



QUESTIONNAIRE PVP

Questionnaire Problem Videogame Playing De Tejeiro

A destination des enfants/adolescents

9 questions en rapport avec les usages des jeux vidéo vont t'être proposées. Réponds le plus sincèrement possible à toutes les questions en entourant la réponse qui correspond le mieux à ta situation ou à ce que tu ressens.

- 1. Quand je ne joue pas aux jeux vidéo, j'y pense sans cesse, je me rappelle du jeu, je prévois le prochain jeu...**
 OUI NON
- 2. Je passe de plus en plus de temps à jouer aux jeux vidéo**
 OUI NON
- 3. J'ai essayé de contrôler, de diminuer ou d'arrêter de jouer aux jeux vidéo ou, la plupart du temps, je joue aux jeux vidéo plus longtemps que ce que j'avais prévu**
 OUI NON
- 4. Quand je perds à un jeu vidéo ou quand je n'ai pas obtenu le résultat souhaité, j'ai besoin de rejouer jusqu'à ce que je réussisse**
 OUI NON
- 5. Quand je ne peux pas jouer aux jeux vidéo, je deviens agité ou je me mets en colère**
 OUI NON
- 6. Quand je ne me sens pas bien, c'est-à-dire énervé, triste ou en colère, ou quand j'ai des problèmes, je joue aux jeux vidéo plus souvent**
 OUI NON
- 7. Parfois, je cache aux autres (parents, amis, professeurs...) que je joue aux jeux vidéo**
 OUI NON



QUESTIONNAIRE PVP

Questionnaire Problem Videogame Playing De Tejeiro

A destination des enfants/adolescents

8. Utilises-tu internet comme moyen de t'évader de tes problèmes quotidiens ou pour échapper à des sentiments négatifs (anxiété, déprime, solitude, culpabilité...)?

OUI NON

9. A cause des jeux vidéo, j'ai moins fait mes devoirs, j'ai maqué un repas, je me suis couché tard ou j'ai passé moins de temps avec quelqu'un

OUI NON



QUESTIONNAIRE PVP

Questionnaire Problem Videogame Playing De Tejeiro

A destination des enfants/adolescents

Note d'interprétation à l'usage des professionnels :

Les modalités de réponses possibles aux 7 questions de l'échelle sont : jamais, presque jamais, parfois, souvent, très souvent, cotées de 0 (jamais) à 5 (très souvent).

L'objectif est d'identifier les caractéristiques de « l'addiction », la saillance (survalorisation du besoin), la modification de l'humeur, la tolérance, les symptômes du manque, le conflit (avec les proches et soi-même) et la rechute. A partir de quatre questions auxquelles les joueurs répondent « parfois », « souvent » ou « très souvent », il existe une présomption d'addiction aux jeux vidéo (ou un usage problématique).

Les critères d'addiction, le plus souvent rencontrés sont d' « échouer à réduire le temps de jeu malgré les injonctions de l'entourage » et de « passer de plus en plus de temps à jouer » : la quasi-totalité des joueurs problématiques déclarent en effet avoir rencontré ces situations (voir graphique 3). « Penser toute la journée aux jeux vidéo », « négliger d'autres activités pour jouer » ou « se disputer avec l'entourage à propos du temps passé à jouer » sont également très fréquemment rapportés et concernent sept à huit joueurs problématiques sur dix.

En revanche, il est plus rare de « se sentir mal lorsqu'on ne peut pas jouer » ou de « jouer pour oublier la vraie vie », conduites de fuite du réel qui témoignent d'un usage du jeu vidéo comme béquille psychique.

Les résultats ne doivent être utilisés uniquement pour apporter une indication de la prévalence de l'addiction aux jeux vidéo.