



**HAL**  
open science

## Liens entre la pratique problématique des jeux vidéo, l'anxiété-trait, l'urgence négative et le niveau de dépression, au sein d'une population clinique de joueurs

Vincent Wagner, Abdel-Halim Boudoukha, Marianne Bourdon, Didier Acier,  
Bruno Rocher, Marie Grall-Bronnec, J.-L. Venisse

### ► To cite this version:

Vincent Wagner, Abdel-Halim Boudoukha, Marianne Bourdon, Didier Acier, Bruno Rocher, et al.. Liens entre la pratique problématique des jeux vidéo, l'anxiété-trait, l'urgence négative et le niveau de dépression, au sein d'une population clinique de joueurs. 40ème Congrès annuel de l'Association Française de Thérapie Cognitive et Comportementale, Dec 2012, Paris, France. 2012, 10.13140/RG.2.1.2696.4082 . hal-01481765

**HAL Id: hal-01481765**

**<https://hal.science/hal-01481765>**

Submitted on 2 Mar 2017

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0  
International License

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/303278134>

# Liens entre la pratique problématique des jeux vidéo, l'anxiété-trait, l'urgence négative et le niveau de dépression, au...

Poster · December 2012

DOI: 10.13140/RG.2.1.2696.4082

CITATIONS

0

READS

22

7 authors, including:



Vincent Wagner

University of Nantes

9 PUBLICATIONS 0 CITATIONS

SEE PROFILE



Didier Acier

University of Nantes

24 PUBLICATIONS 44 CITATIONS

SEE PROFILE



Bruno Rocher

Centre Hospitalier Universitaire de Nantes

22 PUBLICATIONS 26 CITATIONS

SEE PROFILE



Marie Grall-Bronnec

Centre Hospitalier Universitaire de Nantes

120 PUBLICATIONS 392 CITATIONS

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Changes at six-month of follow-up for patients in an addiction outpatient treatment facility [View project](#)



Investigation of the 'digital natives' concept [View project](#)

# Liens entre la pratique problématique des jeux vidéo, l'anxiété-trait, l'urgence négative et le niveau de dépression, au sein d'une population clinique de joueurs



UNIVERSITÉ DE NANTES

Wagner, V.<sup>1,2</sup>, Boudoukha, A. H.<sup>2</sup>, Bourdon, M.<sup>3</sup>, Acier, D.<sup>2</sup>, Rocher, B.<sup>4</sup>, Grall-Bronnec, M.<sup>4</sup>, Venisse, J.-L.<sup>4</sup><sup>1</sup> Master 2 Recherche en Psychologie ; [vincent.wagner@etu.univ-nantes.fr](mailto:vincent.wagner@etu.univ-nantes.fr)<sup>2</sup> Université de Nantes - Laboratoire de Psychologie des Pays de la Loire - EA 4638<sup>3</sup> Université catholique de Louvain - Centre de Psychologie de la Religion<sup>4</sup> Centre Hospitalier Universitaire de Nantes - Institut Fédératif des Addictions Comportementales

## CADRE THEORIQUE

### La pratique problématique des jeux vidéo

Dès 1996, Griffiths apparente l'addiction au jeu vidéo à une addiction aux technologies interactives, une **addiction comportementale** impliquant une **interaction excessive entre l'Homme et la Machine**.

- Prévalence de **1,7% à 44,5%** des joueurs, selon les études.
- Implique un ensemble d'**impacts psychosociaux et physiques**.
- La présence même du trouble au sein du champ des addictions fait encore débat.
- D'après la littérature, existence de **relations entre l'anxiété-trait, l'urgence négative, le niveau de dépression et la pratique problématique des jeux vidéo**.

### Anxiété-trait

Tendance stable et généralisée à percevoir des situations aversives comme dangereuses et menaçantes (Spielberger et al., 1983).

- **Facteur explicatif** du niveau de pratique problématique des jeux vidéo (Mehroof & Griffiths, 2010).

### Niveau de dépression

Résultats plus variables.

- Augmentation du niveau de dépression **en conséquence** de la pratique problématique (Gentile et al., 2011).

### Urgence négative

« Tendance à exprimer de fréquentes et fortes réactions, dans un contexte émotionnel négatif » (Whiteside & Lynam, 2001, p. 685).

- Sous-dimension de l'impulsivité.
- **Facteur explicatif** du niveau de pratique problématique des jeux vidéo (Billieux et al., 2011).

Donc ...

On peut s'interroger sur la validité et la généralisation des résultats des études antérieures.

Cependant ...

- Biais méthodologiques dans la littérature : populations interrogées, choix de recrutement, outils d'évaluation, etc.
- Peu de données sur une population française de joueurs, et a fortiori dans un contexte clinique.

Objectifs

- Interroger les liens existant entre la pratique problématique des jeux vidéo, l'anxiété-trait, l'urgence négative et le niveau de dépression, au sein d'une population clinique de joueurs français.
- Evaluer les caractéristiques, sociodémographiques et relatives à la pratique de jeu de cette population.

Hypothèses théoriques

- ☐ L'anxiété-trait et l'urgence négative expliquent une part de la pratique problématique des joueurs en demande de soin.
- ☐ La pratique problématique des jeux vidéo de ces joueurs explique une part de leur niveau de dépression.

## METHODOLOGIE

### Caractéristiques de l'échantillon et procédure

- **38 joueurs** (deux femmes et 36 hommes) entamant une **démarche de soin**, reçus au **Centre de Référence sur le Jeu Excessif à Nantes**, depuis 2008.

Age moyen = 22,71 ans (SD = 7,53 ans) ;  
53% d'étudiants ; 41% avec un niveau d'études équivalent au BAC ;  
87% sont célibataires et 84% n'ont pas d'enfants.

- Données issues de l'**évaluation initiale systématique** réalisée en marge de la prise en charge.
  - Statistiques descriptives, analyses de régression linéaire simple, calculs de taille d'effet.

### Mesures

- **Problem Videogame Playing Scale (PVP)** (Tejero Salguero & Bersabé Morán, 2002)
- sous-dimension Urgence Négative de l'**UPPS Impulsive Behavior Scale (UPPS)** (Whiteside & Lynam, 2001, validation française par Van der Linden et al., 2006)
- inventaire abrégé de dépression de Beck (**BTI-13**) (Beck et al., 1979, traduction française par Cottraux, 1993)
- sous-dimension Anxiété-Trait de l'inventaire d'anxiété état-trait, forme Y (**STAI-Y**) (Spielberger et al., 1983, validation française par Bruchon-Schweitzer et Paulhan, 1993)

## RESULTATS

### Description de la pratique de jeu

- **Pratique** hebdomadaire de 48,67 heures (SD = 34,52 heures) au domicile (100%), majoritairement en réseau (83%), sur des **Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (61%)**.
- Début de la pratique aux environs des 10 ans (M = 9,94 ans, SD = 2,99 ans)
  - Devient problématique vers l'âge de 17 ans (M = 17,03, SD = 6,66 ans) et première consultation pour ce trouble vers 22 ans (SD = 7,68 ans).
- **Prévalence** varie de 3,85% (score à la PVP = 9) à 76,92% (score à la PVP > ou = 5).

### Liens entre l'anxiété-trait, l'urgence négative, le niveau de dépression et la pratique problématique des jeux vidéo

- **Forte relation positive** entre le niveau d'anxiété-trait et le niveau de pratique problématique ( $r = 0,514, p < 0,05$ ).
  - Toutefois, le calcul de régression linéaire simple associé **n'est pas significatif** ( $B = 0,022, ns$ ), avec une taille d'effet faible ( $\eta^2 = 0,018$ ).
- Concernant les relations entre d'une part le niveau d'urgence négative, d'autre part le niveau de dépression, et le niveau de pratique problématique, **aucun des deux calculs de corrélation linéaire simple n'est significatif** ( $r = 0,116, ns$ ;  $r = 0,347, ns$ ). De même, les tailles d'effet relevées sont respectivement faible ( $\eta^2 = 0,116$ ) et moyenne ( $\eta^2 = 0,347$ ).

## DISCUSSION

- Caractéristiques de la population assez similaires à la littérature :
  - Une population problématique **masculine et jeune**, avec une **pratique en ligne très chronophage**.
- Score de prévalence variable selon l'outil et le format d'évaluation.
- **Trois hypothèses infirmées, des résultats contre-intuitifs.**

### Interprétation

- **Différences méthodologiques** entre les études (i.e. outils, format transversal vs longitudinal) et impact de la **taille restreinte de notre échantillon, de la procédure et de la validité de la PVP**.
- **D'autres variables ou relations envisageables**, et évoquées dans la littérature pour d'autres thématiques, par exemple :
  - **Modération** de l'effet de l'anxiété-trait, effet inhibiteur, par l'effet désinhibiteur de l'urgence positive (Karyadi & King, 2011) ;
  - **Effet cumulé** de la fréquence et de l'intensité des émotions négatives sur l'effet de l'urgence négative (i.e. gestion des émotions vs gestion des impulsions) (Cyders & Coskunpinar, 2010) ;
  - **Médiation partielle** de la motivation à jouer sur la relation entre le niveau de dépression et la pratique problématique (Gonzalez et al., 2011).

## CONCLUSIONS

- Cette étude propose un protocole et une méthodologie bien particuliers, à une population très spécifique.
  - **Etude clinique originale** portant sur les facteurs associés à la pratique problématique des jeux vidéo et les caractéristiques des joueurs français supposés problématiques.
- Les résultats, même s'ils infirment les hypothèses formulées, posent question et permettent d'insister sur le fait de **ne pas généraliser à des populations cliniques les relations mises en évidence sur des populations générales**.
- Cette thématique nécessite la tenue d'autres études, s'intéressant par exemple au rôle des caractéristiques structurelles des jeux et des différents types de jeux vidéo, ou du bien-être psychosocial (Lemmens et al., 2011) sur la développement et le maintien d'une pratique problématique.
  - Le développement et la validation d'outils d'évaluation spécifiques peut également constituer une perspective intéressante.

## Bibliographie

Beck, A. T., Rush, A. J., Shaw, B. F., & Emery, G. (1979). *Cognitive therapy of depression*. New York: Guilford Press.Billieux, J., Chantal, J., Khazaal, Y., Rochat, L., Gay, P., Zullino, D., & Van der Linden, M. (2011). Psychological predictors of problematic involvement in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: Illustration in a sample of male cybercafé players. *Psychopathology*, 44, 165-171. doi:10.1159/00032323Bruchon-Schweitzer, M., & Paulhan, I. (1993). *Le manuel du STAI-Y de C. D. Spielberger, adaptation française*. Paris : Les Éditions du Centre de Psychologie Appliquée.Cottraux, J. (1993). Inventaire abrégé de dépression de Beck (13 items). Dans J. D. Guelfi (Éd.), *L'évaluation clinique standardisée en psychiatrie*. Boulogne : Éditions Médicales Pierre Fabre.Cyders, M. A., & Coskunpinar, A. (2010). Is urgency emotionality? Separating urgent behaviors from effects of emotional experiences. *Personality and Individual Differences*, 48(7), 839-844.Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Personality and Individual Differences*, 51(5), 848-853. doi:10.1016/j.paid.2011.07.013Gonzalez, V. M., Reynolds, B., & Stevens, M. C. (2011). Role of impulsivity in the relationship between depression and alcohol problems among emerging adult college drinkers. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 19(4), 303-313. doi:10.1037/a0022720Griffiths, M. D. (1996). Nicotine, tobacco and addiction. *Nature*, 384(6604), 18.Karyadi, K. A., & King, K. M. (2011). Urgency and negative emotions: Evidence for moderation on negative alcohol consequences. *Personality and Individual Differences*, 51(5), 635-640.Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152. doi:10.1016/j.chb.2010.07.015Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. doi:10.1089/cyber.2009.0229Spielberger, C. D., Gorsuch, R. L., Lushene, P. R., Vagg, P. R., & Jacobs, A. G. (1983). *Manual for the State-Trait Anxiety Inventory (Form Y)*. Palo Alto : Consulting Psychologists Press.Tejero Salguero, R. A., & Bersabé Morán, R. M. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606.Van der Linden, M., d'Acemont, M., Zermatten, A., Jermann, F., Lari, F., Willems, S., Jullierat, A.-C., et al. (2006). A French adaptation of the UPPS Impulsive Behavior Scale. *European Journal of Psychological Assessment*, 22(1), 38-42. doi:10.1027/1015-5759.22.1.38Whiteside, S. P., & Lynam, D. R. (2001). The Five Factor Model and impulsivity: using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 30(4), 669-689.