

La consommation de substances psychoactives et les jeux vidéo : Un examen de la portée

Emilie Y. Jobin¹, Andrée-Anne Légaré¹, Emily Fillion¹, Eloïse Cardinal², Rosalie Genois¹, & Eva Monson¹

¹Université de Sherbrooke; ²Université de Montréal

Introduction

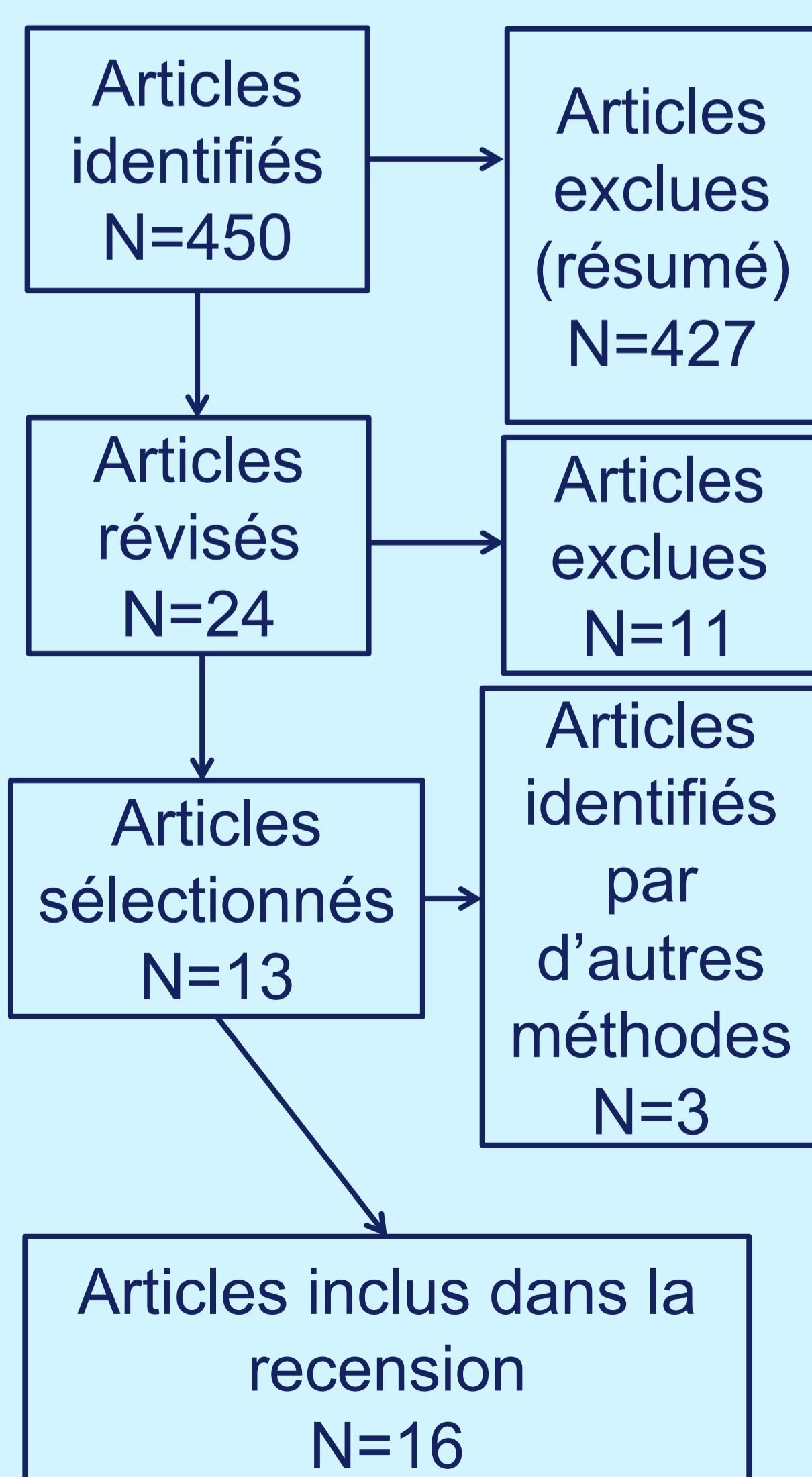
- La participation aux jeux vidéo a explosé dans la dernière décennie et les experts se préoccupent des potentielles conséquences psychosociales liées à ces jeux
- Les personnes ayant une utilisation problématique de jeux vidéo (UPJV) partagent plusieurs similarités avec les personnes ayant un problème de consommation de substances psychoactives (SPA)

Objectif

- L'objectif de ce projet est de documenter l'état des connaissances sur la relation unissant les jeux vidéo et la consommation de SPA (alcool, cannabis, et les drogues illicites)

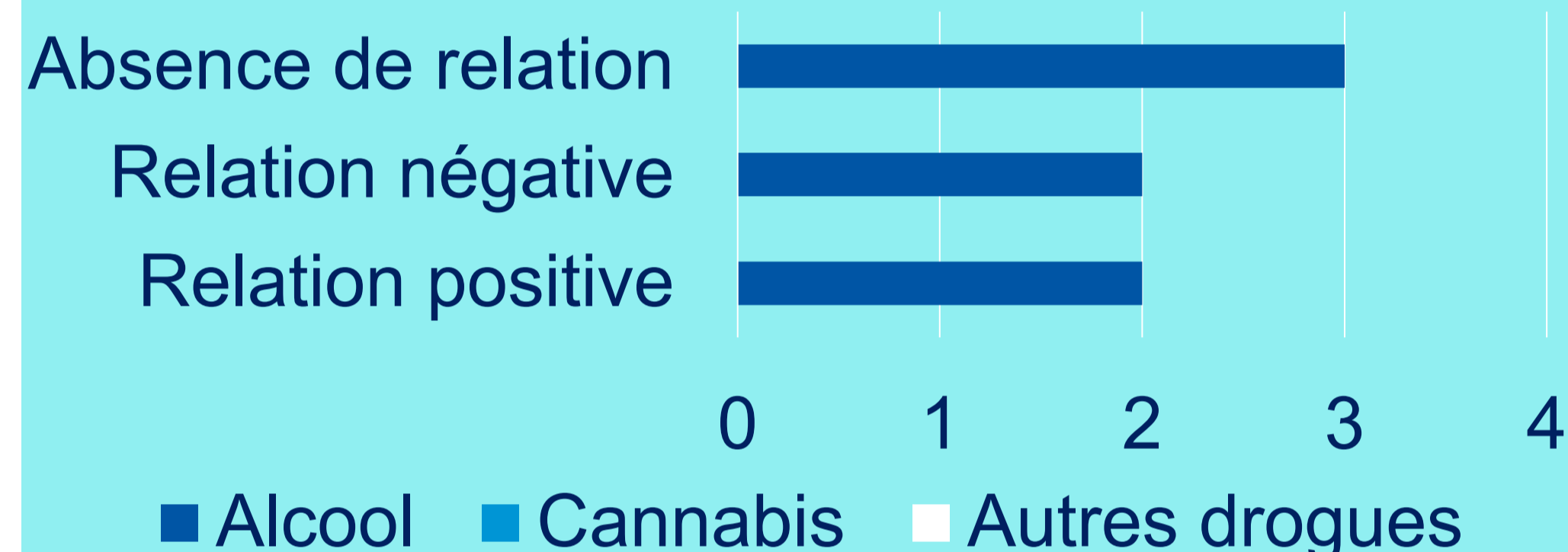
Méthode

- Un examen de la portée est réalisé afin de repérer les études menées en occident entre 2011 et 2020, et ce, auprès d'une population de 12 ans et plus.
- Plusieurs bases de données ont été consultées (p. ex., PsycInfo, MEDLINE, CINAHL, etc.)

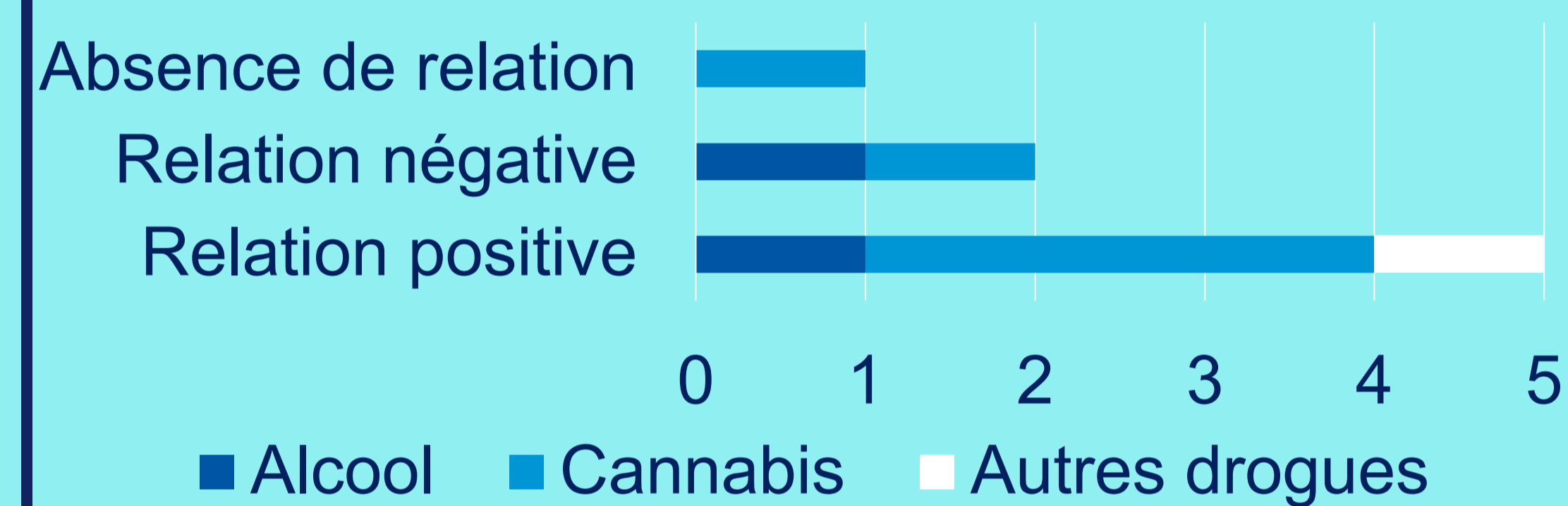


Résultats

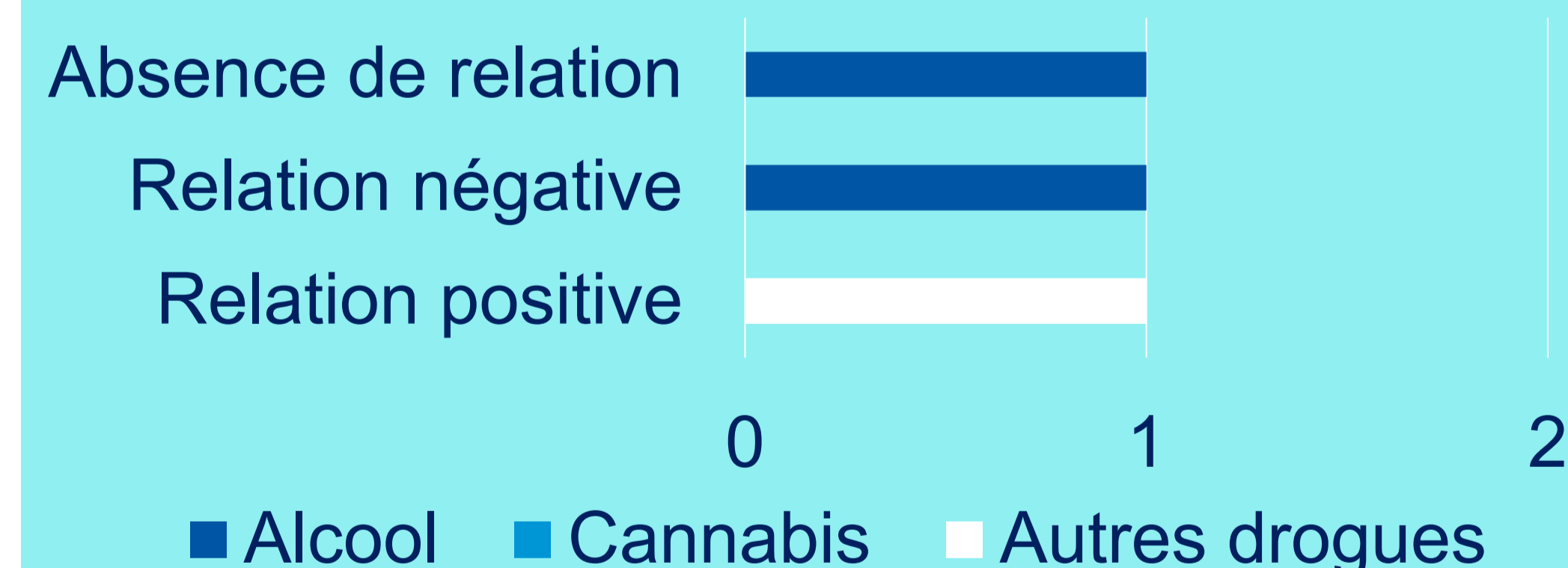
Nombre d'études identifiant une relation positive, négative, ou absente entre l'UPJV et la consommation problématique, selon la substance



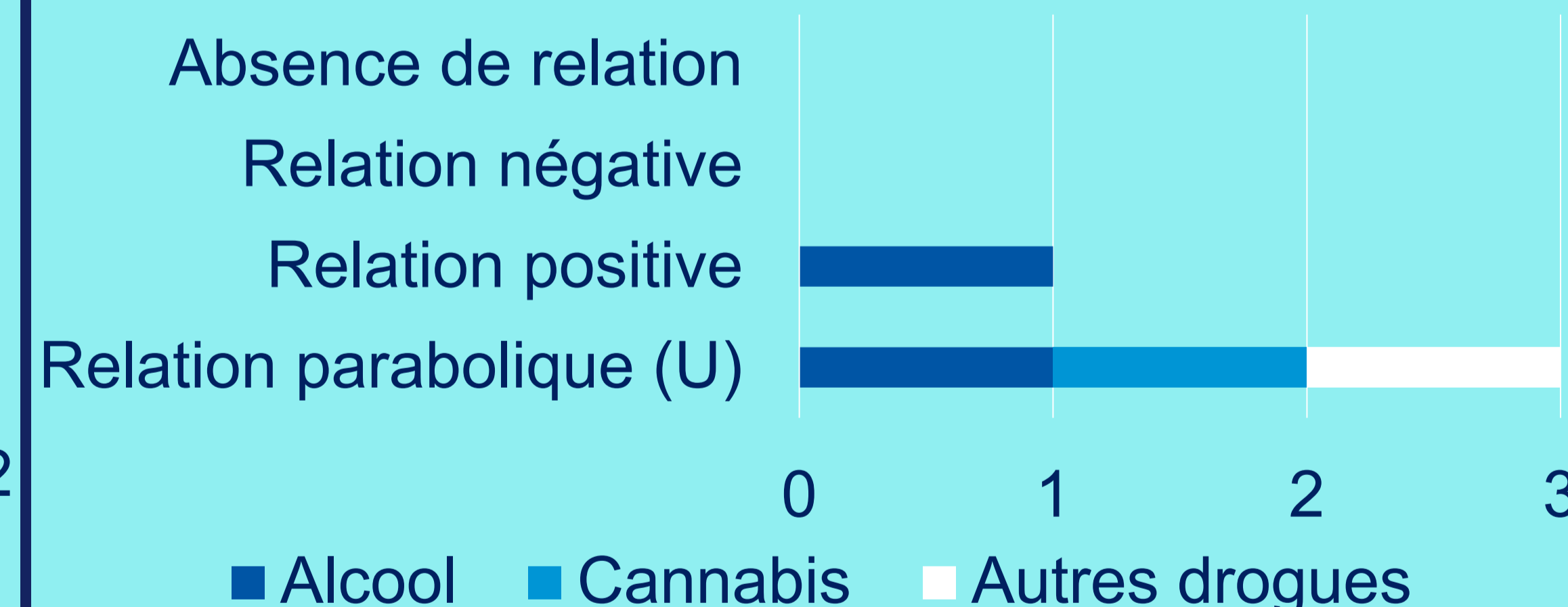
Nombre d'études identifiant une relation positive, négative, ou absente entre l'UPJV et la consommation non-problématique, selon la substance



Nombre d'études identifiant une relation positive, négative, ou absente entre l'utilisation non-problématique de jeux vidéo et la consommation problématique, selon la substance

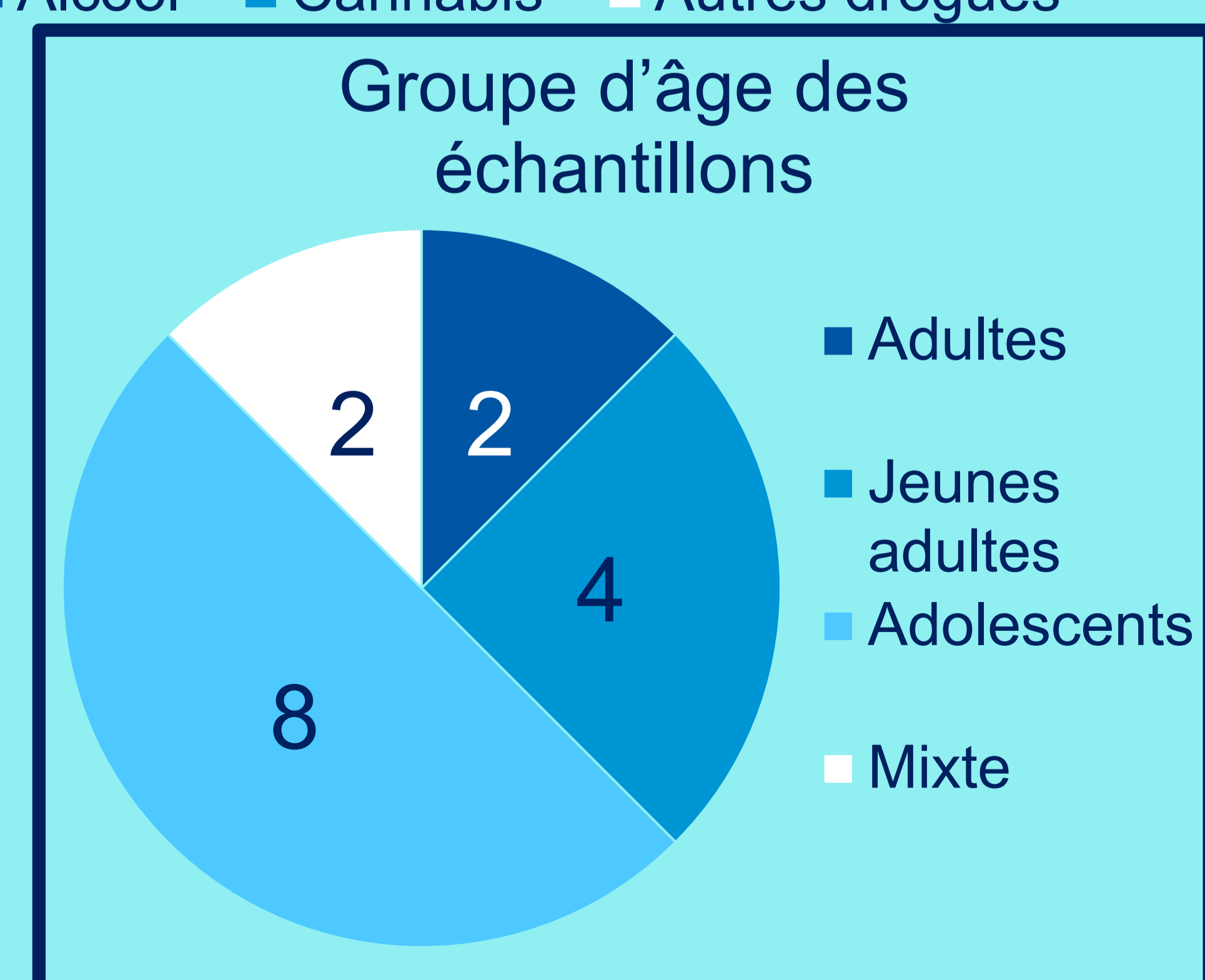


Nombre d'études identifiant une relation positive, négative, absente ou parabolique entre l'utilisation non-problématique de jeux vidéo et la consommation non-problématique, selon la substance



Autres résultats

- 3 autres études se sont concentrées sur l'utilisation concurrente des SPA avec les jeux vidéo et ont rapporté une relation positive avec le nombre d'heures de jeux, plus d'utilisation concurrente, et la consommation problématique de SPA¹⁻³
- Définition des jeux vidéo variants** entre les études (p. ex., des études incluent des jeux sur téléphone, jeux d'arcades, ou exclusivement les jeux en ligne)
- Opérationnalisation de la consommation de SPA variante** parmi les études (p. ex., consommation au cours de la vie, dans les 30 derniers jours)



Discussion

Résultats incohérents dans la littérature

Manque de cohérence dans la manière dont les jeux vidéo sont opérationnalisés

Manque de cohérence dans la manière dont la consommation de SPA est opérationnalisée

Homogénéité des échantillons à l'étude

Recommandations

- Plus de cohérence dans la manière dont la consommation de SPA et les jeux vidéo sont opérationnalisés dans la littérature
- Plus de recherche sur la relation des jeux vidéo avec les autres drogues illicites
- Plus de recherche sur les populations adultes, et populations non-étudiantes de jeunes adultes

UDS Université de Sherbrooke

Fondation Jean Lapointe

Références

- Skarupova K, Blinka L, Tapal A. Gaming under the influence: An exploratory study. *J Behav Addict.* 2018;7(2):493-498. doi:10.1556/2006.7.2018.27
- Ream GL, Elliot LC, Dunlap E. Patterns of and motivations for concurrent use of video games and substances. *Int J Environ Res Public Health.* 2011;8(10):3999-4012. doi:10.3390/ijerph8103999
- Ream GL, Elliot LC, Dunlap E. Playing video games while using or feeling the effects of substances: Associations with substance use problems. *Int J Environ Res Public Health.* 2011;8(10):3879-3998. doi:10.3390/ijerph8103979