

SUJET PROPOSÉ A UN CONTRAT DOCTORAL ETABLISSEMENT 2022

A déposer sur la plateforme :

<https://theses.u-bretagne Loire.fr/>complété, avant le 6 avril 2022

Pour les renseignements :

Joëlle BISSON, pour les unités de recherche de l'Université RENNES 2
Brigitte BROU-MALLET, pour les unités de recherche de l'Université d'Angers
Elodie CHASSAGNE, pour les unités de recherche de l'Université de Nantes
Rachel VILAR, pour les unités de recherche de l'UBO
Noluenn CHAUVIN, pour les unités de recherche de l'UBS
Catherine PETITBON, pour les unités de recherche de l'Université de Maine

UNITE DE RECHERCHE

Nom de l'Unité de Recherche: Laboratoire de Psychologie des Pays de la Loire

N° de l'Unité de Recherche : EA 4638

Nom du Directeur de l'Unité de Recherche : M. ALLAIN

Ecole Doctorale : ELICC

SUJET DE THESE

Intitulé Français du sujet de thèse proposé

200 caractères <u>maximum</u> espaces compris

Étude des relations entre Trouble du Déficit de l'Attention/Hyperactivité, anxiété sociale et pratique des jeux vidéo : Des conduites adaptatives aux conduites dysfonctionnelles

Intitulé Anglais du sujet de thèse proposé

200 caractères <u>maximum</u> espaces compris

Examining the relationship between Attention Deficit Hyperactivity Disorder, social anxiety, and video game playing: From adaptive to dysfunctional practices

Domaine scientifique principal de la thèse	Psychologie clinique et psychopathologie
Domaine scientifique secondaire de la thèse	Santé-Psychiatrie
Discipline	Psychologie

DIRECTEUR DE THESE

CIVILITE	Mme
NOM	POTARD
PRENOM	Catherine
Adresse mail	catherine.potard@univ-angers.fr
Date d'obtention HDR	02-09-2021
Nombre d'encadrement en cours au 1^{er} octobre 2020	Co-encadrement : 1 (quotité : 20%,) Co-direction : 2 (quotité : 20% ;30%)

Co-directeur le cas échéant

CIVILITE	Mme
NOM	GOHIER
PRENOM	Bénédicte
UNIVERSITE D'AFFECTATION UNITE DE RECHERCHE	Université d'Angers EA 4638 Laboratoire de Psychologie des Pays de la Loire
Adresse mail	BeGohier@chu-angers.fr
Date d'obtention HDR	PU PH
Nombre d'encadrement en cours au 1^{er} octobre 2020	0

Co-encadrement le cas échéant

CIVILITE	Mme
NOM	CHAUCHARD
PRENOM	Emeline
UNIVERSITE D’AFFECTATION UNITE DE RECHERCHE	Université de Nantes LPPL EA 4638
Adresse mail	emeline.chauchard@univ-nantes.fr
Date d’obtention HDR	
Nombre d’encadrement en cours au 1^{er} octobre 2020	Co-direction : 1 (quotité : 50%) cette thèse finie en juillet (2022)

ARGUMENTAIRE SCIENTIFIQUE**Argumentaire scientifique présentant les enjeux de la thèse :**

- problématique,
- contexte,
- méthodologie

1 page maximum

Contexte. Les jeux vidéo sont un loisir très répandu en Europe et à travers le monde, dans toutes les tranches d'âge et particulièrement auprès des 15-35 ans (IFSE, 2020). Une relation positive forte entre TDAH¹ et trouble du jeu vidéo (TJV) a été identifiée (Dullur et al., 2021). La prévalence du TDAH parmi les joueurs, évaluée autour de 40% (Chauchard et al., 2021; Yen et al., 2017) augmente le risque de développer et la sévérité d'un TJV (Evren et al., 2018; Mathews et al., 2019). Cependant, les recherches sur les facteurs impliqués entre ces deux troubles sont encore peu développées, de même que l'effet médiateur d'autres psychopathologies, telle que l'anxiété sociale (AS). A l'heure actuelle, la littérature montre des résultats contrastés en ce qui concerne le lien entre l'AS et le développement d'un TJV (González-Bueso et al., 2018; Marino et al., 2020; Sioni et al., 2017). On observe une relation entre le niveau d'AS et le nombre de symptômes du TJV, l'AS pouvant être considérée comme un facteur de risque du TJV (Marino et al., 2020; Sioni et al., 2017). Cependant, l'AS est l'un des troubles les plus comorbides avec le TDAH en population adulte (Anker et al., 2018), faisant du TDAH un facteur de vulnérabilité majeur pour l'anxiété sociale (Koyuncu et al., 2015, 2019). Une première étude, que nous avons menée, a rapporté une prévalence de 34% d'un TDAH probable comorbide avec une AS, ces symptomatologies étant, par ailleurs, toutes deux, prédictives du TJV, et liées aux cognitions dysfonctionnelles et la motivation évasion dans les jeux vidéo (Chauchard et al., 2021).

Problématique. Ces premiers résultats prometteurs nous amènent à poursuivre ces travaux investiguant les relations qu'entretiennent le TJV, l'AS et le TDAH, ceci afin d'adapter la prévention et la prise en charge des usages problématiques, mais aussi de mieux comprendre la pratique des jeux vidéo comme une pratique adaptative face aux psychopathologies, aux stress et aux émotions désagréables (King et al., 2020).

1. D'abord, nombre de joueurs ne présentent pas un TJV. Le JV pourrait avoir une fonction régulatrice des symptômes anxieux sociaux et TDAH et permettre au sujet de s'adapter en termes de focalisation de l'attention, de récompenses immédiates, de maintien de relations sociales satisfaisantes et d'estime de soi.

2. Les renforcements associés à la pratique du jeu (modification de l'humeur, diminution du ressenti anxieux et la détresse, expérience personnelle cohérente avec les attentes du sujet), pourraient avoir pour effet d'augmenter la pratique de jeu, le risque d'un trouble et à terme une augmentation des conséquences négatives comme les symptômes dépressifs, anxieux ou la détresse psychologique.

3. Enfin, nous faisons l'hypothèse que des facteurs (impulsivité, consommation de substances) et conséquences liées à la pratique du jeux vidéo (sommeil) influenceraient la symptomatologie TDAH.

Méthodologie.

Un premier recueil de donnée consistera en une enquête en ligne, basée sur des questionnaires en auto-évaluation validés, parmi les joueurs de JV (18-30 ans) et donnera lieu à une analyse en clusters afin d'identifier différents sous-groupes de joueurs (en termes de sévérité du TJV, de motivation et fonctions du jeu - e.g., adaptation sociale, régulation de soi/émotionnelle) et leurs

¹ Trouble du Déficit de l'Attention avec/sans Hyperactivité

caractéristiques en termes de symptomatologies AS, TDAH.

Le second recueil de données comparera des joueurs de JV présentant (1) un TDAH diagnostiqué vs (2) un TDAH probable via l'ASRS² vs (3) sans TDAH, en termes de d'impulsivité décisionnelle ou motrice, d'AS, de consommation de substances et d'altération du sommeil. Une méthode mixte utilisant à la fois des tests et des questionnaires standardisés, et des entretiens semi-structurés (pour l'analyse des motivations et renforcements liés au JB) sera privilégiée.

MOTS CLES (5) : Jeux vidéo, TDAH, Anxiété sociale, addiction

² Échelle d'autoévaluation des symptômes du TDAH chez l'adulte

Références de l'unité de recherche sur le sujet :

**programmes de recherches en cours,
bibliographie sommaire de l'unité et du porteur de projet sur le sujet
proposé**

1 page maximum

Ce projet de thèse s'insère pleinement dans les axes de recherche développés dans le cadre du Thème 2 « Risques et Régulations émotionnelles et sociales » du LPPL, et des travaux de l'axe 6 « Santé, bien-être, âges et cadre de vie » de la SFR Confluences. Les travaux ciblent la **prévention des conduites à risques** (e.g., Potard et al., 2018) y compris **addictives**, comme la consommation de substances (e.g., Brière et al., dont Gohier, 2019 ; Chauchard et al., 2015, 2018). Les contextes sociaux contemporains, tels que l'émergence et le développement des **addictions comportementales**, tels que les jeux vidéo (Potard et al., 2020) ou les achats en ligne (Chauchard et al., 2020), appréhendés sous l'angle des processus de **régulation et d'adaptation** relèvent des thématiques **privilegiées du LPPL** ; comme en atteste, une sélection de **8 publications des porteurs de projet de thèse, au cours 4 dernières années** :

1. Challet-Bouju, G., Mariez, J., Perrot, B., Grall-Bronnec, M., & **Chauchard, E.** (2020). A typology of buyers grounded in psychological risk factors for compulsive buying (impulsivity, self-esteem, and buying motives): Latent class analysis approach in a community sample. *Frontiers in Psychiatry, 11*, 277.
2. Moreau, A.*, Sevigny, S., Giroux, I., & **Chauchard, E.** (2019). Ability to discriminate online poker tilt episodes: A new way to prevent excessive gambling? *Journal of Gambling Studies, 1*-13.
3. **Chauchard, E.**, Hartwell, K.J., McRae-Clark, A.L., Sherman, B.J., & Gorelick, D.A. (2018). Cannabis withdrawal in Adults with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder. *The primary care companion for CNS disorders, 20*(1).
4. Moreau, A.*, Chabrol, H., & **Chauchard, E.** (2016). Psychopathology of online poker players: Review of literature. *Journal of Behavioral Addictions, 5*(2), 155-168.
5. **Potard, C.**, Henry, A., Boudoukha, A.-H., Courtois, R., Laurent, A., & Lignier, B. (2020). Video gamers' personality traits: An exploratory cluster approach to identifying gaming preferences. *Psychology of Popular Media Culture, 9*, 96-104.
6. **Potard, C.**, Lancelot, C., & Courtois, R. (2019). Examining relationships between sexual risk-safety behaviors and physical self-concept by gender: A cluster-analytical approach. *Emerging Adulthood, 7*, 31-44.
7. Brière, M., [...] & **Gohier, B.** (2019). Decision-making measured by the Iowa Gambling Task in patients with Alcohol Use Disorders choosing harm reduction versus relapse prevention program. *European Addiction Research, 25*(4), 182-190.
8. **Potard, C.**, & Hadjiu, A*. (2018). Cross-cultural perspective in relationships between social anxiety and nicotine dependence: A case from France and Republic of Moldova. *International Journal of Culture and Mental Health, 11*, 417-424.

La question des usages et mésusages des jeux vidéo, de leurs fonctions psychiques et comportementales (**régulation de soi**), dans une **perspective biopsychosociale**, en population générale et en contexte clinique est donc un développement logique de ces contributions scientifiques.

Cet encadrement doctoral contribuera, par ailleurs, à renforcer et mettre en dialogue des travaux de recherche, existants au sein du LPPL, et portés par des E.-C. des **deux sites** (Univ. Angers↔Nantes), qui étudient :

- les conduites à risque (e.g., Potard et al., 2020b) dont les addictions chez les jeunes (e.g., Chauchard et al., 2014) ;
- en particulier à l'âge adulte émergent – étape développementale nouvellement conceptualisée comme période de vulnérabilités et d'opportunités unique (e.g., Potard 2021) ;
- les approches en profils latent/clustering proposant de développer des continuum « healthy-at risk » de ces conduites (e.g., Challet-Bouju et al., 2021 ; Potard, 2020) et de fonctionnements psychologiques (e.g., Potard, 2021) ;
- l'intégration des pathologies duelles en santé mentale, et en particulier dans le champ de l'addictologie (Chauchard et al., 2018 ; Potard et Hadjiu, 2018).

Ces travaux sont développés en partenariat avec le **CHRU d'Angers** (B. GOHIER, Cheffe du service Psychiatrie Addictologie) et **l'Institut Fédératif des Addictions Comportementales** au **CHU de Nantes** (G. Bouju et M. Grall-Bronnec).

Ces éléments contribuent à (1) une **faisabilité renforcée** du projet, (2) le développement du **maillage territorial collaboratif** entre le LPPL et les structures de soins et de prévention en santé mentale de la Région PdL, et (3) des perspectives de recherche de **financements complémentaires** (e.g., réponse appel à projet recherche empirique ou interventionnelle)

Connaissances et compétences requises pour le futur doctorant :

Il est attendu que le/la futur.e doctorant.e soit titulaire d'un Master de Psychologie Clinique, Psychopathologie et/ou Psychologie de la Santé, d'orientation intégrative. Une expérience clinique dans le champ de l'addictologie (intervention, prévention) et/ou une expérience de stage et de recherche dans le domaine seront un plus pour une candidature. Le/a doctorant.e devra disposer du titre de psychologue, celui/le-ci pouvant être aménagé à rencontrer des patients.

Une bonne connaissance des méthodes de recherche quantitative et qualitative en psychologie est demandée (utilisation d'échelles, de tests, entretiens de recherche). Nous attendons de bonnes capacités rédactionnelles en français comme en anglais (niveau B2 selon le cadre européen commun de référence pour les langues) ; et des outils d'analyse des données tels que les modèles de régression, les modélisations structurelles et/ou le clustering.

Le/la candidat.e devra travailler en équipe tout en faisant preuve d'autonomie.

Savoirs-être attendus :

- Motivation
- Autonomie
- Capacité d'adaptation
- Curiosité et ouverture à plusieurs méthodes de recueil et traitement des données
- Organisation et Méthode
- Rigueur
- Qualité relationnelle notamment avec les participants aux études

Les missions confiées dans le cadre de ce projet seront :

- Réaliser un état de l'art en lien avec la problématique
 - Participer au montage des dossiers éthiques (CPP et/ou comité éthique universitaire)
 - Élaborer une méthodologie de recherche permettant de répondre aux hypothèses (approches quantitative – questionnaires en auto et/ou hétéroévaluation, tâches et tests et qualitative – focus group et/ou entretiens semi-structurés individuels)
 - Assurer le recueil et le traitement des données
 - Analyser les résultats
 - Publier des travaux dans des revues internationales de haut niveau et indexées Scimago
 - Soutenir sa thèse sous condition de remplir les critères de qualification de la section
- 16

Il sera par ailleurs demandé au/à la doctorant.e de présenter ses résultats sous forme de communications (en français et en anglais) dans les colloques du champ disciplinaire, mais également lors des séminaires au sein du laboratoire. Il/elle devra également contribuer aux événements de valorisation et diffusion de la recherche au

titre de l'Université d'Angers (par ex., ma thèse en 180 secondes, fête de la science, contribution à *The Conversation*, etc.). Le.a doctorant.e devra s'inscrire dans une démarche de sciences ouvertes.

Intérêt du projet quant aux perspectives d'insertion professionnelle du- de la doctorant-e :

La thématique de cette thèse s'inscrit pleinement dans les évolutions mondiales en matière de santé mentale concernant à la fois (1) l'introduction d'un « gaming disorder » dans la 11ème version de la Classification Internationale des Maladies (OMS, 2022), et (2) le débat d'experts lancé par l'OMS sur la manière dont les jeux vidéo peuvent également améliorer notre bien-être mental, et dans certaines circonstances être un levier de soins ([Lien](#) vers « Les jeux vidéo peuvent-ils améliorer notre état de santé ? », OMS, décembre 2021). Le.la doctorant.e devra, ainsi, de par sa formation initiale et de sa formation à la recherche et par la recherche, bénéficier, sur des thématiques porteuses et avec l'apport de données probantes en psychologie, d'opportunités d'insertion professionnelle à plusieurs niveaux :

- Métiers de la recherche

Il est attendu que le.la doctorant.e soutienne dans les meilleures conditions pour pouvoir postuler aux emplois de chercheurs, qu'il s'agisse d'un contrat post-doctoral, d'Ingénieur de Recherche ou de postes de Maître de Conférences en Psychologie, et ce dans des universités françaises ou d'autres pays Européens. Ces emplois scientifiques se situeront essentiellement dans le secteur public (établissements publics, universités et établissements d'enseignement supérieur, CHU...), mais peuvent également concerner des entreprises privées spécialisées dans le développement d'applications et de programmes d'arrêt des conduites addictives (Kwit), par exemple.

- Métiers du soin

De plus en plus de services de soins ont un pôle recherche rendant indispensable d'avoir une maîtrise de la psychologie scientifique en santé mentale. Psychologue ET docteur.e en psychologie, le.la doctorant.e. pourra concevoir, élaborer, évaluer et mettre en œuvre des actions curatives, préventives et de recherche à travers des démarches prenant en compte la vie psychique des individus impliqués dans un usage excessif des jeux vidéo, en particulier les individus présentant une symptomatologie d'anxiété sociale et/ou d'hyperactivité. Ces emplois de psychologues praticiens se situeront essentiellement au sein des services d'addictologie des CHRU (par ex., CSAPA), des Centres Médico-Psychologiques, ou encore des Maisons des Adolescents, entre autres.

- Métiers de la prévention

Une troisième voie d'insertion professionnelle est celles des métiers de la prévention en addictologie. Le.la doctorant.e pourra apporter des connaissances actualisées et de haute qualité sur les problématiques et les stratégies de prévention et de réduction des risques associés aux jeux vidéo. Il pourra également développer la motivation et les aptitudes des personnes à agir favorablement pour leur santé. Ces activités peuvent s'actualiser dans les postes de psychologues chargé.e.s de prévention proposés par les organismes de prévention (par ex., Association Addictions France, Espaces santé jeune, Points accueil-écoute jeunes, etc.).