt de l'utilisation d'un logiciel de classe virtuelle a émergé. Les enfants TDA/H ont obtenu des performances significativement plus faibles comparées à des enfants témoins avec un déclin des performances au cours du temps chez les sujets TDA/H lors de la classe virtuelle. Pour conclure ce travail, nous avons proposé un modèle opérationnel du TDA/H s'inspirant du modèle des ressources attentionnelles de Kahneman où les facteurs éveil, motivationnels, processus d'inhibition et de renforcements viendraient moduler la capacité du processeur central

<http://www.sudoc.fr/162070675>

Laurens E.

Internet : de l'usage à l'addiction : étude des facteurs de risque et des différentes modalités d'utilisation selon le genre

[Thèse de psychologie]. Marseille : Université de Provence; 2011

Cette recherche de thèse porte sur les liens entre addiction à Internet, facteurs prédisposant, et modalités d'utilisation d'Internet. Sur la base d'une approche transactionnelle du stress, elle a pour objectif d'étudier la question de la gestion des émotions dans le rapport addictif des participants à ce média, ainsi que les liens entre l'addiction à Internet et les différentes modalités d'utilisation d'Internet selon le genre. Avec une approche quantitative, nos hypothèses visent tout d'abord à mettre en évidence que l'alexithymie, l'anhédonie, l'empathie, la dépression et anxiété, certains styles de coping, le stress, et les stressseurs sont des facteurs prédictifs de l'addiction à Internet ; mais également que certaines modalités d'utilisation d'Internet sont plus particulièrement associées à un usage addictif, et ce, différemment selon le genre. Dans une approche plus qualitative (approche des mondes lexicaux), nous étudierons ensuite les représentations que les sujets ont d'Internet et du

virtuel, selon qu'ils soient addictés à Internet, non addictés, ou usagers à risque. La population étudiée est représentée par deux échantillons d'étudiants en première année d'université: un premier échantillon de 244 sujets (m=24.09 ans), et un second échantillon de 515 sujets (m=20 ans). Nos résultats montrent d'une part que l'alexithymie, l'empathie, la dépression, le coping « évitement avec pensée positive » et « autoaccusation », et le stress, sont des facteurs prédictifs de l'addiction à Internet ; et d'autre part que si le chat, les sites sociaux, et le webmastering sont plus spécifiquement associés à l'addiction à Internet, ces modalités d'utilisation diffèrent selon le genre. <http://www.sudoc.fr/164545786>

Moritz C.

Les dérives addictives des jeux vidéos multijoueurs en ligne : rôle du médecin généraliste dans le dépistage et l'orientation de la prise en charge

[Thèse de médecine]. Nancy: Université Henri Poincaré; 2011

Le jeu vidéo est devenu le premier loisir des Français avec 28 millions de joueurs réguliers en France. En 1997, un nouveau type de jeu très addictogène apparaît, c'est le MMORPG (massively multiplayer role-playing game). Le joueur y incarne un avatar qu'il a modelé suivant l'image de son « moi-idéal » et qui évolue dans un univers virtuel tenace et envahissant. Pour les personnalités fragiles, ces mondes virtuels sont des refuges à une réalité difficile ou un moyen de se revaloriser narcissiquement comme en témoigne l'étude de cas cliniques.

Les scientifiques ont constaté des dépendances conduisant à des situations dramatiques voire mortelles. La prévalence d'un usage pathologique est estimée suivant les études entre 2 à 4%. Cette nouvelle dépendance comportementale est regroupée dans le DSM IV dans la rubrique « troubles du contrôle des impulsions » mais elle fait encore l'objet de controverse.

Des troubles psychiatriques doivent être recherchés chez les joueurs « accros » : des troubles de l'humeur, troubles anxieux, troubles bipolaires, personnalités pathologiques (borderline, narcissique, antisociale), ainsi que d'autres dépendances comportementales.

Une autre polémique fait rage, c'est sur la violence des jeux vidéo qui pourrait promouvoir un passage à l'acte violent dans la vie réelle en accentuant l'image stéréotypée du rôle masculin (agressivité, compétition et inhibition des émotions). Une fois encore les avis des experts divergent et le jeu sert surtout de bouc émissaire pour expliquer l'inexplicable.

Le médecin généraliste doit pouvoir dépister les mésusages à l'aide d'une échelle fiable, élaborée à partir des critères de Goodman ou Griffiths, pour reconnaître les formes nécessitant une prise en charge adaptée notamment dans une structure spécialisée.

La meilleure prévention repose essentiellement sur une communication dans le cocon familial et des parents vigilants qui s'intéressent aux loisirs de leurs enfants et qui sont présents. Quand le cadre parental fait défaut, il faut alors compter sur la réglementation des jeux vidéo, le sérieux des professionnels du jeu et la vigilance des « personnes intervenantes » dans la vie de l'enfant.

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01732792>

Picot B.

Le jeu en ligne : enquête auprès de membres de guildes

[Thèse de médecine]. Limoges: Faculté de médecine et de pharmacie; 2011

Introduction : Parmi les jeux vidéo, une nouvelle catégorie s'est récemment développée, le MMORPG. Face aux rumeurs d'addiction et à l'inquiétude des familles, j'ai souhaité réaliser ce travail dans un triple but : améliorer la compréhension de ce type de jeu et de ses pratiquants, vérifier l'existence de ce phénomène addictif, et tenter de trouver des marqueurs simples permettant de le

prévenir. Méthode : on a choisi de s'intéresser aux joueurs de World of Warcraft. Un questionnaire a été soumis aux membres de trois groupes de joueurs via les sites Internet de leurs guildes. Ce questionnaire vise à mieux connaître les joueurs et leurs habitudes de jeu. Résultats : nous avons 46 réponses décrivant une population variée et éduquée, majoritairement émancipée dont l'essentiel n'a pas à souffrir de sa pratique de jeu. Il est cependant apparu une petite majorité de joueurs à la pratique inappropriée. On a pu par ailleurs établir un lien entre diminution du temps de sommeil et pratique inappropriée, ainsi qu'entre prise d'excitants et pratique inappropriée. Conclusion : World of Warcraft est un jeu prenant mais dans la très grande majorité des cas sans conséquences négatives. Cependant son côté captivant peut parfois être un facteur dans le développement d'une addiction. Au vu des volumes de joueurs concernés, on peut considérer que la frange de joueurs susceptibles de recourir à une aide extérieure peut représenter à moyen terme une proportion non négligeable des consultations d'addictologie. Par ailleurs, il semble que la diminution du temps de sommeil ainsi que la prise d'excitants constituent des signaux repérables pouvant évoquer une pratique vidéo ludique inappropriée.

<http://www.sudoc.fr/150833210>

Renaud N.

Enquête descriptive du comportement des joueurs de jeux vidéo en ligne à mondes persistants, au moyen d'un auto-questionnaire par Internet

[Thèse de médecine]. Montpellier: Université Montpellier1; 2011

Le développement des jeux vidéo en ligne connaît une croissance exponentielle dans le monde. Ce mode de divertissement interroge, et des inquiétudes apparaissent au sujet de la dépendance à ces jeux. Nous avons étudié une population d'utilisateurs de jeux vidéo en ligne, impliqués dans la vie communautaire de leurs jeux, au moyen d'un auto-questionnaire par Internet. Nous avons obtenu 625 réponses dont 557 joueurs réguliers. Il s'agit d'une population jeune, avec un âge moyen de 22.5 ans, majoritairement masculine (92 % d'hommes et 8 % de femmes), composée essentiellement d'étudiants (56 %) et dont le temps moyen de connexion hebdomadaire est de 35 heures. Nous avons exploré, les critères du comportement addictif (selon Beard et Wolf), la pratique des jeux (types de jeux et temps moyen de connexion), les comportements excessifs, les caractéristiques épidémiologiques et le dépistage de la dépendance et de l'usage nocif. Nous avons montré parmi les joueurs réguliers, les caractéristiques particulières des utilisateurs de jeux à monde persistants. Un temps de connexion moyen plus élevé, une préoccupation et un isolement causés par ce type de jeu, plus importants, mais une absence de majoration de la dépendance ou de l'usage nocif. Ensuite, nous avons mis en évidence quatre facteurs associés à un usage nocif des jeux vidéo en ligne parmi la population étudiée: Le mensonge (au sujet du temps de connexion) avec un risque relatif(RR) = 11.5. L'absentéisme professionnel avec un RR = 2.7. La modification du rythme de sommeil avec RR = 2.05. Et le refus d'activité de loisir avec un RR = 1.98. Par ailleurs, le dépistage de la dépendance et de l'usage nocif des jeux vidéo en ligne, en médecine générale, est de moins de 3% au sein de la population étudiée. Aussi, si les facteurs que nous avons identifiés sont confirmés, nous proposons de mettre en place un auto questionnaire en salle d'attente de médecine générale afin d'améliorer le dépistage de ces troubles du comportement.

<http://www.sudoc.fr/159198240>

2010

Attane A.

35

Institut fédératif des addictions comportementales (IFAC)

CHU de Nantes - Hôpital Saint Jacques - Bât. Louis Philippe - RDC

85, rue Saint Jacques - 44093 Nantes cedex 1

Tél : 02 40 84 76 20 - Fax : 02 40 84 61 18

bp-secretariat-ifac@chu-nantes.fr

www.ifac-addictions.chu-nantes.fr

La cyberaddiction : nouvelle dépendance comportementale

[Thèse de pharmacie]. Université de Bordeaux; 2010

<http://www.sudoc.fr/143011278>

Bratu L.

Les adolescents et les jeux vidéo : usages et mésusages : revue de la littérature et illustrations cliniques

[Thèse de médecine]. Amiens: Université de Picardie Jules Verne; 2010

Les adolescents sont aujourd'hui les premiers utilisateurs des jeux vidéo et des mondes virtuels qu'ils véhiculent, et cela dans le contexte de leur adoption par une population de plus en plus large et hétéroclite, signe d'une véritable tendance sociétale. Cependant, l'utilisation des jeux vidéo par les adolescents est différente de celle de l'adulte et semble en lien avec les possibilités offertes par les espaces virtuels comme recours utile pour aborder et dépasser des préoccupations inhérentes à l'adolescence. Si l'utilisation des jeux vidéo n'est pas problématique pour une grande majorité d'adolescents, elle peut présenter certains risques pour les adolescents les plus fragiles. La réalité clinique émergente d'une dépendance/addiction aux jeux vidéo a été mise en évidence dans la littérature. Néanmoins, il est nécessaire d'approfondir les définitions des modalités d'usages et d'approfondir la question du lien entre la dimension problématique de ces usages et les problématiques individuelles et/ou familiales des sujets adolescents.

<http://www.sudoc.fr/151841594>

Hernandez N.

Addiction aux jeux vidéo : clinique, conséquences et prises en charge thérapeutiques

[Thèse de pharmacie]. Châtenay-Malabry: Université de Paris-Sud; 2010

<http://www.sudoc.fr/147526817>

Poiron V.

Influence de la pratique vidéoludique sur la santé humaine

[Thèse de pharmacie]. Châtenay-Malabry: Faculté de pharmacie; 2010

<http://www.sudoc.fr/150195141>

Pouchet A.

Addiction à Internet : mythe ou réalité?

[Thèse de médecine]. Lille: Université du droit et de la santé; 2010

Internet est un outil qui a connu un essor très important ces dernières années, au point qu'il est actuellement difficile de s'en passer. Il a pourtant moins de 20 ans. Comme tout progrès, il focalise l'attention des médias et cristallise les craintes autour de la modernité et de l'évolution technologique déshumanisante. « L'addiction à Internet » est un concept qui a vu le jour dès la naissance d'Internet et qui s'intègre dans le domaine des addictions comportementales. Il a été particulièrement étudié ces dernières années, la question étant de l'inclure ou non comme nouvelle catégorie diagnostique au sein du DSM-V. Au-delà de cette interrogation, se pose celle de la place prépondérante des addictions comportementales dans la société actuelle. Une revue de la littérature (psychiatrique, sociologique, psychologique) et la description de l'addiction au travers des différents modèles psychothérapeutiques, nous permet de dresser un état des lieux sur la question et de

développer des concepts couramment utilisés, mais souvent mal compris, que sont l'Avatar et le Virtuel.

<http://www.sudoc.fr/151375895>

Sliwka A.

Les « violences numériques » : sensibilisation du médecin généraliste aux dangers potentiels d'Internet

[Thèse de médecine]. Marseille: Université Aix-Marseille; 2010

<http://www.sudoc.fr/143331310>

2009

Achab Arigo S.

**Addictions aux jeux vidéo en ligne et à une substance : quelles similitudes psychopathologiques ?
Projet Add MMORe**

[Thèse de médecine]. Besançon: Faculté de médecine et de pharmacie; 2009

Le domaine du ludique a connu d'importantes évolutions ces dernières décennies, et a vu la naissance d'un nouveau genre de jeux vidéo, les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs ou MMORPG. L'actualité médiatique et scientifique suggère une dépendance à ces jeux. Nous nous sommes intéressés dans ce travail, aux caractéristiques sociodémographiques, aux habitudes de jeu, à la recherche d'une dépendance, et à certaines dimensions psychopathologiques (la recherche de sensation, l'impulsivité, l'hostilité, l'alexithymie et l'assertivité) des joueurs français de MMORPG. Nous avons également cherché une similitude de ces dimensions psychopathologiques entre des sujets dépendants à l'héroïne (une substance) et les joueurs dépendants (à un comportement). Dans ce but, nous avons utilisé un questionnaire en ligne avec un site dédié. Les résultats préliminaires montrent que les joueurs français de MMORPG joueraient de façon très importante (37 heures hebdomadaires), que 13 % d'entre eux seraient dépendants aux MMORPG, et qu'ils se distingueraient de façon significative des sujets héroïnomanes pour les dimensions psychopathologiques étudiées. Ces conclusions ne nous permettent ni une généralisation ni la vérification des hypothèses de l'étude (effectifs faibles).

<http://www.sudoc.fr/146192621>

Benguigui J.

La cyberdépendance : données de la littérature et résultats d'une étude sur 48 cas

[Thèse de médecine]. Paris: Université Paris Diderot; 2009

La cyberdépendance est un phénomène de santé publique aux Etats-Unis et en Asie. En France nous n'avons que très peu de connaissances sur le sujet. Pour connaître le portrait type des accros du net français, nous avons réalisé une étude sur 1571 patients dans deux départements d'Ile-de-France, au sein de cabinets de médecins généralistes, dépistant 48 cyberdépendants. Les critères d'addiction utilisés, ont été ceux établis par Dr Young. Les résultats montrent que ce trouble atteint 4,8% des français, représentés par une majorité d'hommes jeunes, vivant en famille, avec un bon niveau socioculturel, et souvent polypathologiques. Le temps de connexion ou de déconnexion importe peu. Ces caractéristiques sont comparables à celles retrouvées Outre-Atlantique, malgré le faible échantillon étudié, et les différences culturelles. Toutefois, il semble que dans notre étude, cette

addiction touche une population plutôt inactive, qu'elle soit étudiante, au chômage ou retraitée. Les actifs, eux, ont un temps de connexion à Internet deux fois plus important que celui nécessaire à leur travail. La cyberdépendance est la plupart du temps méconnue par patient lui-même, et largement sous diagnostiquée tant par les médecins généralistes que les psychiatres. La formation et l'information en constituent les axes de prévention majeurs.

<http://www.sudoc.fr/144379252>

Lenglet H.

Usage d'Internet : étude descriptive et critères d'addiction chez des collégiens des Hauts-de-Seine

[Thèse de Médecine]. Le Kremlin-Bicêtre: Université Paris-Sud; 2009

<http://www.sudoc.fr/136843387>

Pascuttini F.

Addiction aux jeux vidéo et comorbidités psychiatriques

[Thèse de médecine]. Marseille: Université Aix-Marseille; 2009

<http://www.sudoc.fr/137708718>

Steiner R.

Les cyberaddictions : aspects cliniques et psychopathologiques

[Thèse de médecine]. Nancy: Université de Nancy; 2009

Internet est devenu une entité incontournable dans nos sociétés modernes. A la fois moyen de communication sans précédent, outil de travail ultraperformant offrant un accès quasi instantané à des données dans tous les domaines, mais aussi plateforme de divertissement et d'achat d'objets en tout genre, le Web épate par ses possibilités qui semblent sans limites... Le revers de la médaille, c'est que de plus en plus d'utilisateurs d'Internet, souvent en difficulté dans leur propre vie, ont tendance à passer un temps exagéré à surfer, discuter en ligne, jouer à des jeux en réseau... au point d'en délaissier la « vraie vie », leurs relations familiales et amicales, leur travail et même de se mettre en danger de mort du fait d'un oubli de leurs besoins vitaux comme l'alimentation ou le sommeil. Ces personnes deviennent en quelque sorte dépendantes d'Internet, « cyberaddict », comme le toxicomane est dépendant de la drogue ou l'alcoolique de l'alcool. La différence est qu'il s'agit d'une addiction sans substance, qui fait donc potentiellement partie des addictions comportementales ; celles-ci regroupent déjà le jeu pathologique, les addictions sexuelles, les achats compulsifs.... Le but de ce travail est de réfléchir sur la pertinence de l'emploi du terme d'addiction concernant l'usage excessif d'Internet, certains reprochant son application à ce qu'ils considèrent eux comme des passions et qu'ils refusent de voir catégoriser dans le domaine du pathologique. Nous tenterons donc d'étayer notre position - selon laquelle il existe bien des cyberaddictions - en énonçant les symptômes retrouvés chez ces patients « accros » au Net et qui les rapprochent de patients dépendants de substances ou de conduites déjà reconnues dans le champ des addictions. Nous essaierons ensuite de montrer les spécificités des cyberaddictions, dans le but d'élargir la réflexion sur leur prévention et leur traitement, points essentiels dans toute discipline médicale.

<http://www.sudoc.fr/136858740>

2008

Grellier D.

Les pratiques ludiques de simulation de rôles : reflet et trajet de l'esprit du temps : jeux de rôles, jeux vidéo de rôles et d'aventures, jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs

[Thèse de sociologie]. Montpellier: Université Montpellier; 2008

Cette recherche propose une analyse de l'esprit de notre temps, à travers une expression contemporaine de la pratique universelle que constitue le ludique. La pertinence sociologique de l'étude du ludique et de son association au principe de simulation est aisément démontrable, dans la mesure où non seulement le ludique et la simulation occupent une importance grandissante dans le quotidien des sociétés contemporaines, mais où, en outre, la combinaison de ces deux principes fait l'objet d'un développement accru, comme en atteste l'accroissement continu de la population des joueurs de jeux de simulation. Les pratiques ludiques de simulation de rôles – jeux de rôles, jeux vidéo de rôles et d'aventures, et jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs – se présentent comme un terrain propice à l'étude de la socialité contemporaine dans ses diverses facettes : pratiques ludiques, représentations sociales, formes de socialisation et imaginaire contemporain.

<http://www.theses.fr/2008MON30052>

<http://www.sudoc.fr/130210862>

Tai Tran Duc

Cyberdépendance : maladie du XXI^e siècle ?

[Thèse de médecine]. Paris: Université Paris Diderot; 2008

Au cours des 10 dernières années, Internet s'est imposé dans notre vie quotidienne. Il s'agit d'un outil qui nous permet de nous informer, instruire, divertir, communiquer, travailler... Mais qu'arrive-t-il quand Internet prend une telle importance qu'on ne puisse plus s'en passer ? Cyberdépendance, utilisation abusive, compulsive ou pathologique d'Internet sont des termes qui sont utilisés pour décrire ce fléau du 21^e siècle qui touche de plus en plus de personnes à travers le monde. Quand devenons-nous cyberdépendants ? Existe-t-il des causes à ce problème ? Quels traitements peut-on proposer à ces accros du Net ?

<http://www.sudoc.fr/133802353>

2007

Cador Delcourt M.

L'addiction aux jeux vidéo : une activité auto-érotique ? Approche des fonctions du jeu vidéo dans l'économie psychique des joueurs

[Thèse de psychologie]. Toulouse: Université de Toulouse; 2007

La pratique de plus en plus précoce et étendue des jeux vidéo semble conduire les chercheurs vers l'étude de ses liens et de ses effets sur les joueurs selon quatre axes principaux : les modifications des relations sociales, la relation entre le réel et le virtuel, la violence et l'addiction. Les conséquences préoccupantes liées à une pratique abusive nous conduisent à privilégier l'analyse de l'addiction aux jeux vidéo, en incluant le support de jeu, sous l'angle des fonctions de cette activité dans l'économie psychique des joueurs afin d'aboutir, dans l'avenir, à la proposition de solutions thérapeutiques adaptées. La population comporte 52 joueurs : 25 âgés de 15 à 17 ans, 27 de plus de 18 ans ; 27 en phase haute de jeu et 25 en phase basse. Les outils utilisés sont le SCL-90-R, l'EAJV, le TCA et le KAPP. Les résultats indiquent que, dans notre population, les jeux vidéo peuvent se retrouver en tant qu'activité d'usage et d'aménagement addictif momentané chez les joueurs possédant une structure névrotique de la personnalité, et en tant qu'activité addictive importante chez ceux possédant une organisation limite. Le support de jeu, qui peut être investi

symboliquement par le joueur, peut donner lieu à une addiction qui maximise le niveau d'addiction global. Les jeux vidéo peuvent avoir dans l'économie psychique des joueurs des fonctions d'auto-érotisme et d'auto-médication. Les meilleures activités de remplacement à cette pratique semblent être, selon les joueurs, celles qui possèdent une symbolique anale et phallique.

<http://www.theses.fr/2007TOU20051>

Rocher B.

Addiction aux jeux vidéo : mythe ou réalité ?

[Thèse de médecine]. Nantes: Université de Nantes; 2007

Du fait d'une expansion considérable, les jeux vidéo tiennent désormais une place importante dans la société. Cet avènement rapide, couplé aux révolutions de l'Internet et des nouvelles technologies engendre un cortège de peurs et de questionnements quant à leur innocuité sur la santé de leurs utilisateurs. L'addiction à ces pratiques est l'une des conséquences néfastes les plus souvent citées sans être toujours argumentée. L'intérêt de ce travail réside dans la mise en perspective de ce que l'on appelle les nouvelles addictions et la pratique vidéoludique. Il s'appuie sur une réflexion théorique sur la virtualité et les nouveaux modes de socialisation permis par les avancées technologiques, ainsi que sur une étude clinique à la fois psychométrique et psychopathologique mettant en avant d'importantes comorbidités anxiodépressives. Si addiction et jeux vidéo semblent parfois pouvoir être associés, cela ne doit pas diaboliser des pratiques le plus souvent ludiques, enrichissantes et sociales.

<http://www.sudoc.fr/119715031>

2006

Vachey B.

Addiction à Internet

[Thèse de médecine]. Marseille: Université d'Aix-Marseille; 2006

La croissance exponentielle de l'utilisation d'Internet au cours de la dernière décennie a vu l'émergence d'une nouvelle dépendance dont la légitimité est de moins en moins contestée : l'addiction à Internet. Plusieurs tests diagnostiques ont ainsi été proposés et ces comportements de refuge dans le virtuel ont été classés en deux groupes. Premièrement, l'addiction primaire à Internet où l'utilisateur s'adonne aux fonctions communicatives du web ou aux jeux vidéo en réseau : ce type de comportement est conditionné par les fonctions de socialisation du net, comme le montre la forte prévalence de patients isolés, anxieux sociaux ou dépressifs abusant d'Internet. Deuxièmement, l'addiction secondaire à Internet, où l'ordinateur est utilisé comme un outil permettant de renouveler certaines addictions comportementales comme le jeu pathologique ou les achats compulsifs. Divers traitements de cette cyberaddiction ont été proposés, bien que leurs évaluations restent nécessaires : les groupes de soutien en ligne ou les cliniques virtuelles, certaines psychothérapies (analytiques ou cognitives et comportementales) ou même certains traitements chimiothérapeutiques.

<http://www.sudoc.fr/111961602>

2004

Arfi L.

Hyperactivité et jeux vidéo : étude comparative entre une population d'enfants hyperactifs et une population d'enfants témoins

[Thèse de médecine]. Bordeaux: Université de Bordeaux; 2004

L'objectif de cette thèse est d'une part de décrire les comportements des enfants hyperactifs face aux jeux vidéo et d'autre part de rechercher un lien éventuel entre le trouble hyperactivité avec déficit attentionnel (THADA) et l'addiction aux jeux vidéo. Il s'agit d'une étude portant sur 50 sujets, comparant deux populations d'enfants hyperactifs (n=29) et non hyperactifs (n=21). Les enfants ont rempli des questionnaires évaluant les problèmes associés aux jeux vidéo (échelle Problem Video-game Playing) et la perception des troubles ; les parents ont rempli un questionnaire, élaboré pour cette étude, décrivant les modalités d'utilisation des jeux vidéo. Nous avons recueilli les caractéristiques cliniques et comportementales des enfants. Les enfants hyperactifs présentent davantage de problèmes associés aux jeux vidéo, pouvant suggérer une dépendance. Leurs parents rapportent plus souvent des difficultés à obtenir l'interruption du jeu à l'initiative de l'enfant ou sur demande des parents, entraînant plus de sanctions parentales, des manifestations externalisées à l'arrêt du jeu ainsi que des perturbations des relations familiales. Notre étude ne nous a pas permis de dégager un profil à risque de développement d'une addiction aux jeux vidéo parmi la population THADA. Néanmoins, nous avons mis en évidence des caractéristiques cliniques différentes entre les enfants hyperactifs dits "dépendants" et "non dépendants", telles qu'un index d'hyperactivité plus sévère à l'échelle de Conners et des dimensions de comportements agressifs, de comportements délinquants et de troubles externalisés plus fréquents parmi les dépendants à l'échelle Child Behaviour Checklist.

<http://www.sudoc.fr/085403830>