

MATINÉE D'ÉCHANGES  
L'USAGE DE DROGUES EN WALLONIE :  
FOCUS SUR LA PROVINCE DE LIÈGE

## Usage abusif de jeux de hasard et d'argent, cyberdépendance

Pratique de terrain auprès des professionnels et accueil des usagers et  
de leur entourage

Arnaud Zarbo  
Centre Nadja ASBL



---

---

---

---

---

---

---

---

### Présentation du centre Nadja



- Centre agréé et spécialisé en assuétudes subsidié par l'AViQ
- Une activité transversale : la formation
- L'ASBL Nadja est active depuis 1980 dans le domaine des assuétudes
- Une même lecture de la problématique des assuétudes, fondée sur les approches systémique et communicationnelle, imprègne les différents axes de son travail.

<http://www.nadja-asbl.be/>  
<https://millefacettes.be/>

---

---

---

---

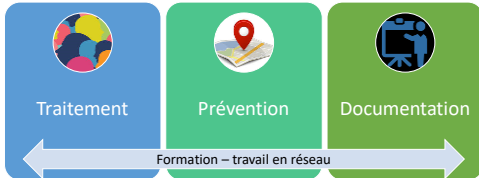
---

---

---

---

### 3 services interconnectés



---

---

---

---

---

---

---

---

Les excès liés à Internet:

- Des pratiques hétérogènes
  - Les jeux d'argent et de hasard (gambling) et le jeu pathologique
  - Les compulsions liées à la sexualité (pornographie, rencontres)
- L'Internet en général ?
- Les Smartphones ?
- Les réseaux sociaux numériques (RSN)
- Les jeux vidéo




---

---

---

---

---

---

---

---

Jeu d'argent et de hasard

- Une problématique connue de longue date
  - Mais amplifiée par les pratiques en ligne et la libéralisation du marché
  - La plupart des actions concernent le champ thérapeutique
  - Peu de moyens pour la formation des professionnels et le développement de la RDR dans ce domaine.
  - Peu d'intégration de l'entourage du joueur dans les démarches (préventives et thérapeutiques)
- Au Centre NADJA, les consultations n'ont pas significativement augmenté
  - Elles concernent essentiellement des adultes




---

---

---

---

---

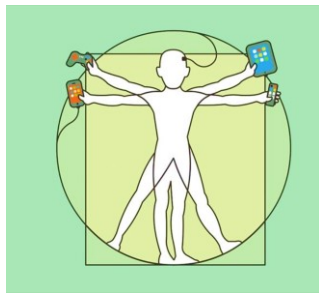
---

---

---

Usages numériques excessifs

Jeux vidéo, réseaux sociaux, Internet, etc.




---

---

---

---

---

---

---

---

De la difficulté d'avoir une vision globale



- Une absence de consensus scientifique
  - Usages excessifs; gaming disorder; addiction au virtuel; etc.
- Des données incomplètes
  - Peu de statistiques actualisées concernant le territoire belge et plus encore, wallon
- Un manque de concertation intersectorielle et interdisciplinaire
- Un cloisonnement sectoriel

---

---

---

---

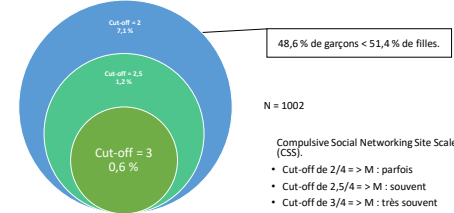
---

---

---

---

Les usages excessifs des réseaux sociaux chez les adolescents



Klein, A., De Cock, R., Minotte, P., Rozas, O., & Vanjael, J. (2013). Compulsive Computer use and knowledge needs in Belgium: A multimethod approach. *belgeo.be*. Bruxelles.

---

---

---

---

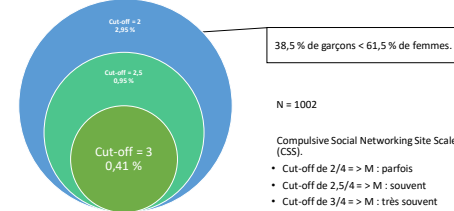
---

---

---

---

Les usages excessifs des réseaux sociaux chez les adultes



Klein, A., De Cock, R., Minotte, P., Rozas, O., & Vanjael, J. (2013). Compulsive Computer use and knowledge needs in Belgium: A multimethod approach. *belgeo.be*. Bruxelles.

---

---

---

---

---

---

---

---

### L'addiction aux RSN?

- De nombreuses publications questionnent le lien entre l'intensité des usages des RSN et la santé mentale => difficultés méthodologiques (complexité du phénomène, corrélation ≠ causalité, explications souvent trop linéaires).
- Des excès qui peuvent se comprendre différemment de ceux liés aux jeux vidéo.
- Pas ou très peu de consultation à ce sujet.

... between screen time and lower psychological well-being in children and adolescents: Evidence from a population-based study.  
 W. Keith Campbell<sup>1</sup>  
 ...  
**Time Spent on Social Network Sites and Psychological Well-Being: A Meta-Analysis**  
 Chungjung Huang, PhD  
**The Relationship Between Online Social Networking and Depression: A Systematic Review of Quantitative Studies**  
 ...  
 ... Adolescent Mental Health: Findings from a national survey.  
 ... Cara Booker<sup>1</sup>, Amanda Sacker<sup>2</sup>

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Définition du « gaming disorder » dans la CIM-11 (OMS)

Un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques, qui se caractérise par une **perte de contrôle** sur le jeu, une **priorité accrue accordée au jeu**, au point que celui-ci prend le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu **en dépit de répercussions dommageables**.

Pour que ce trouble soit diagnostiqué en tant que tel, le comportement doit être d'une **sévérité suffisante** pour entraîner une **altération non négligeable** des activités personnelles, familiales, sociales, éducatives, professionnelles ou d'autres domaines importants du fonctionnement, et en principe, se manifester **clairement sur une période d'au moins 12 mois**.

A pattern of gaming behavior ("digital-gaming" or "video-gaming") **characterized by impaired control over gaming, increasing priority given to gaming over other activities to the extent that gaming takes precedence over other interests and daily activities, and continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences**.

For gaming disorder to be diagnosed, the behaviour pattern must be of **sufficient severity** to result in **significant impairment** in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning and would normally have been **evident for at least 12 months**.

---

---

---

---

---

---

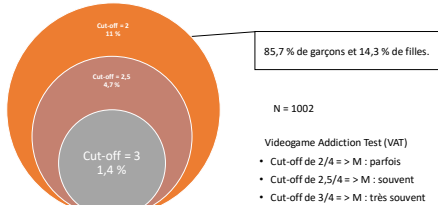
---

---

---

---

### Les usages excessifs des jeux vidéo chez les adolescents



Klein, A., De Cock, R., Minette, P., Rasia, O., & Vanghel, J. (2013). Computer/Computer use and knowledge needs in Belgium: A multimethod approach. *belgeo.be*. Bruxelles.

---

---

---

---

---

---

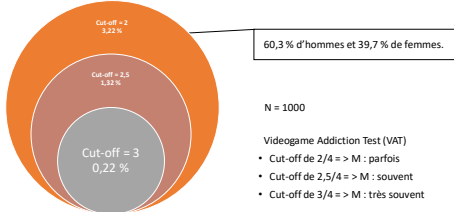
---

---

---

---

### Les usages excessifs des jeux vidéo chez les adultes



Klein, A., De Cock, R., Minnaert, P., Rosak, O., & Vangael, J. (2013). *Computative Computer use and knowledge needs in Belgium: A multimethod approach*. *belgia.be*. Bruxelles.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Pratiques professionnelles

- Constat: des initiatives locales et ponctuelles
  - Projets institutionnels particuliers
  - Sensibilisations à court terme et/ou ponctuelles
  - Peu de concertation intersectorielle (EAM; santé mentale; aide à la jeunesse; assuétudes; éducation; soutien à la parentalité, etc.)
- Le projet UPTIC (NADJA et CRESAM)
 

<http://www.cresam.be/projets/internet-jeux-vidéo/>
- Le certificat universitaire en approche clinique et prise en charge des consommateurs de l'Université de Liège
 

[https://www.programmes.uliege.be/cocoon/20182019/programmes/YYCADJ90\\_C.html](https://www.programmes.uliege.be/cocoon/20182019/programmes/YYCADJ90_C.html)

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Le projet UPTIC

Partenariat initié en 2008 entre le centre Nadja et le Centre de Référence en Santé Mentale (CRÉSAM) autour d'une recherche concernant les cyberdépendances, Un **module de sensibilisation concernant les usages et les usages problématiques des TIC** a été construit.




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Objectifs

Informer et former sur les usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo.

- Module de formation en 6 jours
- Accompagnements individualisés en fonction des demandes.
- Conférences
- Publications
- Réseaux

Soutenir une dynamique de réseau entre professionnels intéressés par ces questions.

- Les réunions du groupe de travail
- Les échanges internet
- Les colloques

Assurer une mission d'observatoire concernant les usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo.

- Les rapports de l'observatoire

<http://www.cresam.be/projets/internet-jeux-vidéo/>

---

---

---

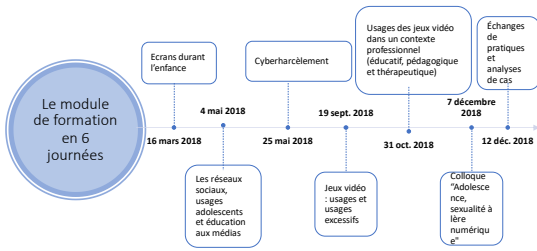
---

---

---

---

---




---

---

---

---

---

---

---

---

## Accueil des usagers et de leurs entourages

- Le Centre NADJA accueille les jeunes, les adultes usagers ainsi que leur entourage:
  - Consultation individuelle, de couple et familiale
  - Groupe parents
  - Point accueil-parents




---

---

---

---

---

---

---

---

### Consultations à Nadja: profil de la population

- Le profil des usagers si on décompte les jeunes à charge de leurs familles (11%), seuls 18% vivent d'un travail régulier et 5% d'un travail irrégulier.
- 51% vivent de revenus de remplacement (19% chômage, 9% CPAS, 19 % mutuelle, 4% pension) ; 1% ont des revenus « autres » et 13% sont provisoirement sans revenu pour emprisonnement ou placement. 11% à charge parents
- Les tranches d'âge sont les suivantes :
  - moins de 18 ans : 9%,
  - 18-24 ans : 16%,
  - 25-39 ans : 40%,
  - 40-64 ans : 33%,
  - plus de 65 ans : 3%
- 5% consultent pour un usage problématique de jeux ou d'UPTIC
- Parmi les personnes accueillies, on compte 57% de parents (2 parents : 20%, mères : 33%, pères 4%), 18% de fils et filles de parent(s) dépendant(s), 2% de frères et/ou sœurs, et 16% de conjoints, 4% des suivis sont à la demande de professionnels qui encadrent le jeune.
- 31% des jeunes accompagnent leur(s) parent(s) lors du premier entretien.
- Les âges des jeunes consommateurs pour qui les parents consultent se répartissent comme suit :
  - 12 à 14 ans : 1%,
  - 15 à 18 ans : 18%,
  - 19 à 25 ans : 26%,
  - 26 ans à 39ans : 25%.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Légitimité d'intervention et posture clinique

Multiplication des diagnostics et la pathologisation du quotidien.

- Diagnostic = efficacité thérapeutique?
- Diagnostic exclusivement individualisant et médicalisant?
- Quel message est envoyé aux patients et à leur entourage?

La nosographie doit être au service de la clinique et non l'inverse.




---

---

---

---

---

---

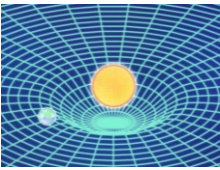
---

---

---

---

### Les comorbidités



- Dépression (Givron, Berrewaerts, Houbeau, & Desselles, 2018; Li, Liou, & Khoo, 2011)
- Anxiété généralisée (Bernardi & Pallanti, 2009)
- Anxiété sociale (Caplan, 2007)
- Faible estime de soi (Przybylski, Weinstein, Murayama, Lynch, & Ryan, 2012)
- TOC (Caplan, 2007)
- Psychose (Stip, Thibault, Beauchamp-Chatel, & Kisely, 2016)
- ...

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Un problème mais pas forcément un trouble

Au Centre Nadja, les consultations liées aux usages numériques excessifs peuvent être reliées à:

- Un problème éducatif
- Une difficulté familiale
- Une crise développementale
- Un trouble individuel psychopathologique sous-jacent




---

---

---

---

---

---

---

---

### Une lecture compréhensive et complexe

Nécessité d'une approche:

- Qui intègre le contexte
- Qui implique usager/joueur et entourage dans le processus comme acteurs et non comme porteurs d'un trouble
- Qui se méfie des causalités linéaires
- Qui laisse émerger la complexité des situations.




---

---

---

---

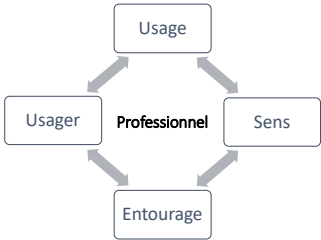
---

---

---

---

**Accompagnement**  
**Education**  
**Soutien**



Contexte de vie / enjeux développementaux

---

---

---

---

---

---

---

---



Des pistes  
d'orientation...

- Il est important que les soignants des services « généralistes » se sentent en capacité d'accueillir ces demandes ! (formation CRéSaM – Nadja)
- Les Services de santé mentale
- Certains services de planning familial
- Des services spécialisés :
  - Liège : Nadja, la Clé, le centre Alfa
  - Bruxelles : le Pélican, la clinique du jeu pathologique Dostoïevski (CHU Brugmann), la clinique des troubles liés à Internet et au jeu aux Cliniques Universitaires Saint-Luc
- ...

---

---

---

---

---

---

---

---