
NEWSLETTER

AVRIL-MAI-JUIN 2021

Actualité jeux d'argent et de hasard

Article Facteurs prédictifs de la rechute au cours d'un suivi de 5 ans d'un échantillon de joueurs de jeux de hasard et d'argent (avril 2021)

Population : 87 joueurs pathologiques en rémission. Suivis annuellement pendant 5 ans.

Résultats : Parmi les 87 joueurs inclus dans l'analyse, 49 sont restés en rémission et 38 ont rechuté. Les facteurs prédictifs d'une rechute étaient :

- le fait de ne pas avoir expérimenté de période d'abstinence d'au moins un mois
- un niveau bas d'auto-détermination à la visite précédente.

Conclusion de l'article : ces deux facteurs pourraient inspirer le développement de mesures thérapeutiques ou préventives pour promouvoir la rémission à long-terme.

- Ainsi, un niveau bas d'auto-détermination pourrait être amélioré par une thérapie de type comportementale dialectique ou par la méditation orientée vers la pleine conscience, permettant au joueur en rémission d'acquérir suffisamment de maturité personnelle pour maintenir la rémission sur le long-terme.
- Une recommandation permettant de promouvoir l'expérimentation régulière d'une période d'abstinence d'au moins un mois devrait être diffusée en clinique auprès des joueurs ayant déjà atteint la rémission (même s'ils n'ont pas un objectif d'abstinence totale), mais aussi de façon plus large auprès des joueurs en population générale.

→ [Lire l'article](#)

ANJ : un cadre de référence pour la prévention du jeu excessif et pathologique (avril 2021)

A l'issue de discussions avec les opérateurs de jeux, l'Autorité nationale des jeux publie un cadre de référence proposant un mode d'emploi pour la mise en œuvre des nouvelles obligations légales issues de la réforme des jeux de hasard et d'argent, initiée en 2019. L'objectif est de mettre en place une stratégie globale de régulation et de garantir un niveau élevé de protection des joueurs et des mineurs.

→ [Lire le cadre de référence](#)

Thèse : Messages de prévention promouvant le jeu responsable : une injonction paradoxale dans les jeux de hasard et d'argent (Mai 2021)

Thèse de Aurelie Mouneyrac, portail HAL Université de Toulouse, mai 2021

« Cette thèse montre que les messages actuellement utilisés par les opérateurs de jeu ne sont pas adaptés pour prévenir le jeu excessif. Notre travail contribue donc à l'amélioration des stratégies de communication préventive des opérateurs de jeux et des gouvernements. »

→ [Lire la thèse](#)

Ressources : Euro 2020 et pari sportif

ANJ Juin 2021 : Un tiers des Français qui suivront l'Euro de football a l'intention de faire des paris sportifs : quelles bonnes pratiques pour que le jeu reste un plaisir ?

Lire : [Lire l'article](#)

L'ANJ et Brut ont mis en ligne des vidéos de sensibilisation :

- [Vidéo ANJ](#)
- [Vidéo BRUT](#)

Actualité jeux vidéo

Article Expertise des critères d'évaluation des troubles du jeu : une étude internationale Delphi

L'étude Dephi a réuni 29 experts afin de s'interroger sur les critères diagnostiques d'une utilisation problématique du jeu vidéo. Selon l'étude réalisée, les critères de la CIM 11 sont pertinents pour diagnostiquer le trouble du jeu vidéo sur Internet et éviter la pathologisation, à l'inverse de certains critères du DSM 5 (notamment le critère de tolérance).

- Interview de Joël Billieux, l'un des experts. : [Lire l'interview](#)
- [Lire l'article](#)

Article et vidéos Loot box, similitude avec les jeux d'argent et de hasard (juin 2021)

Les lootbox sont des « boîtes à butin » que le joueur obtient en s'acquittant ou non d'un paiement et qui lui permette d'obtenir, de manière présentée comme aléatoire, des

accessoires au sein du jeu. Le joueur peut être tenté de mettre de l'argent jusqu'à obtenir l'objet qu'il convoite.

Si certains développeurs de jeux populaires, tels que Fortnite et Rocket Ligue, ont préféré supprimer ces loot box, il est encore possible de retrouver cette pratique dans certains jeux.

- Un canton Suisse lance une campagne de sensibilisation autour des loot boxes. Trois vidéos pédagogiques informent sur cette thématique : [Regarder les vidéos](#)
- Pour aller plus loin : Rapport du GREA (Suisse) « Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo » reprenant notamment les différents jeux et dispositifs à la frontière des JHA (paris sur le eSport, jeux simulant les jeux d'argent, les jeux Pay-to-Win, les loot boxes) (page 5) [Lire le rapport](#)

Actualité Dans le monde des joueurs

Le mod « RP »

Mise en avant par certains streamers très suivis sur Internet, le mod (modification du jeu par des joueurs) RP connaît un regain d'intérêt depuis quelques mois et se retrouve de plus en plus dans le discours de jeunes durant les consultations. Mais de quoi s'agit-il ?

Signifiant « role play », les jeunes peuvent décrire ce mode de jeu de la manière suivante : « comme dans la vraie vie ». En effet, dans celui-ci, exclusivement jouable en multijoueur, le joueur peut créer son monde ou en rejoindre un, et plutôt que de piloter un personnage, il l'incarne (jusqu'à dans la manière de parler). Le but étant de vivre une nouvelle vie inventée où chacun a son rôle (policier, maire, pompier, restaurateur...mais également dealer). On retrouve cette possibilité de jeu dans des jeux populaires tels que **GTA** ou **Fortnite** (en mode créatif). Le mode de jeu et son but étant très différent des autres modes (battle royale par exemple), il est intéressant de questionner lequel est joué par la personne rencontrée.

Cela apporte différents questionnements. Tout d'abord, ce mod étant créé par des joueurs, les normes PEGI ne correspondent plus forcément au jeu joué (il devient par exemple possible de créer un commerce de cannabis dans Fortnite, tandis que dans GTA il n'est plus question de faire n'importe quoi, des règles strictes sont imposées « comme dans la vraie vie »). Cette nouvelle manière de jouer apporte également des aspects intéressants, notamment la possibilité de trouver un aspect essentiel du jeu, le « faire comme si ».

Ressources jeux vidéo et écrans

- **A l'usage des parents** : Mon enfant est-il accro au jeux vidéo ? de Bruno Rocher et Lucie Gailledrat, praticiens hospitalier nantais

- **A l'usage des adolescents de 11 à 13 ans** : Les écrans et moi, l'essentiel pour un usage responsable de Sophie Bordet-Petillon (ouvrage édité en partenariat avec la MILDECA et l'EHESP)
- CLEMI (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information) a créé des ressources, notamment un kit d'accompagnement « la famille tout-écran », qui peuvent aider les parents qui viennent nous interroger sur la question générale des écrans : [Voir les supports](#)

Recherche en cours

L'équipe de recherche de Tours recherche toujours des participants (patients ayant une addiction comportementale) pour son étude sur la cooccurrence d'une addiction comportementale et du Trouble du Déficit de l'Attention avec/sans Hyperactivité

Si vous avez des questions et/ou des patients qui pourraient participer vous pouvez contacter : Sarah El Archi <sarah.elarchi@univ-tours.fr>

Prochaines dates

- **Réunions régionales** (en visioconférence) :
 - Lundi 20 septembre 2021 à 10h. Thème : l'accompagnement de l'entourage
 - Lundi 29 novembre 2021 à 10h. Thème : il vous sera communiqué prochainement
- Nous reviendrons vers vous très prochainement pour vous proposer des dates de formation sur la question du jeu pathologique.
- **Des questions sur cette newsletter, des situations cliniques, nous vous proposons une réunion en visio d'une heure pour échanger le lundi 26 juillet à 14h. Merci de répondre à ce mail si vous êtes intéressé pour y participer.**