
NEWSLETTER

OCTOBRE/ NOVEMBRE/DECEMBRE 2021

Actualité jeux d'argent et de hasard

Webinaire du 13 décembre organisé par la fédération addiction

<https://www.federationaddiction.fr/jeux-dargent-et-de-hasard-regardez-le-webinaire-du-13-decembre/>

Vous y trouverez le résumé et le replay de l'intervention.

Si vous souhaitez participer au projet EUROPAIR, les candidatures sont attendus de janvier à fin février alors ne tardez pas !

Les articles et résumé qui suivent ont été trouvés et sélectionnés sur le site de l'IFAC :
<https://ifac-addictions.chu-nantes.fr/>

Vidéo : jeu d'argent pathologique, gérer la crise suicidaire

Le 25 novembre, l'IFAC a organisé à la CCI de Nantes la seconde édition des Rencontres de l'IFAC. Cette conférence gratuite, destinée aux professionnels des secteurs sanitaire et médico-social concernés par la prise en charge de joueurs d'argent pathologiques, visait à proposer une réflexion sur l'évaluation du risque suicidaire et la gestion de la crise suicidaire.

Vous pouvez retrouver la vidéo ci-dessous :

→ <https://www.youtube.com/watch?v=2GB61G3i1C4>

Article : Les bonus modifient le comportement de jeu des joueurs en ligne, en particulier les comportements de jeu à risque et pour les joueurs à risque (Août 2021)

Les bonus modifient le comportement de jeu des joueurs en ligne, en particulier les comportements de jeu à risque et pour les joueurs à risque
Cette étude - menée par l'équipe de l'IFAC - visait à estimer si l'utilisation de bonus a un impact significatif sur les comportements de jeu des joueurs en ligne, et à décrire cette relation temporelle dans un environnement de jeu réel. Il s'agissait d'une étude observationnelle longitudinale, faisant partie de la deuxième phase du programme de

recherche EDEIN (Etude de Dépistage des comportements Excessifs de jeu sur INternet). Elle s'appuyait sur les données de jeu (issues de comptes joueurs) transmises par l'Autorité de régulation des jeux en ligne - ARJEL (actuellement nommée Autorité nationale des jeux - ANJ) (pour les jeux de poker, paris hippiques et paris sportifs) et l'opérateur de loterie nationale française (loteries et jeux à gratter). L'étude a inclus 9306 joueurs ayant joué au poker, aux courses de chevaux ou aux paris sportifs en ligne, et 5682 joueurs ayant joué aux loteries et aux jeux de grattage en ligne, qui ont tous répondu à une enquête en ligne. L'enquête en ligne comprenait l'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE) pour déterminer le statut des joueurs (à risque ou non). Les données de jeu étaient agrégées de façon hebdomadaire et comprenaient l'intensité du jeu (mises, dépôts), la fréquence de jeu (nombre de jours de jeu), deux indicateurs de comportements de jeu à risque (chasing et implication) et l'utilisation de bonus. L'utilisation de bonus était associée à une augmentation de l'intensité du jeu, de la fréquence du jeu, et des comportements de jeu à risque, la même semaine que leur utilisation (effets qui persistaient, bien que moins fortement, semaine suivante). Cet effet était plus marqué pour les comportements de jeu à risque et pour les joueurs à risque. Il semble ainsi que les bonus pourraient représenter un facteur de risque de développer ou d'exacerber des problèmes de jeu.

Pour voir l'article complet :

→ <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/add.15665>

Nouvelle amendement (novembre 2021)

Le Sénat vote une taxe sur la publicité des jeux d'argent et de hasard
Les sénateurs ont adopté ce 9 novembre 2021 un amendement qui prévoit d'instaurer une contribution de 5 % assise sur le montant annuel des sommes destinées à l'émission et à la diffusion des messages publicitaires relatifs aux jeux d'argent et de hasard. Le produit sera affecté à la branche maladie de la Sécurité sociale.

→ Voir le texte de l'amendement : https://www.senat.fr/amendements/2021-2022/118/Amdt_34.html

Actualités jeux vidéo

Article : L'essentiel sur les usages problématiques d'écrans

Source : MILDECA :

<https://www.drogues.gouv.fr/lessentiel-usages-problematiques-decrans>

- 17% des adolescents de 17 ans déclarent avoir joué à un jeu d'argent et de hasard sur Internet en 2017 (pourtant interdit aux mineurs).
- L'usage des jeux vidéo est problématique pour 1 adolescent sur 8;
- A 15 ans 5% des garçons et 11% des filles ont un usage problématique des réseaux sociaux.
- 24% des Français consomment davantage de confiseries, sodas et snacks pendant leurs activités numériques.

- Le téléphone au volant multiplie par 3 le risque d'accident et est sanctionné d'une amende forfaitaire de 135€ et le retrait de 3 points du permis de conduire.
- 78% des cadres consultent leurs communications professionnelles pendant les vacances et les week-ends.

Les articles et résumé qui suivent ont été trouvés et sélectionnés sur le site de l'IFAC :
<https://ifac-addictions.chu-nantes.fr/>

Article : Jeux vidéo à l'adolescence : paradoxes en temps de pandémie (novembre 2021)

Article de P. Lesimple, Jean-Baptiste Verley, Benjamin Laplace, Bertrand Olliac.
Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence, novembre 2021

La COVID-19 s'est accompagnée de mesures restrictives. Encourageant le maintien des liens sociaux chez les jeunes, l'OMS soutient l'initiative #PlayApartTogether (jouer ensemble à distance), malgré l'ajout récent de l'addiction aux jeux vidéo (JV) à la CIM-11. Une incompréhension peut naître du caractère paradoxal de ces deux messages. Afin d'argumenter les bénéfices et risques de la pratique du jeu vidéo, durant la crise sanitaire, les auteurs ont mené cette étude basée sur une revue de la littérature internationale

→ <https://www.em-consulte.com/article/1483124/jeux-video-a-l-adolescence%C2%A0-paradoxes-en-temps-de->

Article : Prévalence du trouble de déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDAH) et facteurs associés chez des patients présentant un trouble d'usage du jeu vidéo (novembre 2021)

Article de Clémence Cabelguen, Bruno Rocher, Juliette Leboucher, Benoît Schreck, Gaëlle Challet-Bouju, Jean-Benoît Hardouin, Marie Grall-Bronnec. Journal of Behavioral Addictions, novembre 2021

Depuis Juin 2018, le trouble d'usage du jeu vidéo (« gaming disorder », GD) a été reconnu comme un trouble à part entière. Il est fréquemment associé au trouble de déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDAH), il existe en effet de nombreux facteurs de vulnérabilité communs et des interactions bidirectionnelles entre ces deux troubles. Cette étude porte sur l'évaluation des symptômes du TDAH et des facteurs associés au TDAH chez les patients avec un GD. Quatre-vingt-dix-sept patients ≥ 16 ans orientés au CHU de Nantes entre 2012 et 2020 ont été inclus. Le diagnostic de GD était porté a posteriori à partir de la nouvelle définition de la CIM-11. Le TDAH était repéré au moyen de l'Adult-ADHD Self-Report Scale et de la Wender-Utah Rating Scale. Un modèle de régression logistique multivariée a été utilisé pour identifier les facteurs explicatifs de la comorbidité TDAH-GD. Le taux de patients avec GD dépistés positifs pour le TDAH était de 39%. Les facteurs prédictifs de la comorbidité TDAH-GD étaient l'impulsivité (scores plus élevés à la dimension d'urgence négative) et la faible estime de soi. Cette prévalence des symptômes de TDAH parmi les patients avec GD est

congruente avec la littérature portant sur le trouble du jeu vidéo sur internet, mais bien plus élevée que celle retrouvée dans d'autres addictions comportementales. L'identification de plus haut niveau d'urgence négative et de la plus faible estime de soi comme facteurs prédictifs de la comorbidité TDAH-GD suggère que le jeu pourrait être utilisé pour gérer la dysrégulation émotionnelle dans le TDAH ou pour trouver une échappatoire virtuelle. Un TDAH comorbide doit être pris en considération pour limiter le retentissement fonctionnel des patients avec GD et les dommages liés au jeu vidéo. A l'inverse, l'évaluation de la pratique de jeu chez des patients présentant un TDAH semble incontournable en termes de prévention et de soin.

→ <https://akjournals.com/view/journals/2006/aop/article-10.1556-2006.2021.00074/article-10.1556-2006.2021.00074.xml>

Article : Addiction à internet et hikikomori : quels repères cliniques face à l'expansion des conduites de retrait social ? (novembre 2021)

Article de Quentin Dumoulin. Bulletin de psychologie, novembre 2021

L'auteur de cet article commence par aborder l'écart structural entre solitude et isolement. Puis il met à la discussion cette proposition de repérages à l'appui d'une méthodologie clinique. Son étude est basée sur une série de vignettes de sujets adolescents (trois garçons et une fille) rencontrés dans des dispositifs de soins psychiques. Il présente sur ces études de cas certains usages (auto-)thérapeutiques du retrait social et des dispositifs numériques dans ce contexte.

→ <https://www.cairn.info/revue-bulletin-de-psychologie-2021-4-page-267.htm>

Prochaines dates

- **REUNIONS REGIONALES** (en visioconférence) :
Lundi 7 Mars 2022 à 10h00 : intervention de Paul Brunault « Addiction aux jeux vidéo: Qu'est ce qui est addictif dans les jeux vidéo ? Quel impact du marketing ? »

Si vous souhaitez y participer, n'hésitez pas à nous transmettre votre mail, nous vous enverrons un lien de connexion.

- Comme convenu, nous vous proposons des **DATES DE FORMATION** sur les thèmes suivants (lieu à définir avec les participants) :
 - 18 mars -21 mars 2022 : jeux d'argent et de hasard
 - Lundi 28 mars 2022 : jeux vidéo

- Si vous êtes intéressé, inscrivez vous directement auprès du binôme jeu : Céline et Azélie
- Si vous êtes intéressé et que ces créneaux ne vous conviennent pas, n'hésitez pas à nous contacter.
- **Des questions sur cette newsletter, des situations cliniques, nous vous proposons une réunion en visio d'une heure pour échanger le lundi 17 janvier à 14h. Merci de répondre à ce mail si vous êtes intéressé pour y participer.**