

ADDICTIONS AUX JEUX VIDÉO

TROUBLE DU JEU VIDÉO

JHaS



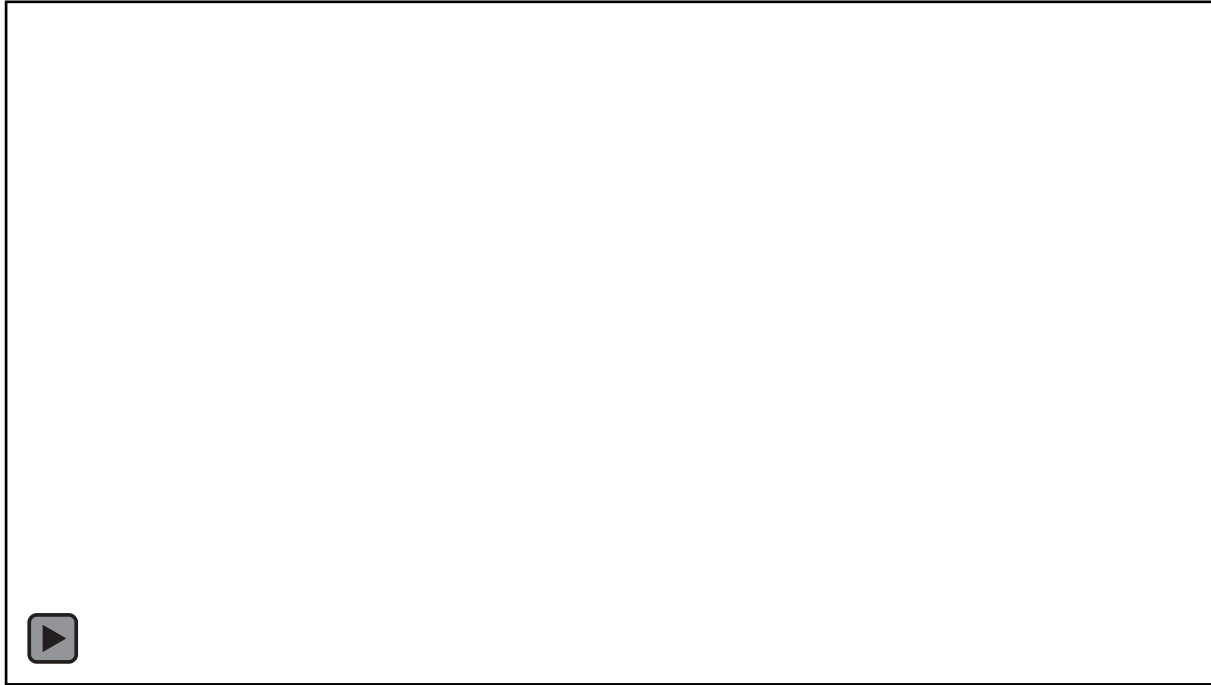
Junge Haus- und KinderärztInnen Schweiz
Jeunes médecins de famille suisses
Giovani medici e pediatri di famiglia svizzeri
Swiss Young Family Doctors

Yasser Khazaal

Yasser.khazaal@chuv.ch

Service de médecine des addictions
Département de psychiatrie, CHUV

Pas de conflit
d'intérêt



OBJECTIFS

- Comprendre le Trouble du Jeu Vidéo
- Identifier les motivations à jouer
- Explorer la dynamique de maintien du Trouble du Jeu Vidéo
- Mesure la sévérité du Trouble du Jeu Vidéo
- Offrir une approche thérapeutique

JEUX EN SUISSE



Tableau I : Vue d'ensemble – **Comportements en ligne**, chez les 11 à 15 ans resp. chez les 14 et 15 ans en 2022 et comparaison avec 2018 (HBSC)

				COMPARAISON 2018-2022 TOTAL ^d	
				-	
				-	
				-	
				-	
Jouer à des jeux vidéo	Chaque jour	19.7	32.0	7.9	

MULTITUDE D'UNIVERS ET D'USAGES C'EST QUOI UN JEU VIDÉO?





MINECRAFT





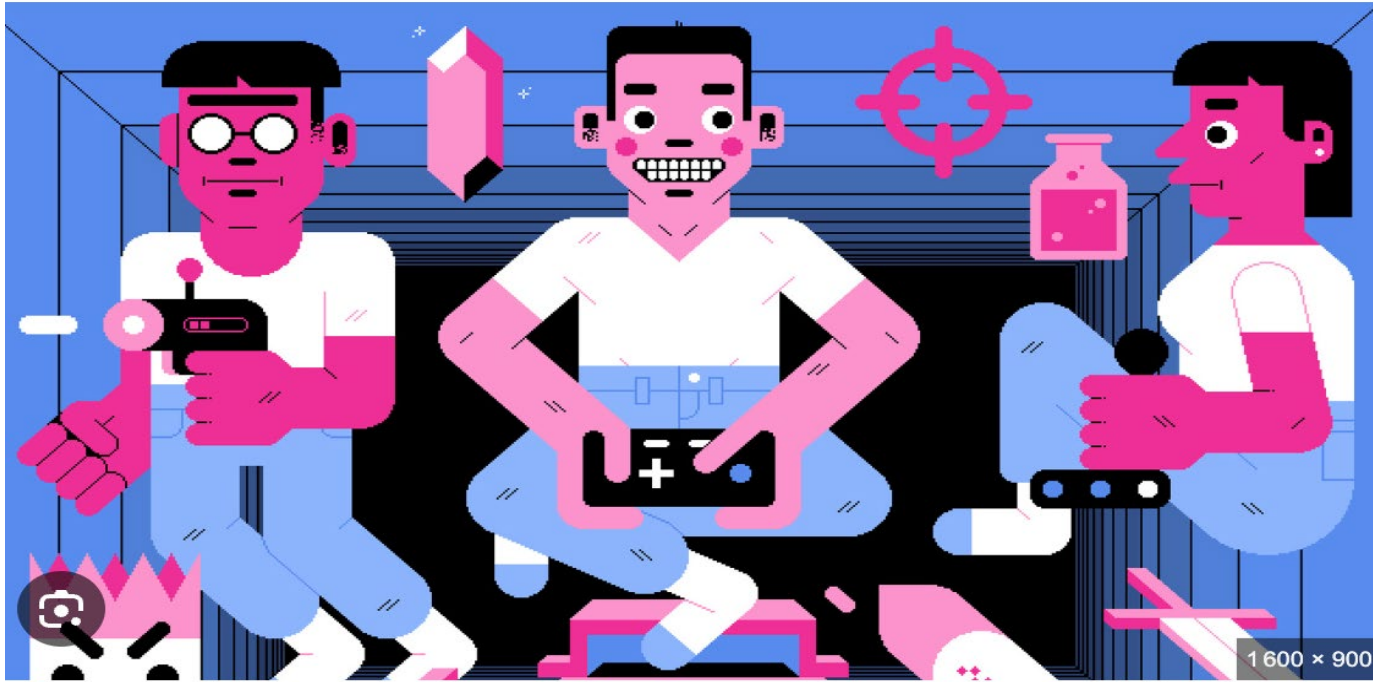


 The New York Times
Pika-Who? How Pokémon Go Confused t...



LOOT BOXES





Opinion | Are Video Games the Best New Social Network? - The New York Times

[Accéder au site >](#)



BENÉFICES A JOUER

- Pour la très grande majorité des personnes, la pratique des jeux vidéo est essentiellement un loisir bénéfique (par ex. sur les plans personnels et sociaux).
- Intégré de manière harmonieuse avec les autres activités de la vie quotidienne, le jeu vidéo contribue à satisfaire une pluralité de besoins fondamentaux tels que l'appartenance/affiliation sociale, le sentiment d'autonomie, ou celui de compétence.



MOTIVATIONS A JOUER

Description des facteurs identifiés par le *Motives for Online Gaming* (Demetrovics et al., 2011).

Facteur	Description
<i>Social</i>	Développer des relations sociales
<i>Échappement</i>	Oublier ses problèmes
<i>Compétition</i>	Gagner et être meilleur que les autres joueurs
<i>Coping</i>	Gérer les émotions négatives
<i>Développement d'habiletés</i>	Développer des compétences
<i>Fantaisie</i>	Imaginer être quelqu'un d'autre
<i>Divertissement</i>	Se divertir

RISQUES

- Néanmoins, pour une minorité de joueurs vulnérables, la pratique du jeu vidéo peut devenir incontrôlée et engendrer des conséquences négatives et un impact fonctionnel





Beaucoup de temps, c'est combien ?

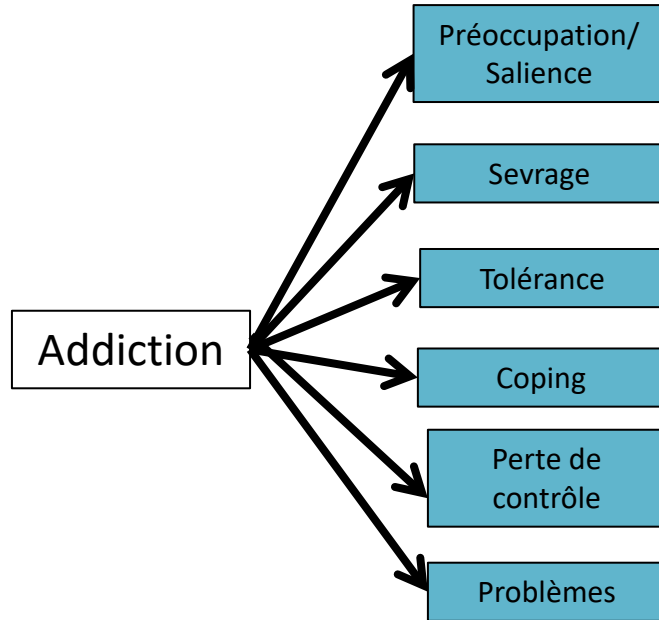
Beaucoup de temps, c'est quoi ?



Passion Harmonieuse

«en harmonie avec les autres activités»
« J'adore passer des heures à construire des villes sur Minecraft.... Je réussis bien mes études»

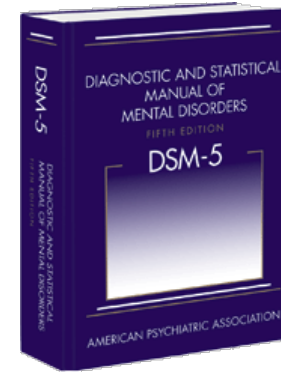
ADDICTION?



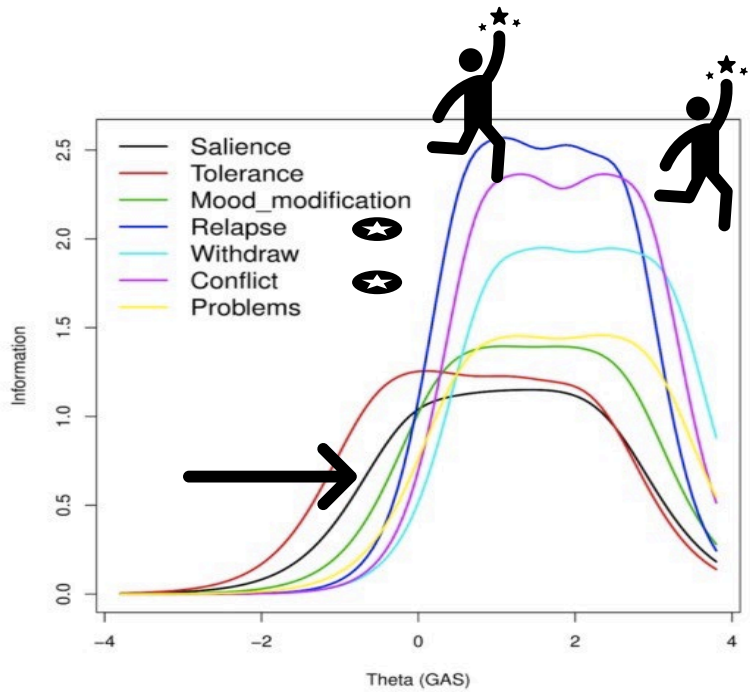
Young 1998; image Zullino 2007; Khazaal et al. 2008; Griffiths et al. 2005; Meerkerk et al. 2009; Khazaal et al. 2011; Khazaal et al. 2012; Starcevic 2016; Kaptis et al. 2016; Gmel, Khazaal et al. 2019

INTERNET GAMING DISORDER

- Preoccupation
- Tolerance
- Withdrawal
- Loss of control
- Continued use despite adverse outcomes
- loss of interests in previous hobbies and entertainment
- Mood modification
- Deception (family, friends, psychiatrists)
- Putting in jeopardy of significant relationships



2013



C-SURF
 N = 5983
 Age: 20.0 years (SD = 1.2)
 Men: 100%

TROUBLE DU JEU VIDÉO (CIM-11)

Trouble lié au Jeu Vidéo (Gaming Disorder)

1. **Priorité donnée au jeu** (par comparaison aux tâches quotidiennes et autres loisirs)
2. **Perte de contrôle** sur les conduites de jeu vidéo
3. **Conséquences négatives liées au jeu** (sociales, personnelles, professionnelles...)
4. Altération significative du fonctionnement
5. Pendant au moins 12 mois
6. Episodique ou Continu



Supplemental Table 3. *Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) – English version*

Please read the statements below regarding online video gaming. The questionnaire refers to ONLINE GAMES, but the reference to 'game' or 'gaming' is used for the sake of simplicity. Please, indicate on the scale from 0 to 2 (Never, Sometimes, Often) to what extent, and how often, these statements applied to you over the PAST 12 MONTHS!

	Never	Sometimes	Often
1. When you were not playing, how often have you fantasized about gaming, thought of previous gaming sessions, and/or anticipated the next game?	0	1	2
2. How often have you felt restless, irritable, anxious and/or sad when you were unable to play or played less than usual?	0	1	2
3. Have you ever in the past 12 months felt the need to play more often or played for longer periods to feel that you have played enough?	0	1	2
4. Have you ever in the past 12 months unsuccessfully tried to reduce the time spent on gaming?	0	1	2
5. Have you ever in the past 12 months played games rather than meet your friends or participate in hobbies and pastimes that you used to enjoy before?	0	1	2
6. Have you played a lot despite negative consequences (for instance losing sleep, not being able to do well in school or work, having arguments with your family or friends, and/or neglecting important duties)?	0	1	2
7. Have you tried to keep your family, friends or other important people from knowing how much you were gaming or have you lied to them regarding your gaming?	0	1	2
8. Have you played to relieve a negative mood (for instance helplessness, guilt, or anxiety)?	0	1	2
9. Have you risked or lost a significant relationship because of gaming?	0	1	2
10. Have you ever in the past 12 months jeopardized your school or work performance because of gaming?	0	1	2

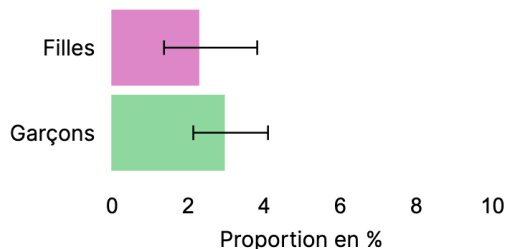
PRÉVALENCE

- Une méta-analyse basée sur 53 études a estimé la prévalence du trouble du jeu vidéo sur le plan international d'environ 1 à 2% de la population générale
- Ces chiffres devraient être révisés avec la nouvelle classification CIM-11 (standardisation des critères diagnostiques)

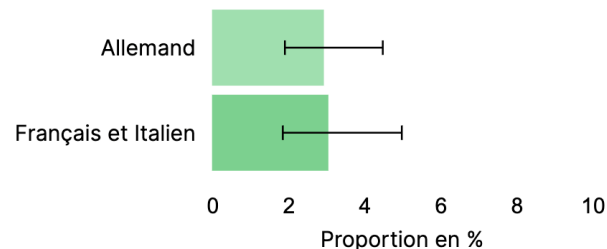
ADDICTION AUX JEUX VIDÉO

14-15 ANS, SUISSE

Sexe



Région linguistique



© Obsan 2026

Delgrande Jordan M. & Schmidhauser V. (2023). Comportements en ligne des 11 à 15 ans en Suisse – Situation en 2022- Résultats de l'étude Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) (rapport de recherche No 154). Lausanne: Addiction Suisse

TROUBLES CONCOMITANTS












- Troubles concomitants:
 - anxiété sociale
 - dépression
 - ADHD
 - Troubles du spectre de l'autisme
 - Autres addictions
- Manque d'études longitudinales



Substance use amongst individuals with internet gaming disorder and gaming disorder: A scoping review

Journal of Behavioral Addictions

DOI:
10.1556/2006.2025.00170
© 2026 The Author(s)

MAGDALENA LIBERACKA-DWOJAK^{1†} ,
CHRISTOPHE TRA^{2†} , MONIKA WIŁKOŚĆ-DĘBCZYŃSKA¹ ,
JOËLLE ROSSELET AMOUSSOU³ ,
MARIANTHI LOUSIANA DELIGIANNI⁴ ,
DARIA KUKUŁA¹ , MARIYA KUZYAN¹ ,
JAKUB PIOTROWSKI¹ , CAMILLA SCULCO⁵ ,
DIDIER JUTRAS-ASWAD^{6,7}  and YASSER KHAZAAL^{4,6,7*} 

DSM-5/ICD-11 criteria for IGD/GD, and focusing on substance use. *Results:* A total of 36 studies out of 5,561 identified, predominantly cross-sectional, were included. Findings indicated a high co-occurrence of IGD/GD and substance use, particularly among adolescents and young adults. Shared risk factors such as impulsivity, sensation-seeking, and maladaptive coping strategies were identified. Alcohol, tobacco, stimulants, and cannabis emerged as the most commonly used substances, with variations across

Gaming Disorder in First Episode Psychosis: Prevalence and Impact on Symptomatology and Functioning in a Prospective Cohort Study

Maxime Huot-Lavoie^{1,2,3,*}; Olivier Corbeil^{2,3,4}; Laurent Béchar^{2,3,4,5}; Valérie Jomphe²; Sophie L'Heureux^{1,3}; Amal Abdel-Baki^{6,7}; Anne-Marie Essiambre²; Chantale Thériault²; Ingrid Salvini^{2,8}; Olivier Roy^{1,2,3}; Sébastien Brodeur^{1,2,3}; Paulina Montserrat Rodriguez Cervantes^{1,2}; William James Desrosiers^{1,2}; Isabelle Giroux^{8,9}; Magali Dufour¹⁰; Yasser Khazaal^{11,12}; Marie-France Demers^{2,3,4}; Marc-André Roy^{1,2,3}

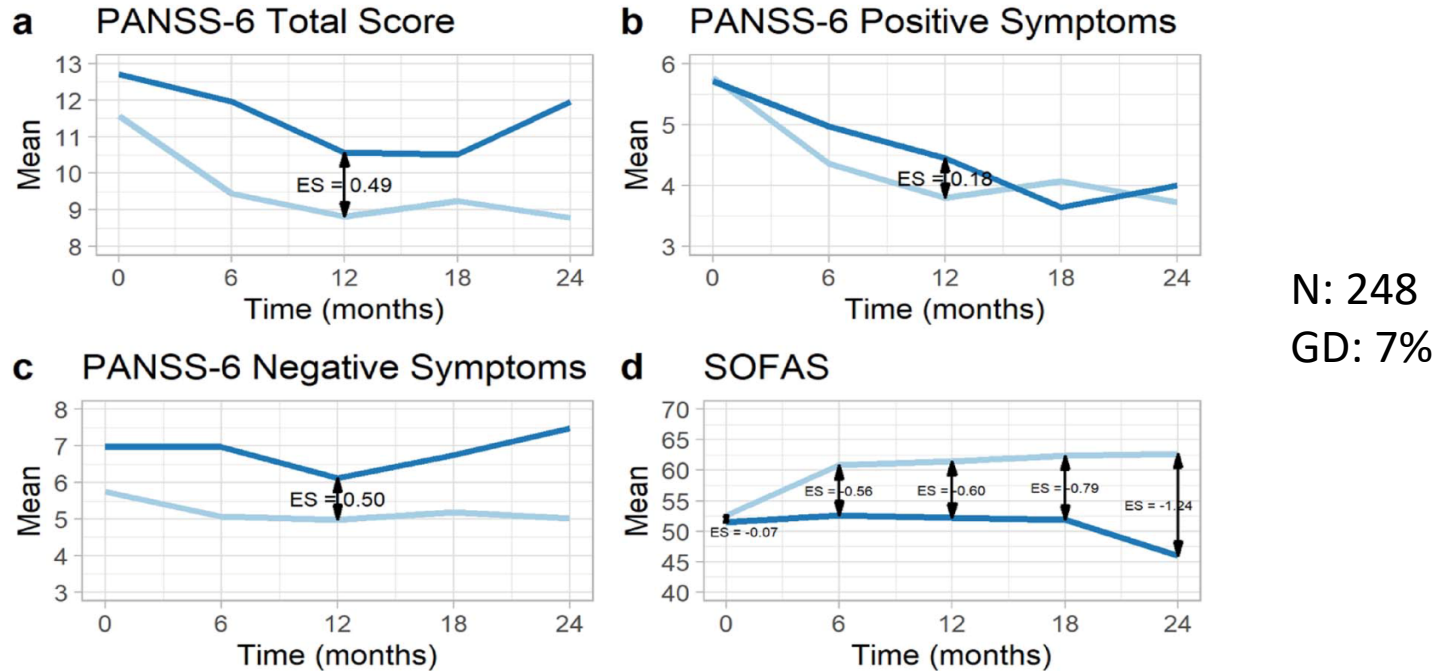


Figure 2. Clinical trajectories over 24 months in patients with first-episode psychosis (FEP) with ■ and without ■ gaming disorder (GD). Within-group trajectories are represented by lines connecting the mean values of psychometric measures. For repeated measures ANCOVA, adjusted for age and gender, effect sizes (ES) comparing the 2 groups at each time point are displayed for the SOFAS scale, where time*group (GD vs no GD) interaction is approaching significance. For the PANSS, where the interaction is not significant, a single effect size comparing the groups across all time points is provided

TROUBLES INDUITS?

- Médicaments dopaminergiques/ agonistes et agonistes partiels
- Risque de trouble du jeu induit (5%)
- Diminuer ou arrêter le traitement



APPROCHE THERAPEUTIQUE

- Pas de traitement pharmacologique validé
- Analyse du comportement
- Traitement des troubles concomitants



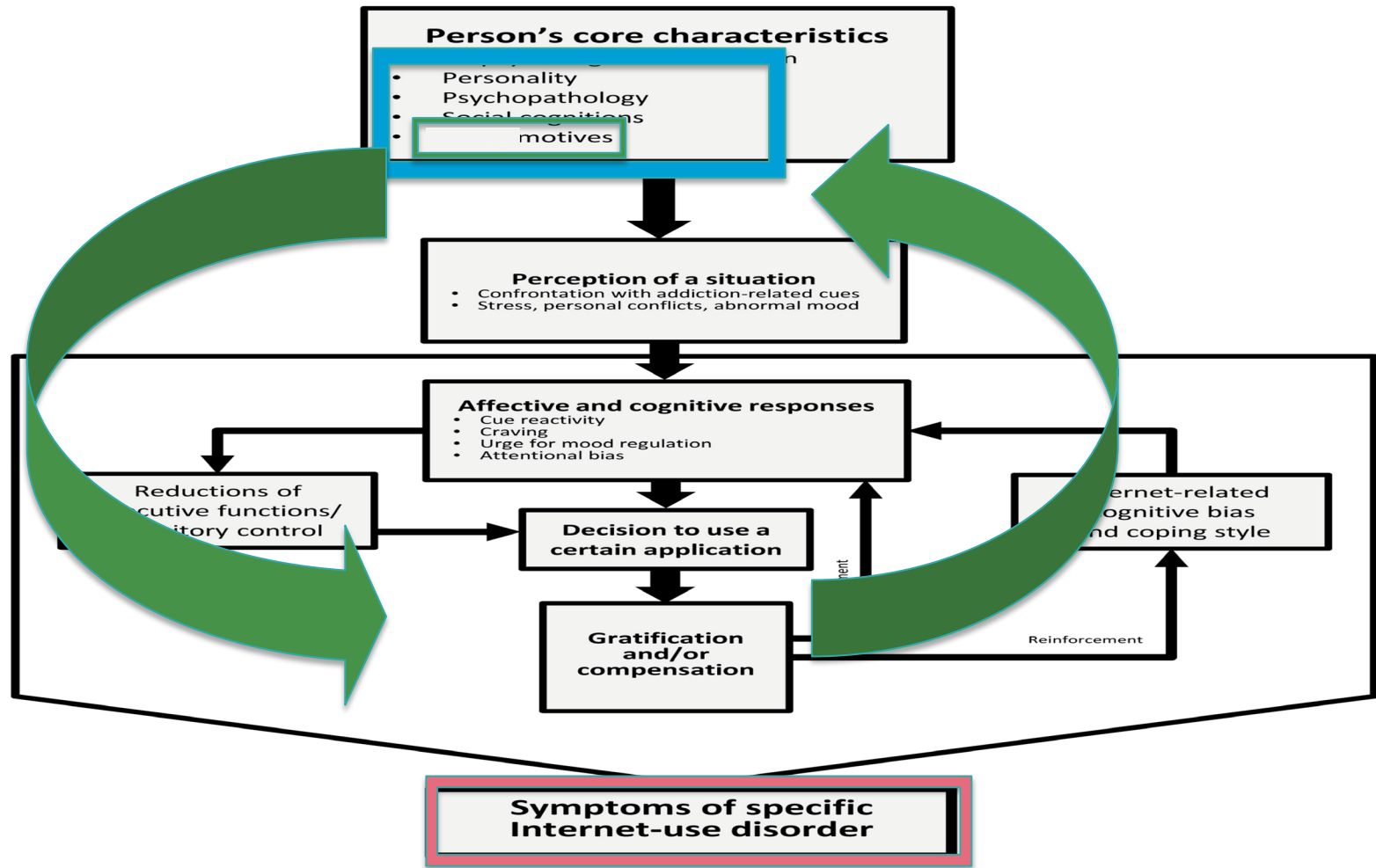
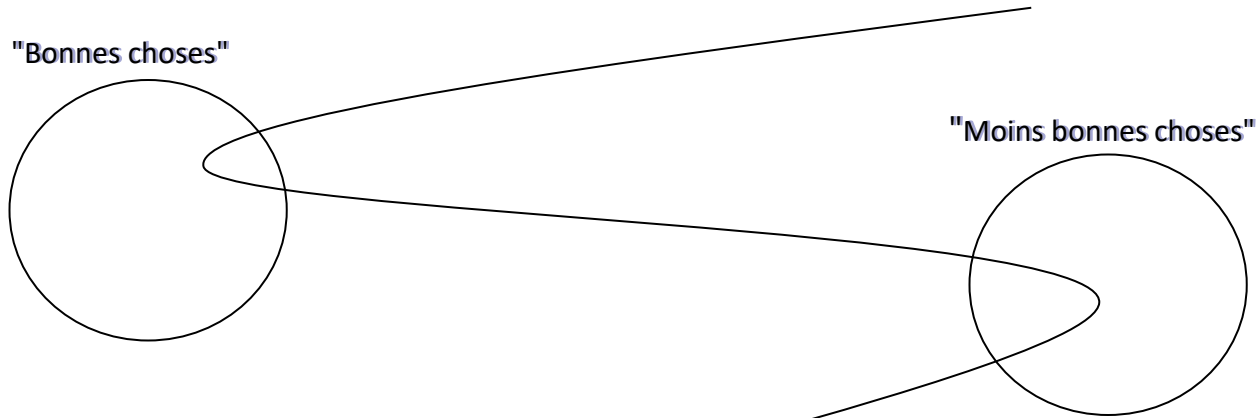


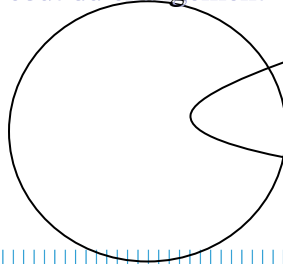
FIGURE 1 | Reduced version of the I-PACE model (Brand et al., 2016).

APPROCHE MOTIVATIONNELLE

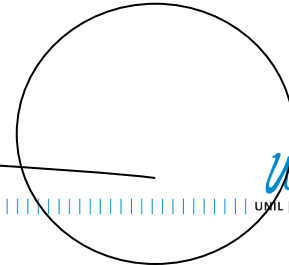


*Si vous décidez de vous engager dans un changement... **CURSEUR***

Le coût du changement



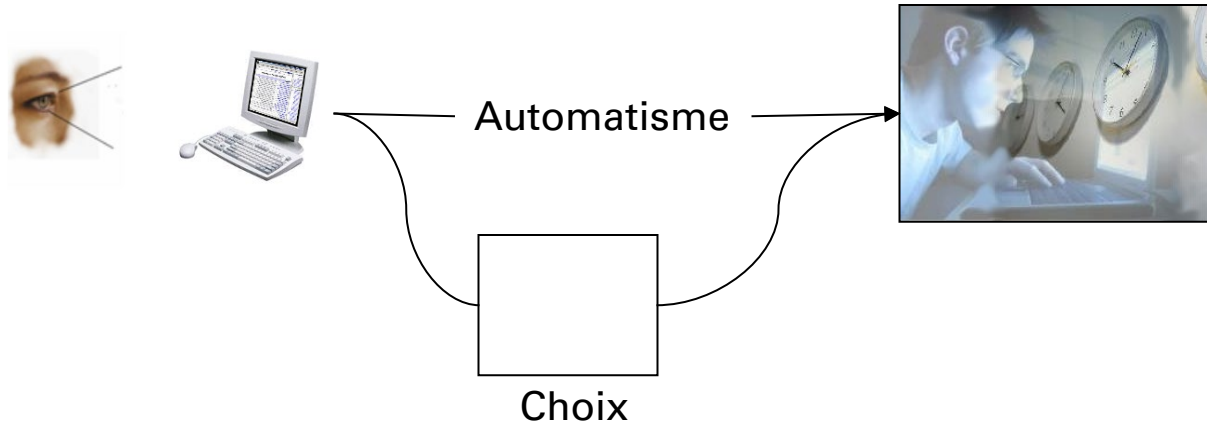
Le gain du changement



Activités hors-ligne



Objectif thérapeutique





RMS
EDITIONS

Unil
UNIL | Université de Lausanne
Faculté de biologie
et de médecine



