

Différences entre Gaming et Gambling.



Yasser Khazaal Et Stéphane Rothen

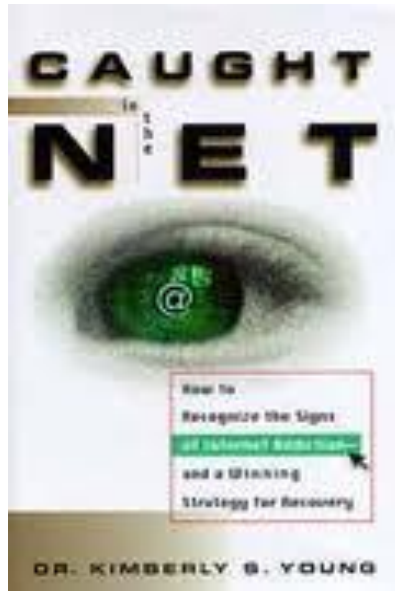
Yasser.khazaal@hcuge.ch

Avec le soutien du Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu

Gambling Disorder	Internet Gaming Disorder
12 Mois (4 critères ou plus)	12 Mois (5 critères ou plus)
Tolérance	Tolérance
Sevrage	Sevrage
Préoccupation	Préoccupation
Echec des tentatives de contrôle	Echec des tentatives de contrôle
Conséquences professionnelles et sociales	• Conséquences professionnelles et sociales • Continue à jouer malgré les pertes reconnues
Retourne jouer après une perte pour se refaire	
Escape	Escape
Ment pour cacher le jeu	Déçoit famille et proches/quantité de jeu
	Perte d'intérêt pour les choses et hobbies habituels autres que le jeu

Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder

KIMBERLY S. YOUNG, Psy.D.



Internet Addiction Test

Rapid Communication

French Validation of the Internet Addiction Test

Yasser Khazaal, M.D.,¹ Joël Billieux, M.A.,² Gabriel Thorens, M.D.,¹ Riaz Khan, M.D.,¹
Youssr Louati,³ Elisa Scarlatti,³ Florence Theintz,³ Jerome Lederrey,³
Martial Van Der Linden, Ph.D.,² and Daniele Zullino, M.D.¹



1) Vous arrive-t-il de **rester sur Internet** plus longtemps que vous en aviez l'intention au départ?

IAT					
	Jamais	Rarement	Occasionnellement	Souvent	Toujours
1) Vous arrive-t-il de jouer plus longtemps que vous en aviez l'intention au départ?	1	2	3	4	5

IAT	Internet Gaming Disorder DSM-5
NON	12 Mois (5 critères ou plus)
NON	Tolérance
Items : 9, 13, « VOUS MONTRER AGACE SI QUELQU'UN VOUS DERANGE »	Sevrage
Item: 15 « Y PENSER »	Préoccupation
Item : 1, 16, 17 «ESSAYER DE DIMINUER LE TEMPS SANY Y ARRIVER»	Echec des tentatives de contrôle
Items : 2 ; 6 ; 8 ; 14 « PERFORMANCES SOUFFRENT DU TEMPS PASSE.. »	• Pertes professionnelles et sociales • Continue à jouer malgré les pertes reconnues
Item : 10 ,20 « CHASSER LES SOUCIS »	Escape
Item: 7, 5 , 18 « REPROCHES DES PROCHES »	Déçoit famille et proches/quantité de jeu
Item :3,7,11,12, 19 « PREFERER L'EXCITATION D'INTERNET A L'INTIMITE DE VOTRE PARTENAIRE »	Perte d'intérêt pour les choses et hobbies habituels

ADDICTION ?

- 4. Vous arrive-t-il d'avoir de nouvelles relations avec des joueurs?
- 11. Vous arrive-t-il de vous réjouir du moment où vous irez de nouveau jouer?

POPULATION?

- 3. Vous arrive-t-il de privilégier le plaisir du jeu au dépend de l'intimité avec votre partenaire?

ITEM DU DSM-5

- 9. Vous-arrive-t-il d'être sur la défensive ou de refuser de répondre si quelqu'un vous demande ce que vous faites sur internet?
- 20. Vous arrive-t-il de vous sentir déprimé, de mauvaise humeur ou énervé lorsque vous n'êtes pas entrain de jouer, puis de vous sentir mieux lorsque vous jouez?

	WoW (F) N=920	Poker (F) N= 214	Poker (A) N= 57
Age	26±7.8	31.9 ±9.5	31.7 ±10.5
Sexe masculin	87.8%	96.2%	78.9%
Recrutement	En ligne	En ligne	En ligne
Mesure	IAT	IAT	IAT

Computers in Human Behavior 29 (2013) 103–109



Contents lists available at SciVerse ScienceDirect

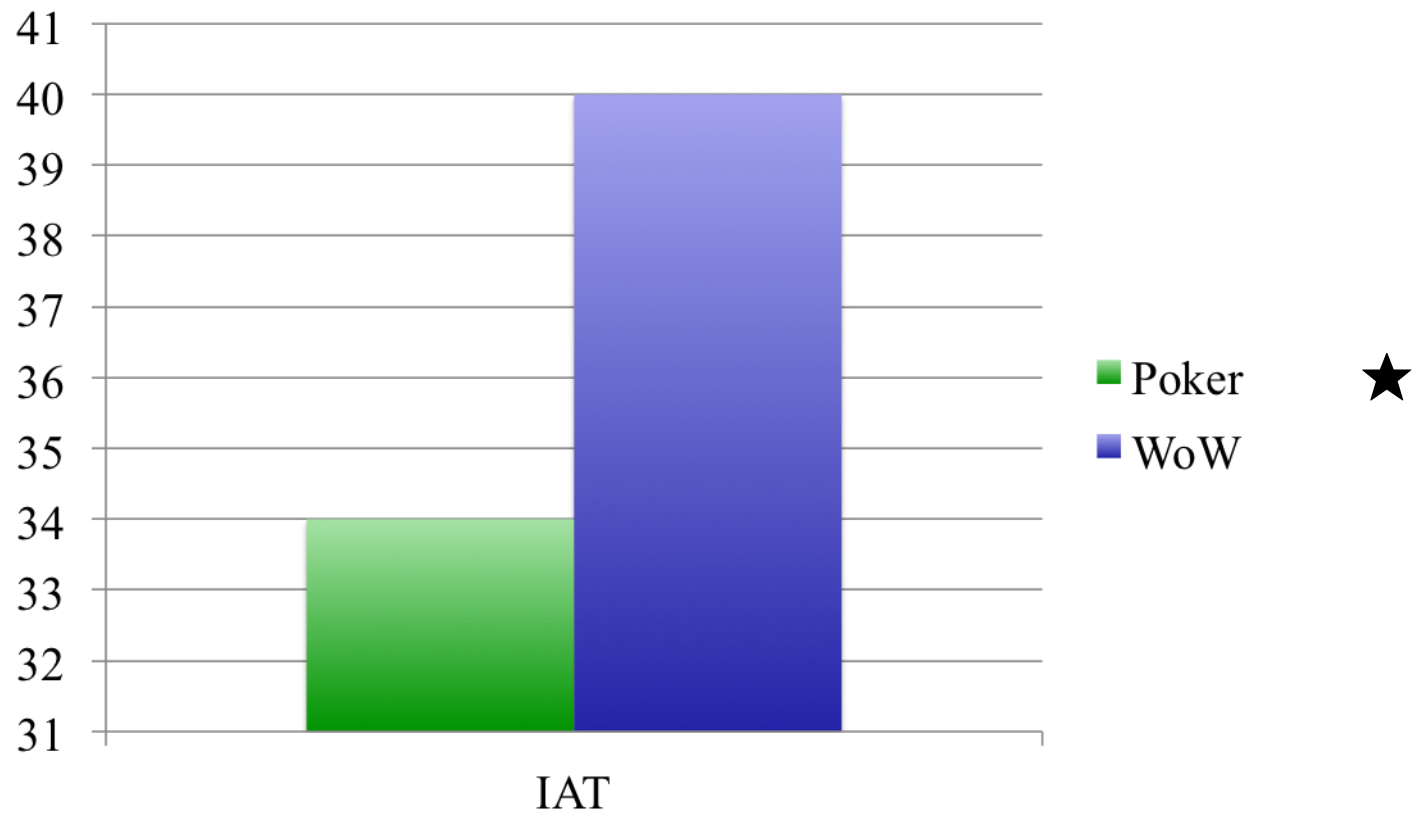
Computers in Human Behavior

journal homepage: www.elsevier.com/locate/comphumbeh



Why do you play *World of Warcraft*? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth

Joël Billieux ^{a,b,c,*}, Martial Van der Linden ^{b,d}, Sophia Achab ^{c,e}, Yasser Khazaal ^c, Laura Paraskevopoulos ^b, Daniele Zullino ^c, Gabriel Thorens ^c





- ☐ Rarement
- ☐ Occasionnellement
- ☐ Fréquemment
- ☐ Souvent
- ☐ Toujours

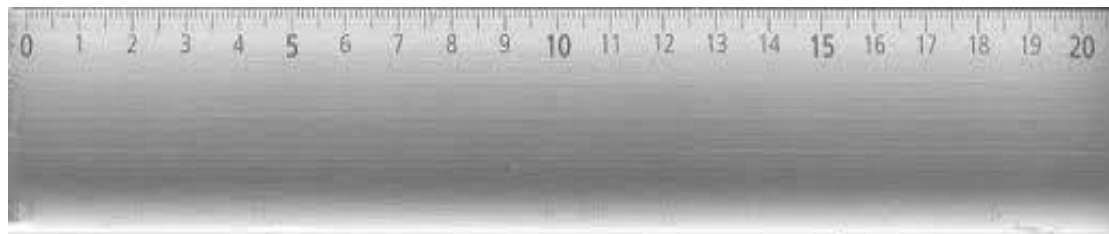


Table xxx: Results from Unweighted Least Square CFA: Fit indices

	French sample World of Warcraft	French sample Poker players	English sample Poker players
n	460	107	57
Root Mean Square Residual (RMR)	0.068	0.102	0.091
Goodness of Fit Index (GFI)	0.970	0.962	0.965
Adjusted Goodness of Fit Index (AGFI)	0.962	0.953	0.957
Normed Fit Index (NFI)	0.959	0.951	0.944







IAT

Internet Gaming Disorder DSM-5

NON

12 Mois (5 critères ou plus)

NON

Tolérance

Items : **9**, 13

« VOUS MONTRER AGACE SI QUELQU'UN VOUS DERANGE »

Sevrage

Item: 15

« Y PENSER »

Préoccupation

Item : **1**, **16**, 17

«ESSAYER DE DIMINUER LE TEMPS SANY Y ARRIVER»

Echec des tentatives de contrôle

Items : **2** ; **6** ; 8 ; **14**

« PERFORMANCES SOUFFRENT DU TEMPS PASSE.. »

- Conséquences négatives : pertes professionnelles et sociales
- Continue à jouer malgré les pertes reconnues

Item : **10** , 20

« CHASSER LES SOUCIS »

Escape

Item: 7, **5** , 18

« REPROCHES DES PROCHES »

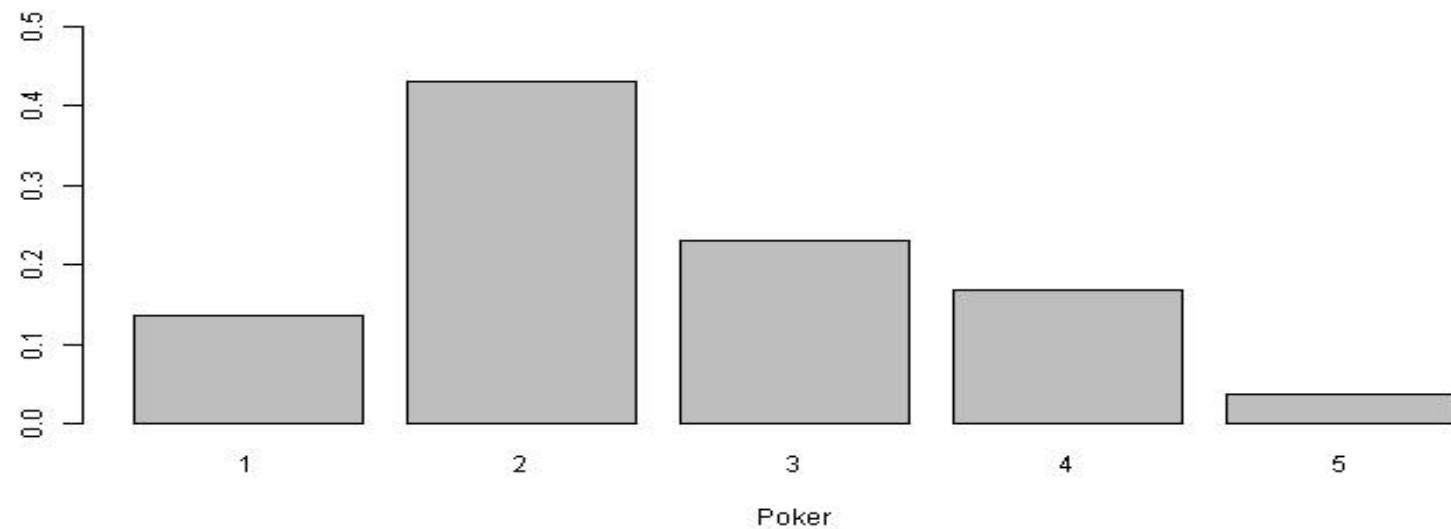
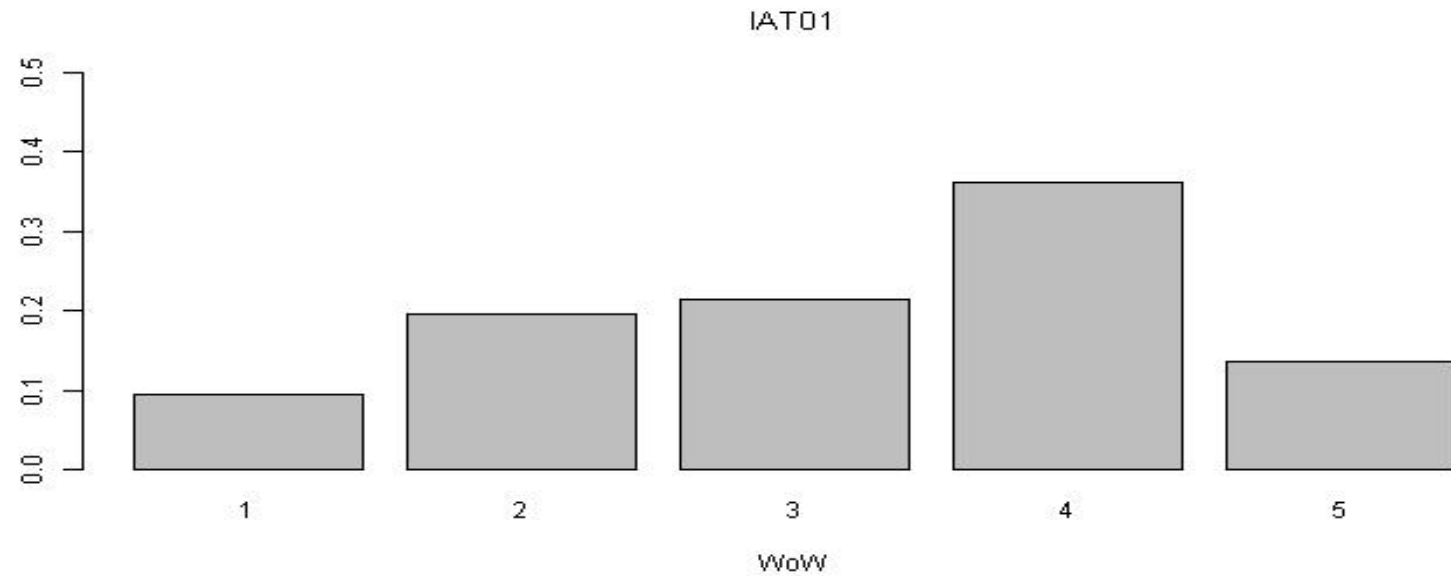
Déçoit famille et proches/quantité de jeu

Item :**3**,**7**,11,**12**, 19

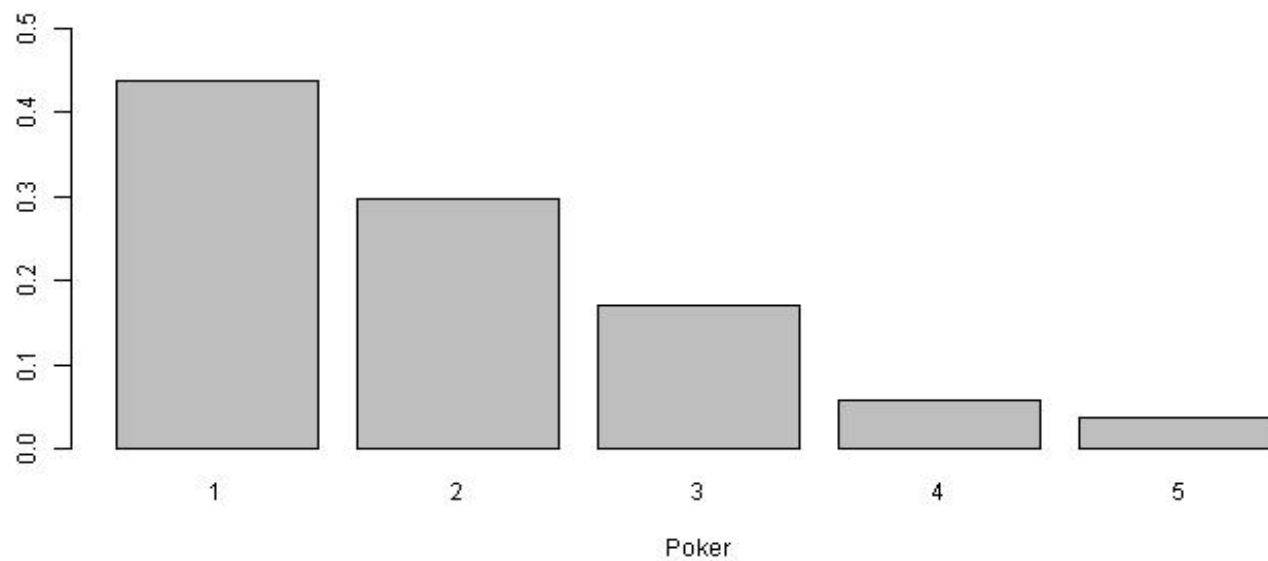
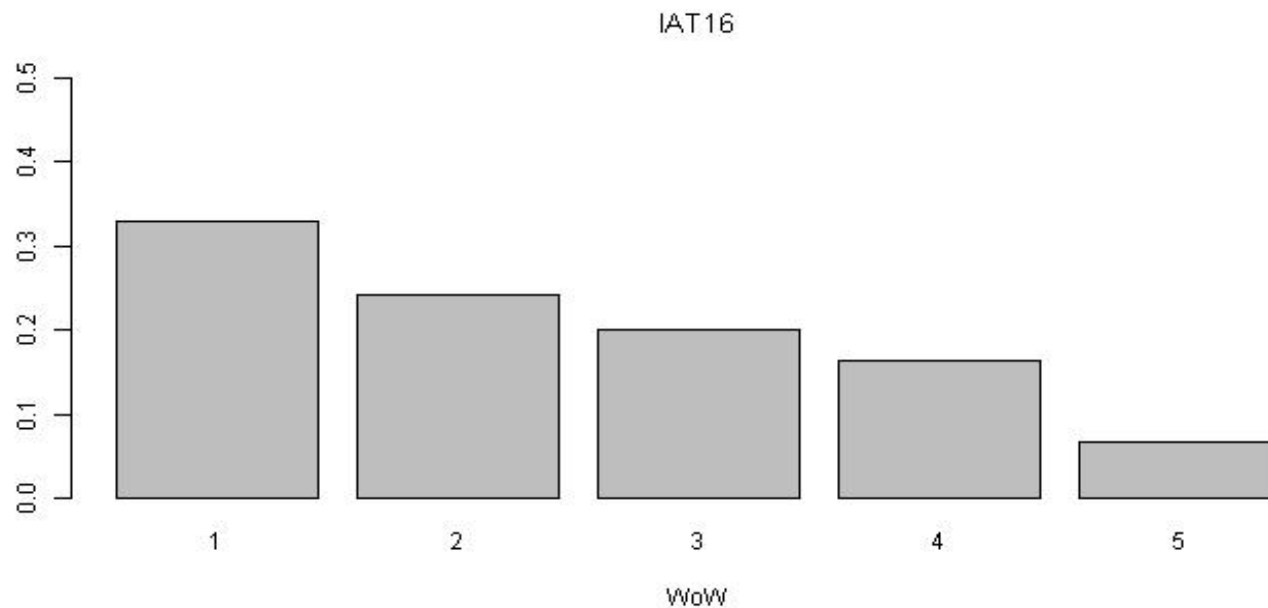
« PREFERER L'EXCITATION D'INTERNET A L'INTIMITE DE VOTRE PARTENAIRE »

Perte d'intérêt pour les choses et hobbies habituels

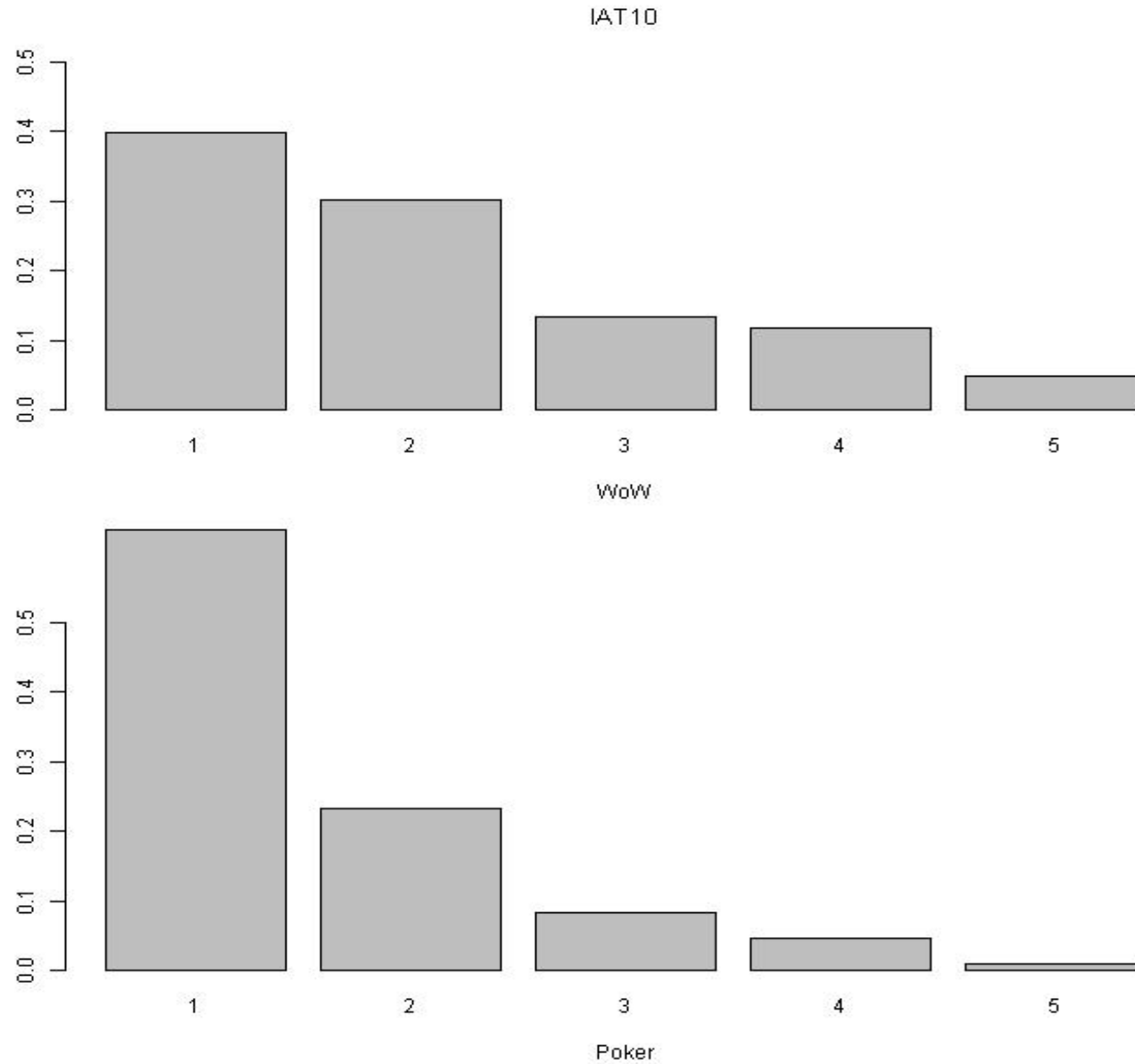
1. Vous arrive-t-il de jouer plus longtemps que vous en aviez l'intention au départ? ★



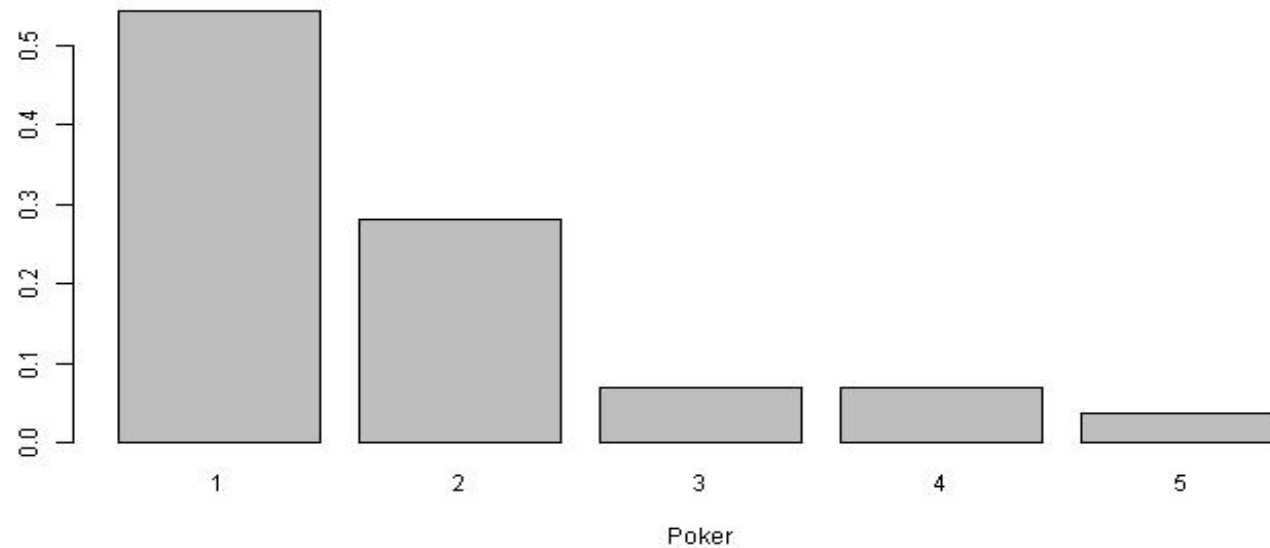
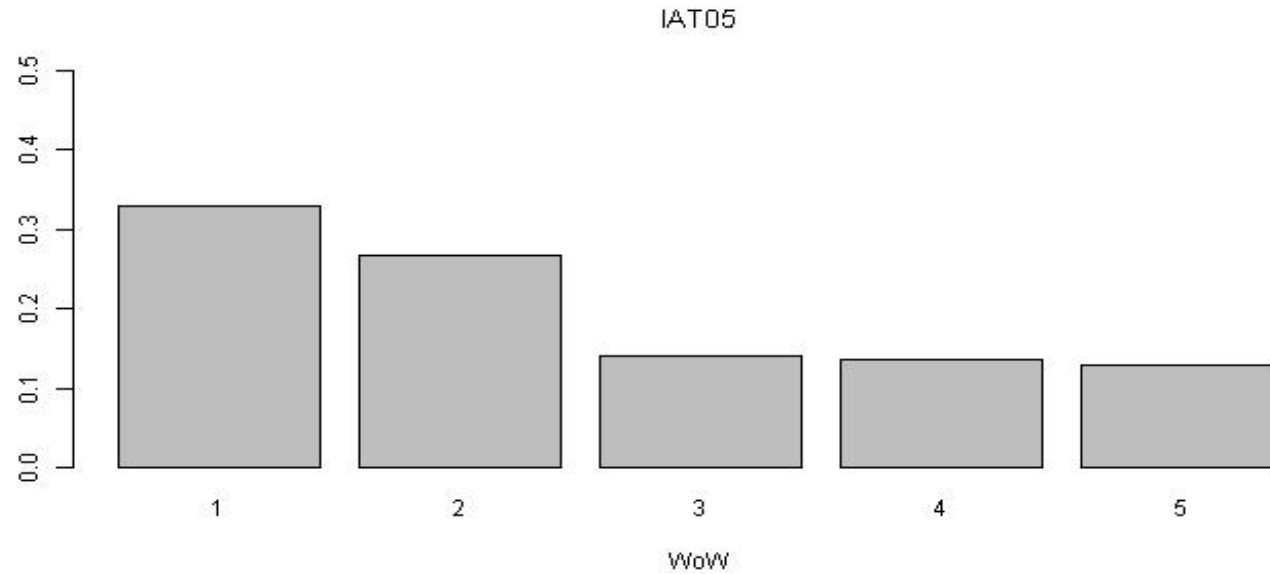
16. Vous arrive t-il de vous dire « juste encore quelques minutes » lorsque vous jouez?



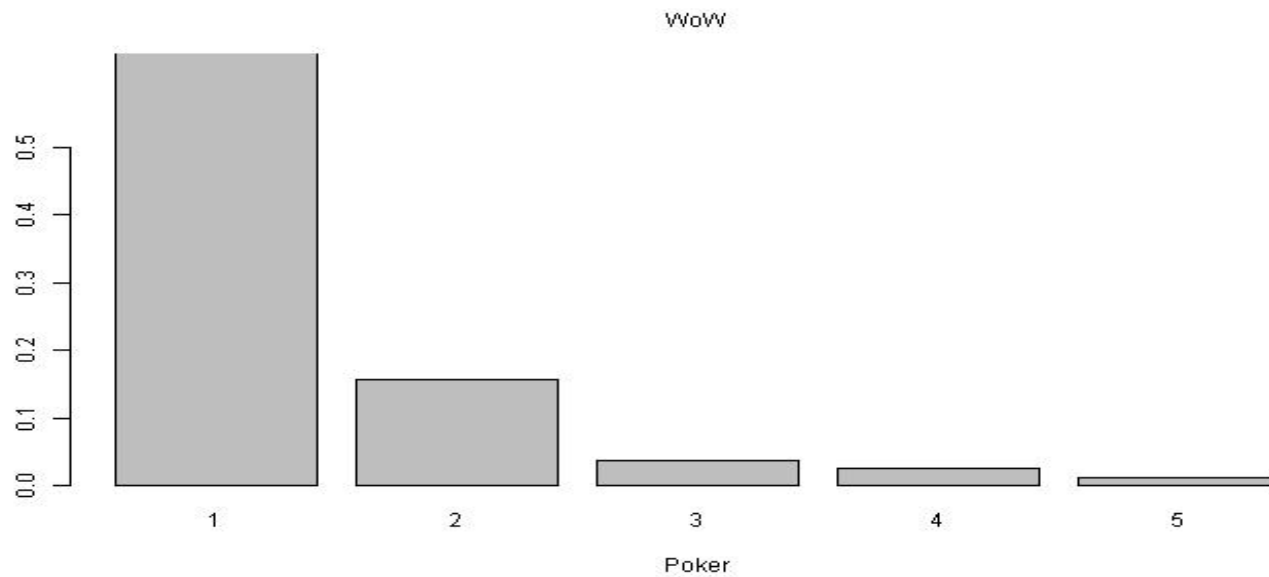
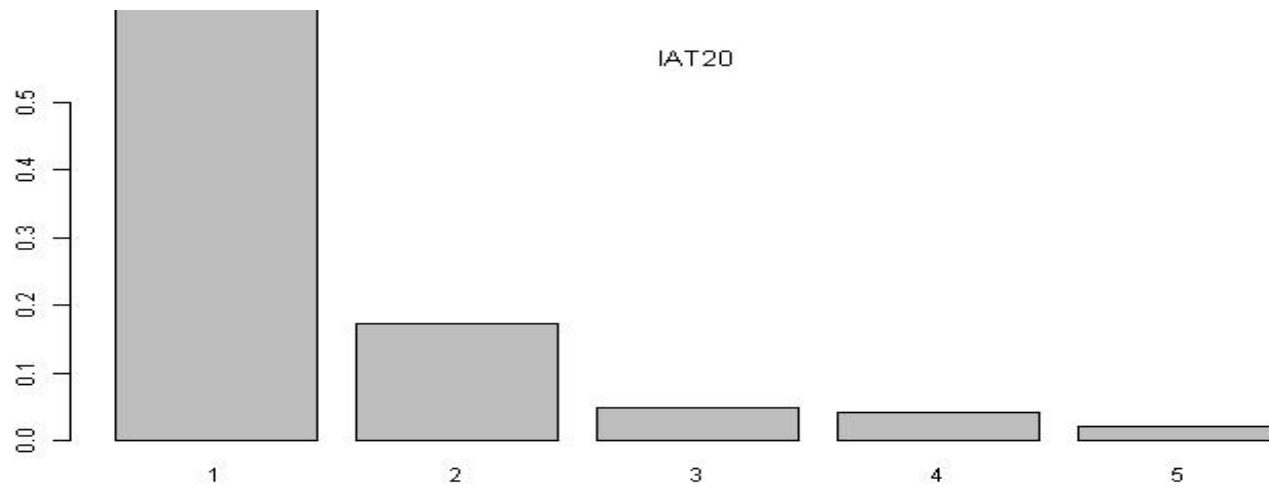
10- Vous arrive-t-il de chasser les soucis de votre vie quotidienne par la pensée réconfortante d'aller jouer? ★



5. Vos proches vous reprochent-ils de passer trop de temps à jouer?



20. Vous arrive-t-il de vous sentir déprimé, de mauvaise humeur ou énervé lorsque vous n'êtes pas entrain de jouer, puis de vous sentir mieux lorsque vous jouez?



Conclusions

- IAT adapté aux deux populations
- Similarités dans la distribution des scores
- Différences / Contrôle pour l'âge, le genre, le score total
- Similarités Gambling/ Gaming
- Echantillons auto-sélectionnés
- Cross-sectionnel
- Motivations?
- Liens IAT/ CANADIAN

◆ *Avec la participation de:*

◆ Stéphane Rothen

◆ Grégoire Monney,

◆ Sophia Achab,

◆ Gabriel Thorens,

◆ Daniele Zullino,

◆ *Et le soutien du* Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu

HUG



Hôpitaux Universitaires de Genève