



Prise en charge des addictions aux jeux en TCC



CENTRE HOSPITALIER
DE CARVIN



Centre Hospitalier Régional
Universitaire de Lille



Université
de Lille
3 SCIENCES HUMAINES
ET SOCIALES

QIRTIC



université
Paris Ovest
Nanterre La Défense

Pierre Taquet

Docteur en psychologie
(Laboratoire PSITEC Lille 3 et CHRU de Lille)
Psychologue (TCC)
CSAPA du Centre Hospitalier de Carvin-Seclin



Lucia Romo

Professeur en psychologie
(Université Paris Ovest Nanterres)
Psychologue (TCC)

Plan de présentation

- **Quelques données concernant la pratique des jeux vidéo et l'usage pathologique des jeux vidéo**
 - Marché des jeux vidéo et les joueurs*
 - Usage Pathologique des Jeux Vidéo*
- **Pourquoi aborder le Jeu Pathologique et UPJV conjointement ?**
 - Rapprochements et distinctions*
- **Plan de prise en charge en TCC pour les addictions aux jeux**

Pratique des jeux vidéo
et
Usage Pathologique des Jeux Vidéo
(UPJV)

Marché des jeux vidéo

Sources

Syndicat National du Jeu Vidéo

Centre National du Cinéma et de l'image animée

« Le Jeu vidéo est la première industrie culturelle en France
et dans le monde par son chiffre d'affaires »

Chiffre d'affaires

au niveau mondial passé de 41,9 milliards € en 2011

à presque 60 Milliards en 2012

Quels sont les joueurs ?

(CNC, 2010)

2 509 Français âgés de 10 ans et plus

63,3% de joueurs

Âge moyen des joueurs = 35,6 ans



Jeu vidéo et inquiétude

Les jeux vidéo ont toujours été un objet de critique, de suspicion ou d'inquiétude (Rosell et al., 2007).

Pour la plupart des joueurs, le jeu vidéo reste une expérience positive et agréable, sans difficultés (Van Holst et al., 2012).

UPJV : définitions

- Nombreuses terminologies

(ex. addiction au jeu, utilisation ou usage problématique du jeu, etc.)

- Keser et Esgi (2012) : utilisation excessive ou compulsive de jeu vidéo amenant des problématiques sociales et émotionnelles au-delà du contrôle de l'utilisateur.

- Bioulac et al. (2008) rapprochement entre UPJV et autres addictions

(ex. préoccupations, perte de contrôle, mensonge, négliger l'entourage et les obligations, etc.)

UPJV : épidémiologie

Taux de prévalence de l'UPJV

Pour King, Delfabbro et Griffiths (2010) : 1 à 3% d'UPJV

UPJV : conclusion

Actuellement :

- La controverse / addiction aux jeux vidéo est encore intense
- L'entité « Internet gaming disorder » est introduite dans la section III du DSM-V (APA, 2013)
- Il faut continuer à définir l'objet d'étude et à s'accorder sur des critères « diagnostiques » et à confronter les études scientifiques et la clinique



Pourquoi aborder le Jeu
Pathologique et UPJV
conjointement ?

Rapprochements et distinctions

Jeu Pathologique est le prototype des addictions sans substance et les critères de l'UPJV en sont inspirés

Brown (1989) : hypothèse du passage de l'utilisation des jeux vidéo à l'adolescence vers les jeux d'argent et de hasard à l'âge adulte

Plan de prise en charge en TCC pour les addictions aux jeux

Plan de prise en charge en TCC

Inspiré des TCC en addictologie et :

Pour le jeu vidéo

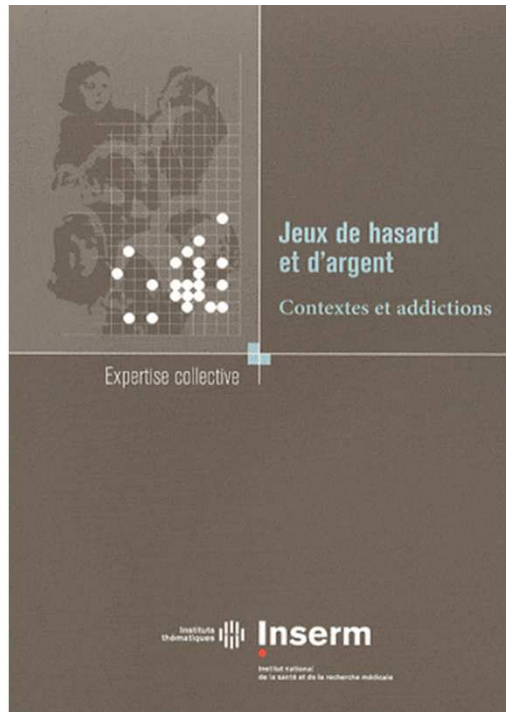
Griffith et Meredith (2009) ; King et al. (2010) ; Romo et al. (2012) ;
Taquet et Hautekeete (2013)

Pour le jeu d'argent

Ladouceur et al. (2000). *Le jeu excessif, comprendre et vaincre le gambling*. Québec : Les éditions de l'homme

Romo, Gorsane et al. (2014). Surmonter un problème avec les jeux de hasard et d'argent

Pour aller plus loin



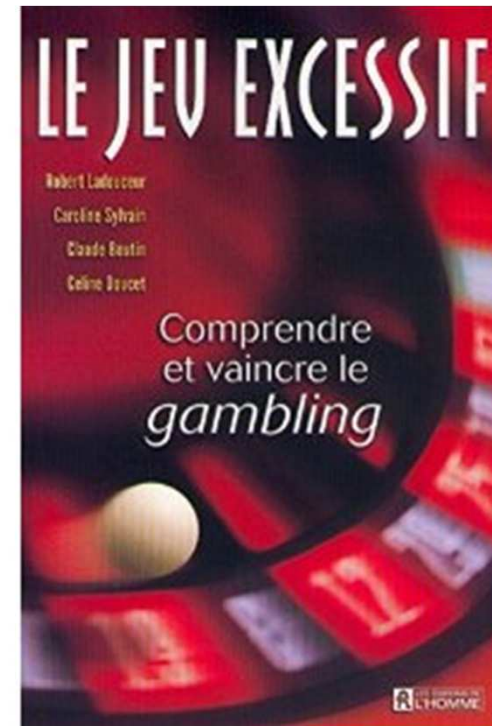
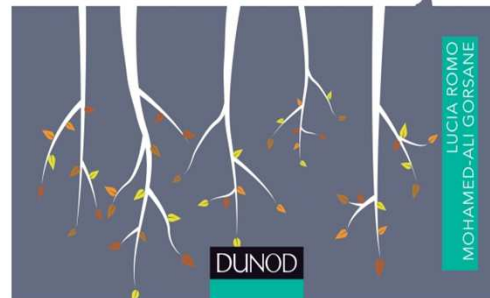
MON CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT

Surmonter un problème avec les **jeux de hasard et d'argent**

J'analyse mon comportement face au jeu

J'entreprends une démarche pour changer

Je me projette dans l'avenir



Disponible en ligne sur

SciVerse ScienceDirect
www.sciencedirect.com

Elsevier Masson France

EM|consulte
www.em-consulte.com



CAS CLINIQUE

Prise en charge TCC d'une addiction aux jeux vidéo : l'expérience de jeu contribue à la thérapie

A CBT intervention of a video game addiction: Gaming experience helps the therapy

Pierre Taquet^{a,*,b}, Marc Hautekeete^b