

Cyberaddiction et TCC

Dr Gabriel Thorens, gabriel.thorens@hcuge.ch



<http://www.hug-ge.ch/addictologie>

Conflit d'intérêt: moi-même...

- Première rencontre avec les jeux vidéos à l'âge de 6 ans avec une fascination obsessionnelle pour un vaisseau pixélisé qui tirent sur d'autres vaisseaux pixélisés

ELECTRONIC
★SPACE INVADER★
HAND-HELD ARCADE GAME



- Computer-controlled digital displays
- Electronic sound effects
- Multi-shaped brilliant LED vessels, including alien command ship, attack ships, ground defenders, bombs, missile rockets and a beam force cannon
- Automatic digital scoring
- Progressive degree of difficulty
- 2 skill levels

USES 6 AA BATTERIES NOT INCLUDED



ENTEX

- Traumatisme infantile: part pour l'école à 14h00 alors que sa mère joue à un Nintendo Gamewatch
- La retrouve à 16h00 dans la même partie lui demandant de ne pas la déranger



- Premier ordinateur familiale à l'âge de 11 ans avec des symptômes neurologique dangereux : vision violette après plusieurs heures de jeux avec fond d'écran jaune



0



1UP

TIME 29

L01



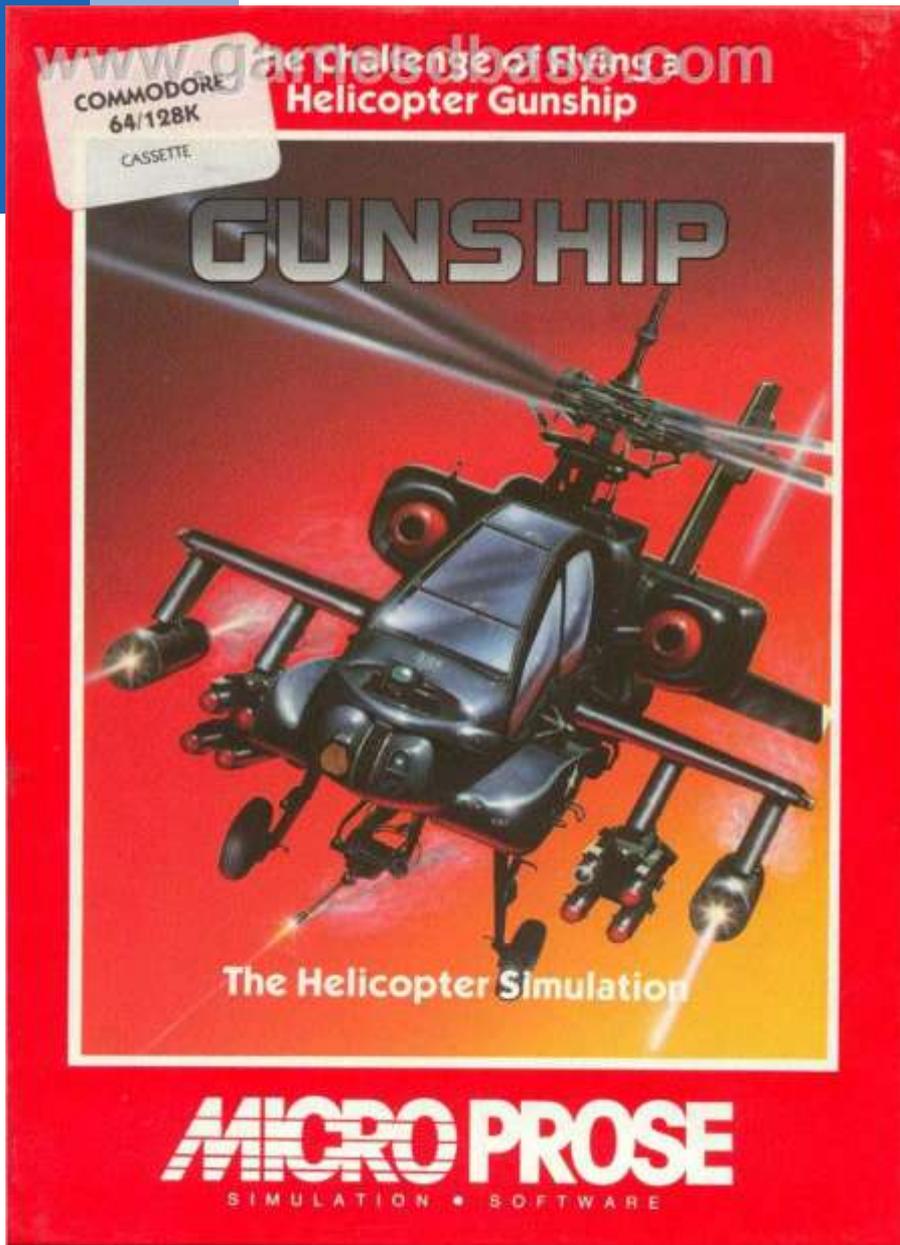
0

WHITE

BELT



- A 13 ans, mémorisation complète d'un manuel d'armement d'hélicoptères de combat américains à seul fin de jouer au jeux extrêmement violent appelé Gunship



Le **AGM-65 Maverick** est un missile air-sol conçu pour les missions d'appui rapproché, d'interdiction de zone et de suppression des défenses ennemies. Il offre à son lanceur une capacité de tir à distance de sécurité avec grande précision contre des cibles tactiques variées telles que blindés, défenses anti-aériennes, navires, équipements de transport ou de stockage. Au cours de la guerre du golfe, en 1991, son efficacité a été de 85 % de coups au but pour une précision d'impact de 91 cm

A 40 ans...

- Accepte de payer 5.- pour jouer a Goat simulator



SCORE 672110

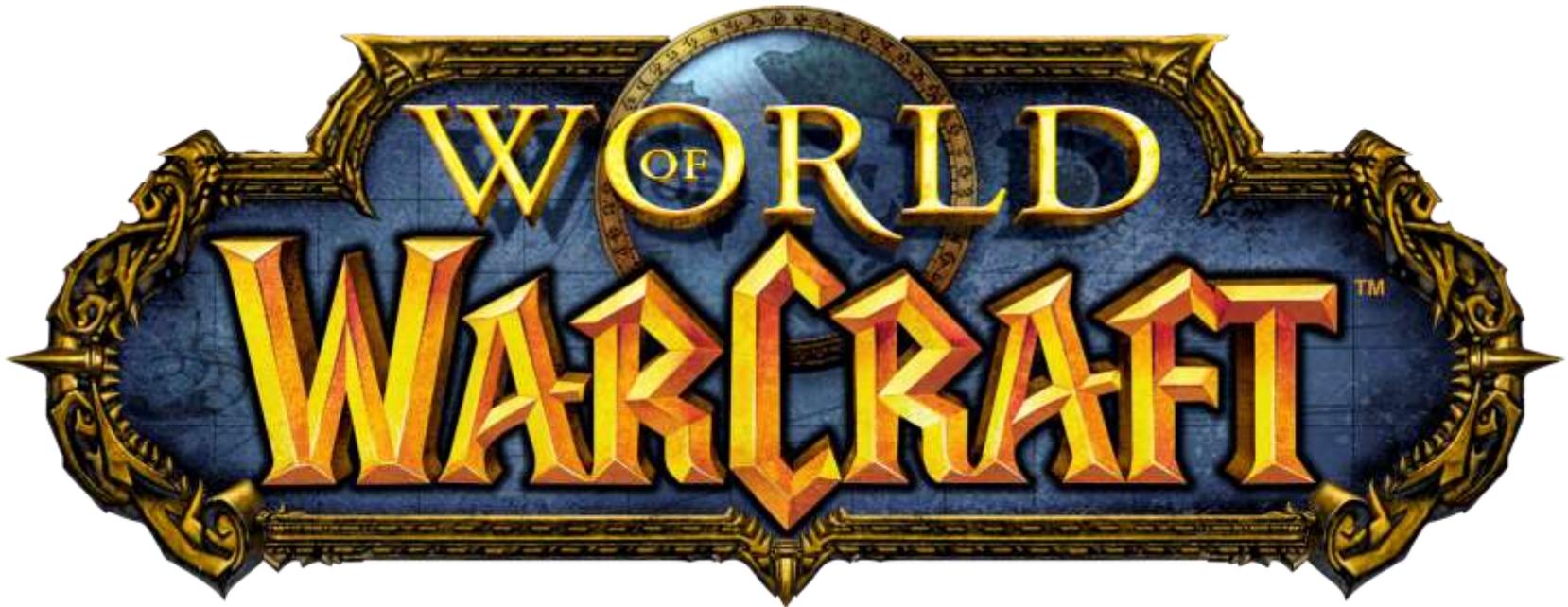
COLLECTIBLES

FIND ALL THE COLLECTIBLES.

15/27



World of Warcraft: Quintessence d'une TCC réussie



Accessibilité

- 24h/24h
- Toutes les langues et partout



Bon pour les coûts de la santé



Psychoéducation par les patients pour les patients: Empowerment

Bienvenue sur WikiWoW France.

WikiWoW est un site communautaire autour de la franchise Warcraft . Entretenu uniquement par des passionnés, son but est d'être une encyclopédie de l'histoire du monde de Warcraft. Écrit par des bénévoles, connaisseurs ou nouveaux venus, les articles de WikiWoW se doivent de respecter les **conventions** établies par l'ensemble de la communauté pour des raisons d'éthiques.

Quelque soit votre but, toute la communauté espère que vous trouverez ce que vous cherchez sur le site ! N'hésitez pas à **franchir le pas** et à venir contribuer ! WikiWoW a plus que jamais besoin de contributeurs.

*L'encyclopédie comprend actuellement **3 870** articles.*

<http://fr.wowwiki.com/Accueil>

Premier pas: Analyse fonctionnelle

- Qui êtes vous et quel sont vos objectifs?

WORLD OF WARCRAFT
Alliance Horde

Human

Warrior

Druid

Skin Color

Face

Hair Style

Hair Color

Piercing

Randomize



Alliance
The Alliance consists of five races: the noble humans, the adventurous dwarves, the enigmatic night elves, the ingenious gnomes, and the honorable orcs. Bound by a longing for a brighter, more peaceful world, they fight to restore order to this war-torn world.

Human
Humans are a strong race, with natural versatility, mastering the arts of combat, craftsmanship, and magic with unusual efficiency. The human will and optimism have led them to build some of the world's greatest kingdoms. In the troubled era after generations of conflict, humanity seeks to rebuild its former glory and forge a shining new future.
— Stealth detection increased.
— Increased Spirit.

Priest
Priests guide the spiritual destiny of their people. Through their unique insight into the mind, they are able to shape an individual's beliefs, whether to inspire or seduce, soothe or dominate, heal or harm. Just as the heart can hold both darkness and light, priests wield powers of creation and devastation by channeling the potent forces underlying faith.

Accept

Back

Mes « Core Beliefs »: Je suis utile que si je soigne mon entourage: humain prêtre

ALLIANCE

HORDE

Male

Warrior

Skin Color

Face

Horn Style



WORLD OF WARCRAFT CATAclysm

TAUREN

- May stomp, stunning nearby opponents.
- Maximum health increased.
- Herbalism skill and speed increased.
- Resistant to Nature damage.

Always the tauren strive to preserve the balance of nature and heed the will of their goddess, the Earth Mother. Recently attacked by murderous centaur, the tauren would have been wiped out, save for a chance encounter with the

WARRIOR

- Role: Tank, Damage
- Heavy Armor (Mail / Plate and Shield)
- Deals damage with melee weapons.
- Has 3 fighting stances with different benefits.
- Uses rage as a resource.

Mes « Core Beliefs »: La vie est un combat: Guerrier Tauren

Premier pas de la thérapie

- Immersion et exposition rapide:

Bienvenue !

Quête : Abbaye de Comté-du-Nord

Bienvenue !

Apportez le Bon-cadeau de Comté-de-l'Or à Merissa Morpuits, à Comté-de-l'Or.

Bienvenue dans le monde de World of Warcraft !

En gage de remerciement spécial pour avoir acheté World of Warcraft Collector's Edition, apportez ce bon à Merissa Morpuits à Comté-de-l'Or. Elle vous remettra un cadeau : un petit compagnon pour se joindre à vous dans votre quête d'aventure et de gloire.

Merci encore, et bon séjour dans World of Warcraft !

Début et fin de la quête

Termine avec : [Merissa Morpuits à Forêt d'Elwynn](#)

Objets requis pour terminer



1*Bon-cadeau de Comté-de-l'Or

Objets en récompenses de la quête



1*Collier de panda

A choisir



1*Laisse de zergling

A choisir



1*Pierre de Diablo

A choisir



Progression au rythme du patient

Troggzor le Terreminator

Quête : Le Tréfonds

Référencé par chichefredo le 14-12-2010

Mis à jour par sgon84 le 12-03-2015

Troggzor le Terreminator

Récupérez le Casse-tête de Terreminator.

Conditions :

- 1 x Casse-tête de Terreminator

Vous devez mettre un terme à cette situation, et vite !

Retournez au nord-ouest sur le front, et tuez leur chef de bataille, Troggzor le Terreminator. Rapportez-moi son casse-tête comme preuve de sa mort.

Début et fin de la quête

Démarre avec : [Gravier Longuedalle à Le Tréfonds](#)

Termine avec : [Gravier Longuedalle à Le Tréfonds](#)

Objets requis pour terminer

 1*Casse-tête de Terreminator

Objets en récompenses de la quête

 1*[Heaume de terrestration](#) A choisir

 1*[Jambières de paysan terrafermentes](#) A choisir

 1*[Plaque cristalline de Troggzor](#) A choisir

Informations générales

Catégorie : Le Tréfonds

Niveau : 83

Disponible : Alliance et Horde

Journalière : Oui

Version du jeu : 6.1.0

Vu : 3393 fois



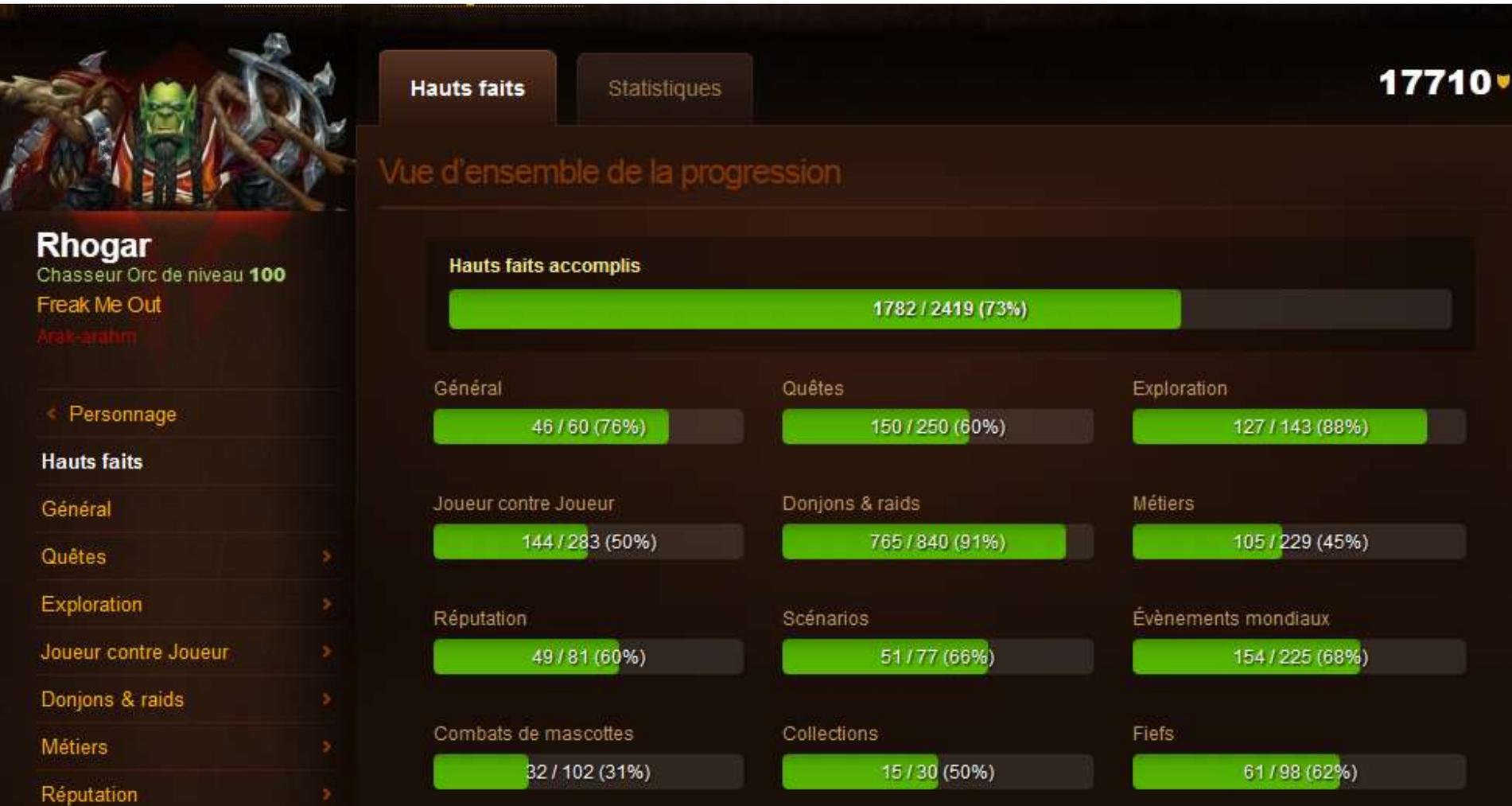
Par Kelodin (4.0.6)



Possibilité de suivre des groupes thérapeutiques adaptés

- La guilde Dark-limbs (level 25) est née en septembre 2008 de la décision de 6 amis IG âgés de + de 35 ans qui souhaitaient jouer ensemble, dans le respect des quelques principes qui leur tenaient à coeur, tels le respect de la vie réelle des joueurs, le respect de soi et des autres même in game.
- Vous aurez compris que nous ne sommes pas une guilde de PGM qui farme SOO mais une guilde de joueurs semi-casuals investis qui affronte chaque instance avec le plaisir de jouer et de down les boss ensemble et à son rythme. Nous programmons néanmoins 3-4 raids / semaines en fonctions des joueurs inscrits (mercredi/jeudi/dimanche/lundi)

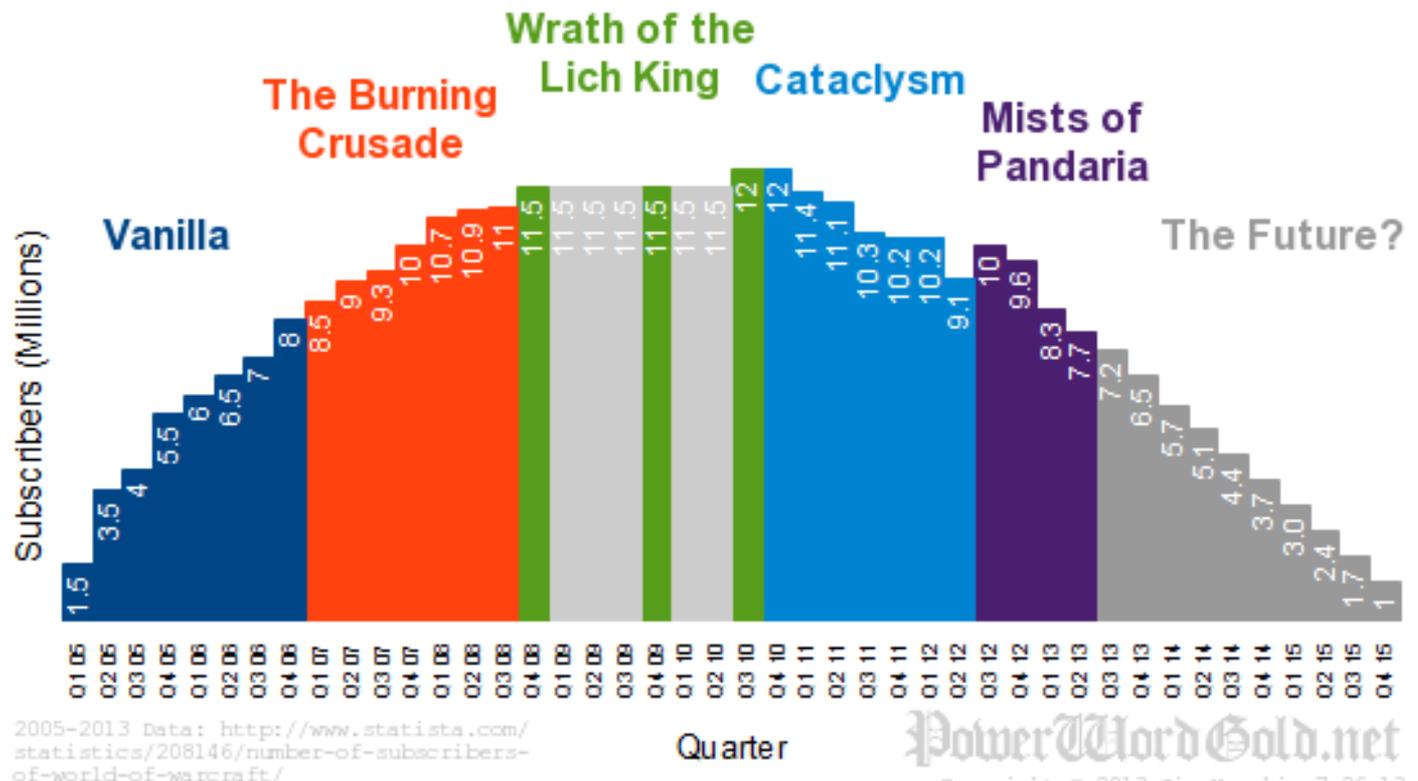
Psychométrie individualisée actualisée en temps réel



100% de réussite

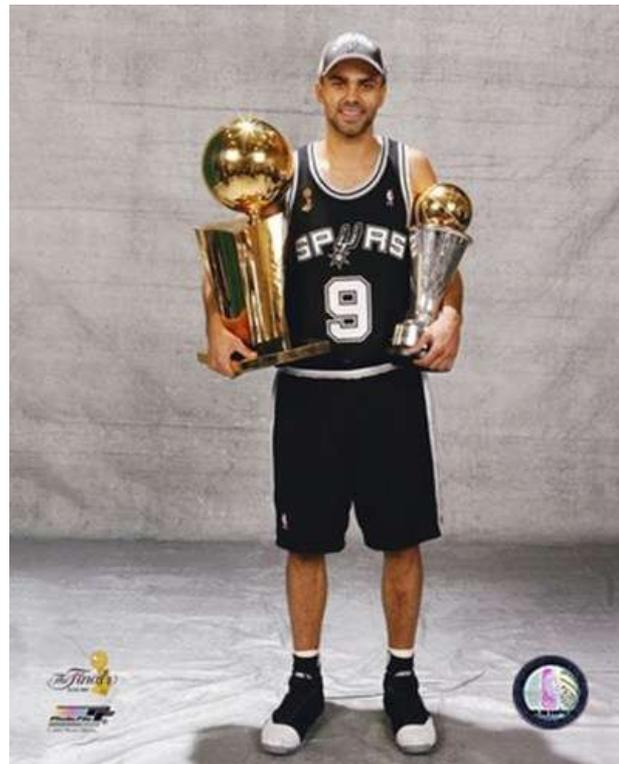
- Plus de 11 millions de personnes ont suivi cette thérapie depuis bientôt 10 ans

World of Warcraft Worldwide Subscriber Numbers 2005 - 2013 (and Beyond)



100% de réussite

- Vous avez les mêmes chances que chacun au départ de la thérapie (Net democracy)



100% de réussite

- Vous avez les mêmes chances que chacun au départ de la thérapie (Net democracy)



100% de réussite

- Nous vous garantissons l'acquisition de nouvelles compétences directement en lien avec votre engagement dans la thérapie
- Vous ne pouvez que progresser



Suivi intensif

- Jusqu'à 70 heures par semaines 7J sur 7!

Systeme performant anti Drop-out

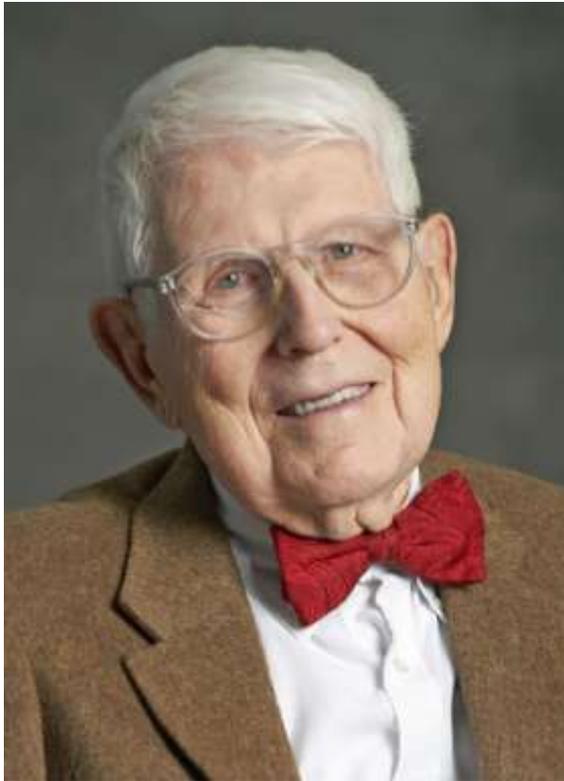
Sésame pour le niveau 90

Un coup de pouce est parfois le bienvenu pour se mettre à la page et ouvrir les portes du contenu haut niveau de votre aventure. Grâce au Sésame pour le niveau 90, vous pouvez propulser directement au niveau 90 le personnage de votre choix. Rejoignez sans tarder les héros les plus puissants d'Azeroth, des défis épiques vous attendent !



Conclusion

- Comment être attractif en tant que thérapeute face à ce modèle presque parfait!



Versus



Addictions comportementales

- **Gambling: DSM 5 (jeu pathologique)**
- **Gaming: DSM 5 Annexes (jeux video)**
- Addiction au sexe
- Addiction au travail
- Addiction affective
- Addiction au shopping...

An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach (Petry 2014)

- Passez-vous beaucoup de temps à penser aux jeux vidéo, y compris quand vous ne jouez pas, ou à prévoir quand vous pourrez jouer à nouveau ? **CRAVING**
- Lorsque vous tentez de jouer moins ou de ne plus jouer aux jeux vidéo, ou lorsque vous n'êtes pas en mesure de jouer, vous sentez-vous agité, irritable, d'humeur changeante, anxieux ou triste ? **MANQUE**
- Ressentez-vous le besoin de jouer aux jeux vidéo plus longtemps, de jouer à des jeux plus excitants, ou d'utiliser du **matériel informatique plus puissant**, pour atteindre le même état d'excitation qu'auparavant ? **TOLERANCE**
- Avez-vous l'impression que vous devriez jouer moins, mais que vous n'arrivez pas à réduire votre temps de jeux vidéo ? **PERTE DE CONTROLE**
- Avez-vous perdu l'intérêt ou réduit votre participation à d'autres activités (temps pour vos loisirs, vos amis) à cause des jeux vidéo ? **FOCALISATION SUR LE PRODUIT**

Suite

- Avez-vous continué à jouer aux jeux vidéo, tout en sachant que cela entraînait chez vous des problèmes (ne pas dormir assez, être en retard à l'école/au travail, dépenser trop d'argent, se disputer, négliger des choses importantes à faire) ? **POURSUITE MALGRE LES CONSEQUENCES NEGATIVES**
- Vous arrive-t-il de cacher aux autres, votre famille, vos amis, à quel point vous jouez aux jeux vidéo, ou de leur mentir à propos de vos habitudes de jeu ? **MENSONGE**
- Avez-vous joué aux jeux vidéo pour échapper à des problèmes personnel, ou pour soulager une humeur dysphorique (exemple : sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression) **ESCAPISM**
- Avez-vous mis en danger ou perdu une relation affective importante, un travail, un emploi ou des possibilités d'étude à cause des jeux vidéo ? **CONSEQUENCES NEGATIVES**

Usage



Abus



Addiction



MMOG ou Gambling?



Gaming/Gambling/Chatting?

The Twitch logo is displayed in white on a purple rectangular background. The word "twitch" is written in a stylized, blocky font with a double outline effect.

VIDEO



Chaturbate: Sex 2.0

BIRTHDAY SHOW! LOVE YOU GUYS! THANK YOU! LOGIN SIGN UP

Chaturbate



CHAT **USERS (156)** 

nyrunny23: hey ak!
uoduck: hi ak!
liquidity2: JUST in time
armystrongisback: AK! !
sirtrip: woohood!
lookinsee: hi ak
akhlut: **HAPPY BIRTHDAY!!!!** 
samxawesome: just in time :)
onlys_highest_tippers: ok guys.....
jayb1rd21: ohhh shit
armystrongisback: 
jayb1rd21: 
onlys_highest_tippers tipped 111111 tokens
room subject changed to "BIRTHDAY SHOW! LOVE YO
samxawesome: 
ikhanouy: hiii

Tip Received / Goal : 28000 / 28000
Tip Goal King: onlys_highes (111111)
Latest Tip Received: onlys_highes (111111)

You currently have: 0 tokens
Get More Tokens
Join Group Show (0/2) **SEND TIP**

La cyberaddiction c'est:

- Rien, ça n'existe pas: traitement des comorbidités uniquement
- Des enjeux relationnels et familiaux -> Traitement systémique
- Une étape à l'adolescence: approche analytique
- Une addiction: traitée comme tel
- Un ensemble des éléments précédents

Aujourd'hui

- 2,1% de jeunes sud-coréens de 6 à 19 ans et environ 10 millions d'adolescents chinois nécessiteraient un traitement pour une addiction à Internet
- Les freins à une estimation juste de l'ampleur du trouble sont multiples:
 - l'absence d'outils de screening standardisés,
 - le peu d'études en population adulte,
 - les différences culturelles,
 - l'absence d'études épidémiologiques sérieuses dans nombre de pays
- ➔ marges de prévalence très larges .

A Genève qui consulte?

- 100% sexe masculin (n= 57), âge médian 24 ans
 - 25% critères de Young d'une addiction à internet
 - 83% de comorbidités:
 - 30% troubles de personnalité
 - 20% phobies sociales
 - 20% troubles anxieux autres
 - 20% addictions (alcool, cannabis)
 - 10% ADHD

Traitement?



A définition imprécise traitements flous...

DOMINEZ VOTRE VIE AU LIEU DE LA SUBIR!

(★ MONSIEUR. SAVANE ★)

MEDIUM - VOYANT Guérisseur

Résout rapidement tous vos problèmes: Amour, chance, travail, timidité, fidélité du couple, vous aide à surmonter l'angoisse, les difficultés familiales, les examens et concours, traite l'impuissance sexuelle desenvoûtement, Désintoxication alcool, tabac... Maladies inconnues, problème de voisinage.

RAPIDITE, EFFICACITE, EN 3 JOURS,
TRAVAIL SERIEUX, PAIEMENT APRES RESULTAT
DEPLACEMENT POSSIBLE · DISCRETION ASSUREE

Reçoit tous les jours de 8 à 20h Consultation 10€

Ne pas jeter sur la voie publique SVP.

Impact Idéologique et social

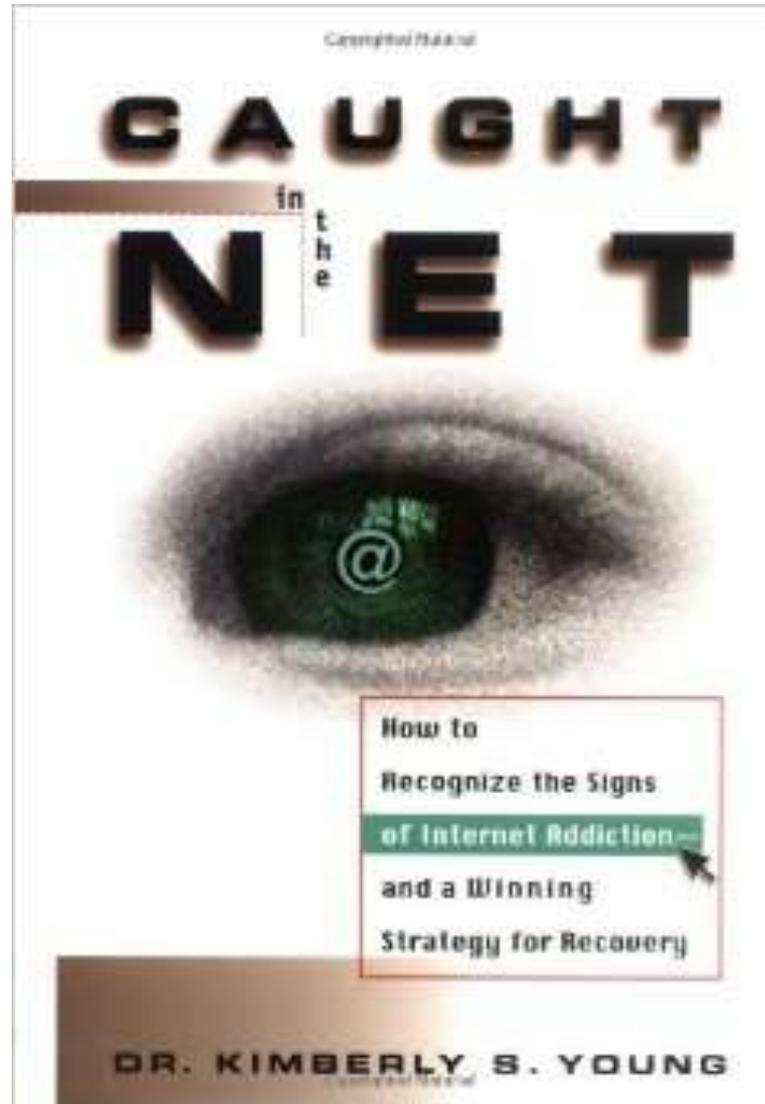


Chalet en bois écologique

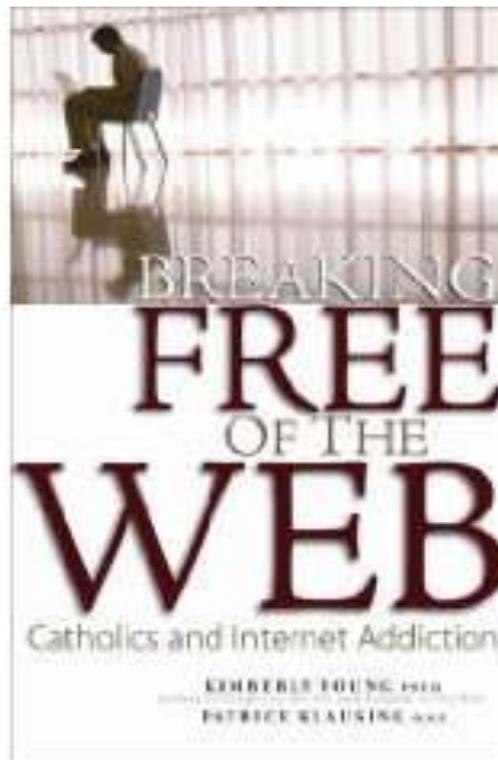
Fossé des générations



K. Young (1998)



**K. Young, P. Klausing: Breaking Free of the Web: Catholics and
Internet Addiction
St. Anthony Messenger Press (2007)**



Exemple Coréen: Boot camp



Chulmo, K., et al. (2011). "Internet-Addicted Kids and South Korean Government Efforts: Boot-Camp Case."

Les « cyberaddicts anonymes »



Internet & Tech Addiction Anonymous (ITAA)

12-Step Fellowship

Hey there! Thanks for dropping by Internet & Tech Addiction Anonymous (ITAA)! Take a look around and grab the [RSS feed](#) to stay updated. See you around!

About ITAA

Featured

Uncategorized

About

Internet and Technology Addiction Anonymous (ITAA) is a fellowship program dedicated to individuals, partners and families dealing with excessive technology use. ITAA offers hope, resources and support to persons confronting the social, economic and interpersonal problems brought about by an overuse of technology. The ITAA community is open to all persons interested in internet and technology recovery.

ITAA is a fellowship program which is founded upon the 12-step model. Other programs such as 12-traditions and non-theistic oriented programs are also shared at ITAA to assist all people in their recovery effort, including those who may not identify and connect with a higher power.

Modèles TCC

Deux types cyberaddiction

- **Généralisée**
- surconsommation multidimensionnelle surtout corrélée aux aspects sociaux d'Internet
- **Spécifique**
- existerait même en absence d'Internet
- présumé être résultat d'une psychopathologie préexistante
- secondairement associée avec activité en ligne

- **Produit versus vecteur**

Distale

Proximale

Signaux
situationnels
(renforcements)

INTERNET

Cognitions
inadaptées

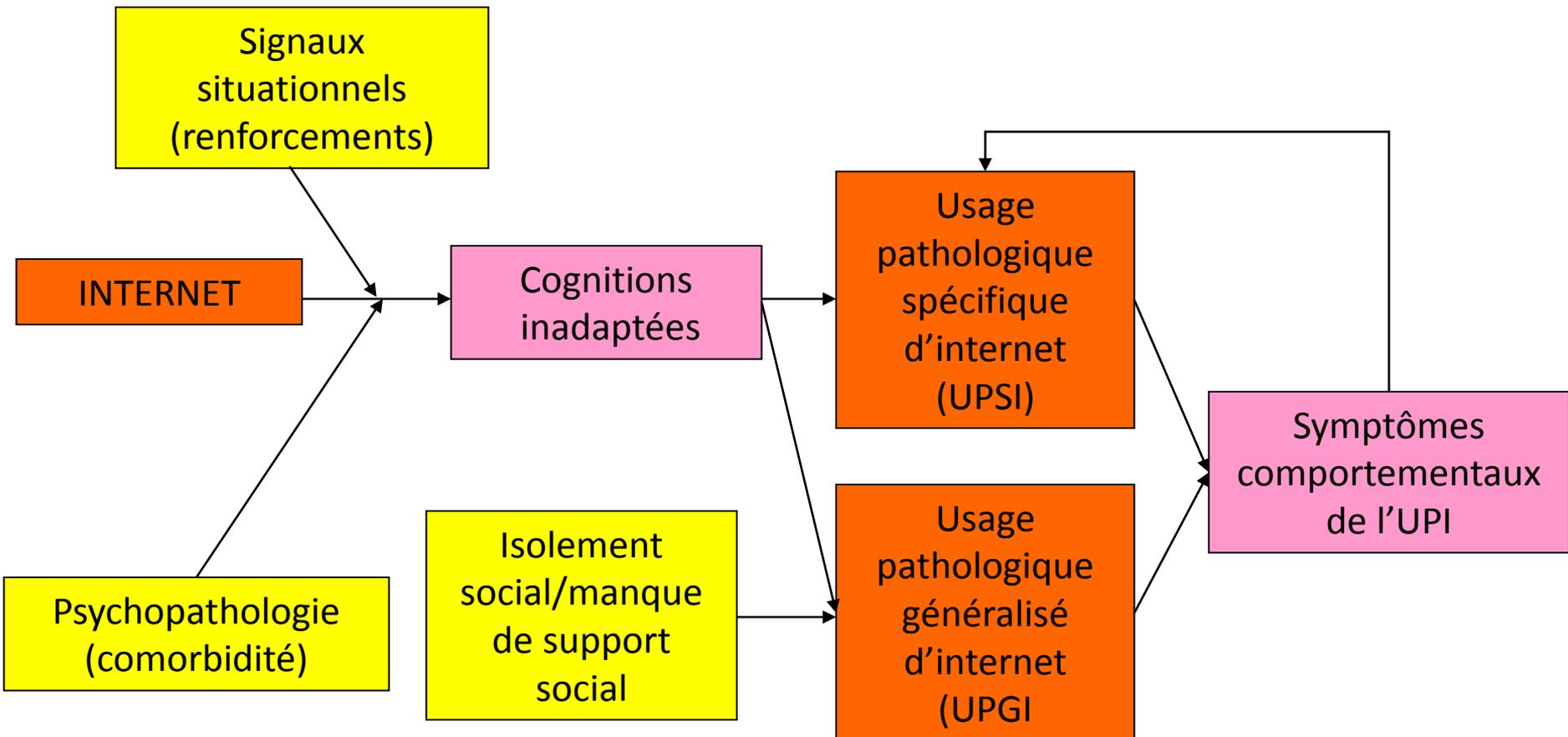
Usage
pathologique
spécifique
d'internet
(UPI)

Symptômes
comportementaux
de l'UPI

Psychopathologie
(comorbidité)

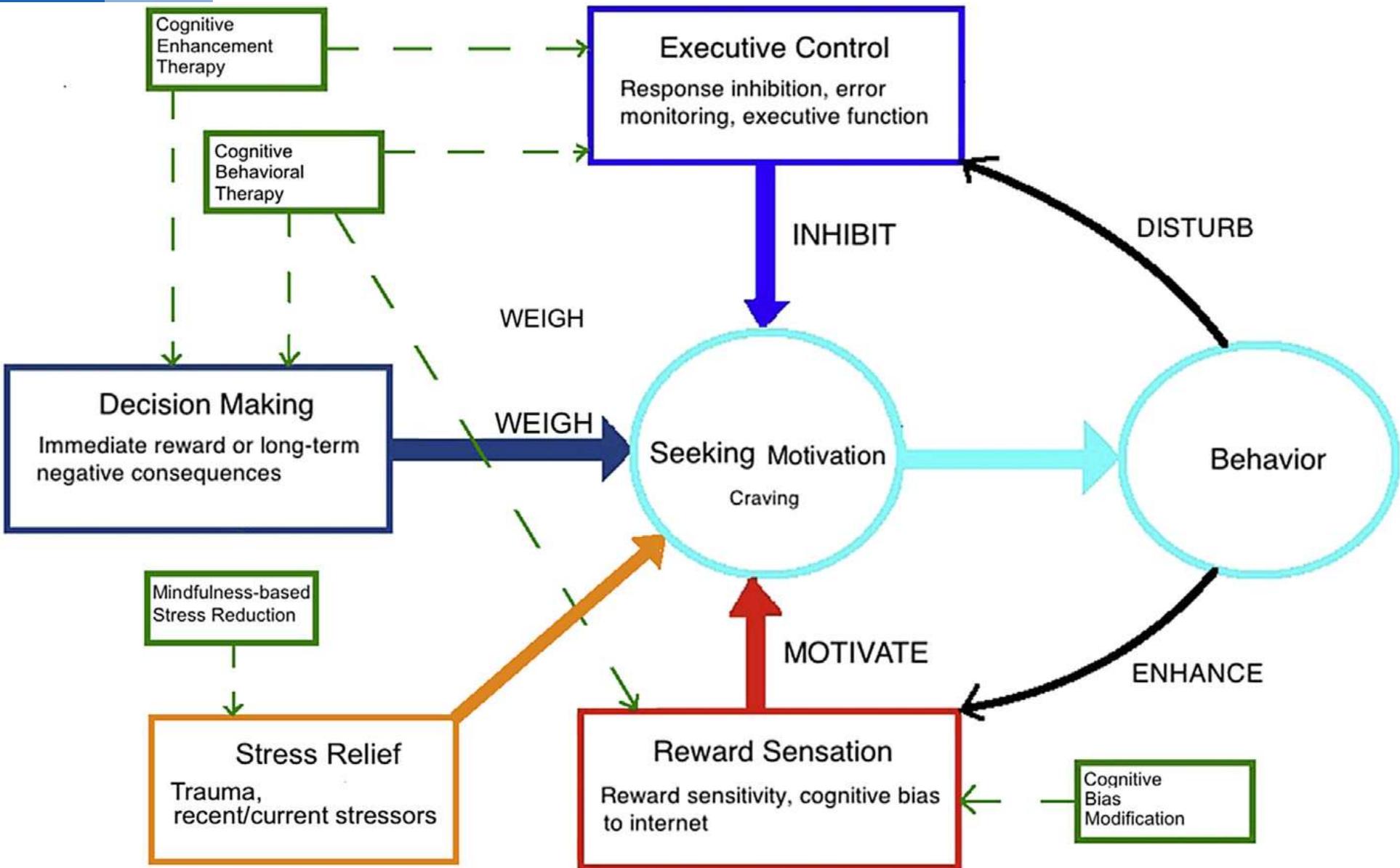
Isolement
social/manque
de support
social

Usage
pathologique
généralisé
d'internet
(UPI)



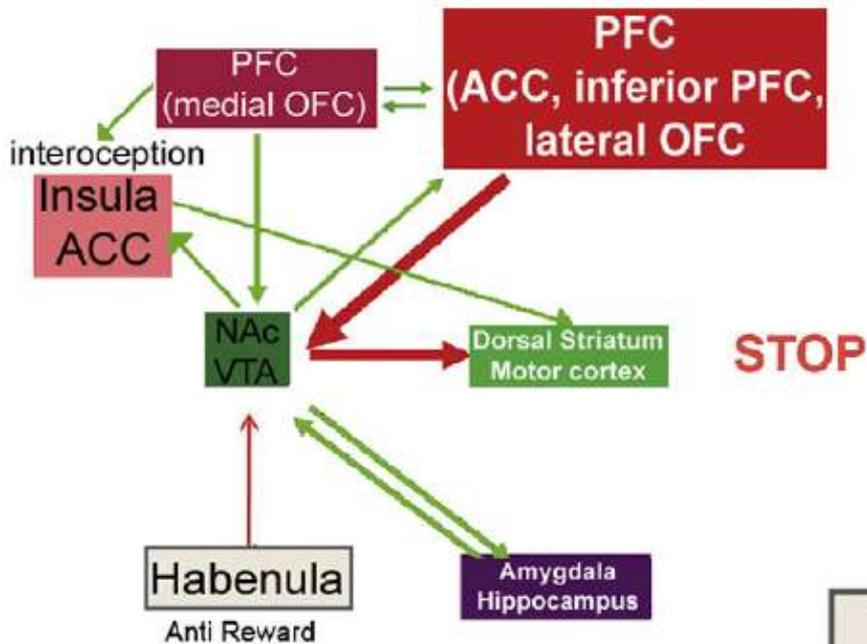
A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications

Dong ,Potenza 2014



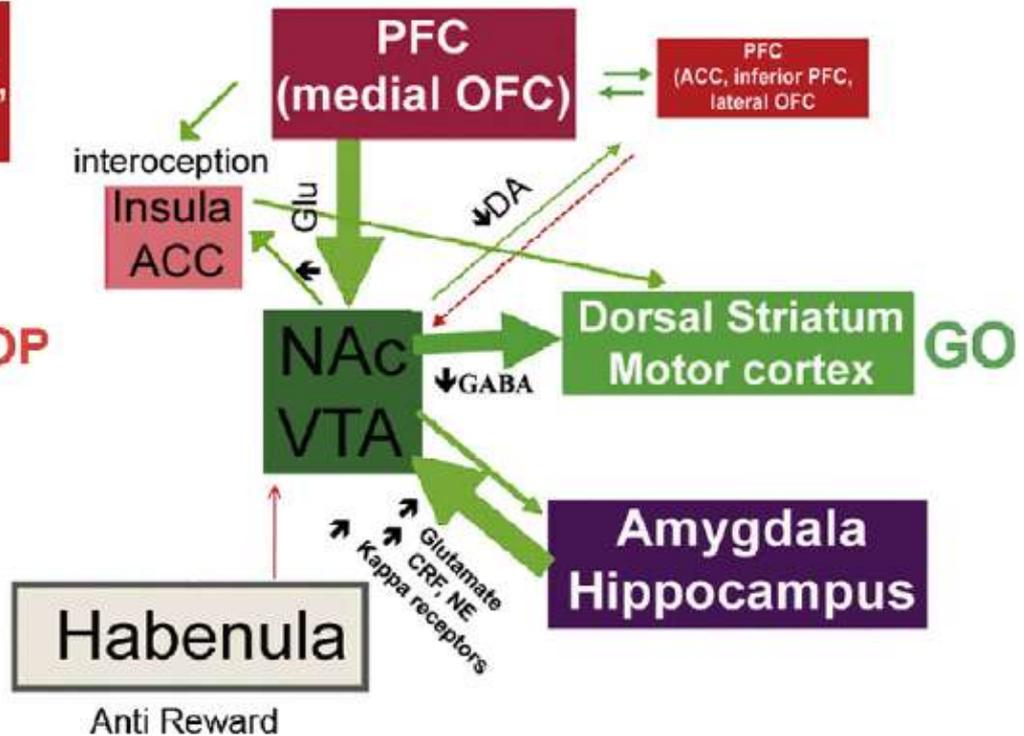
A

Non-Addicted Brain



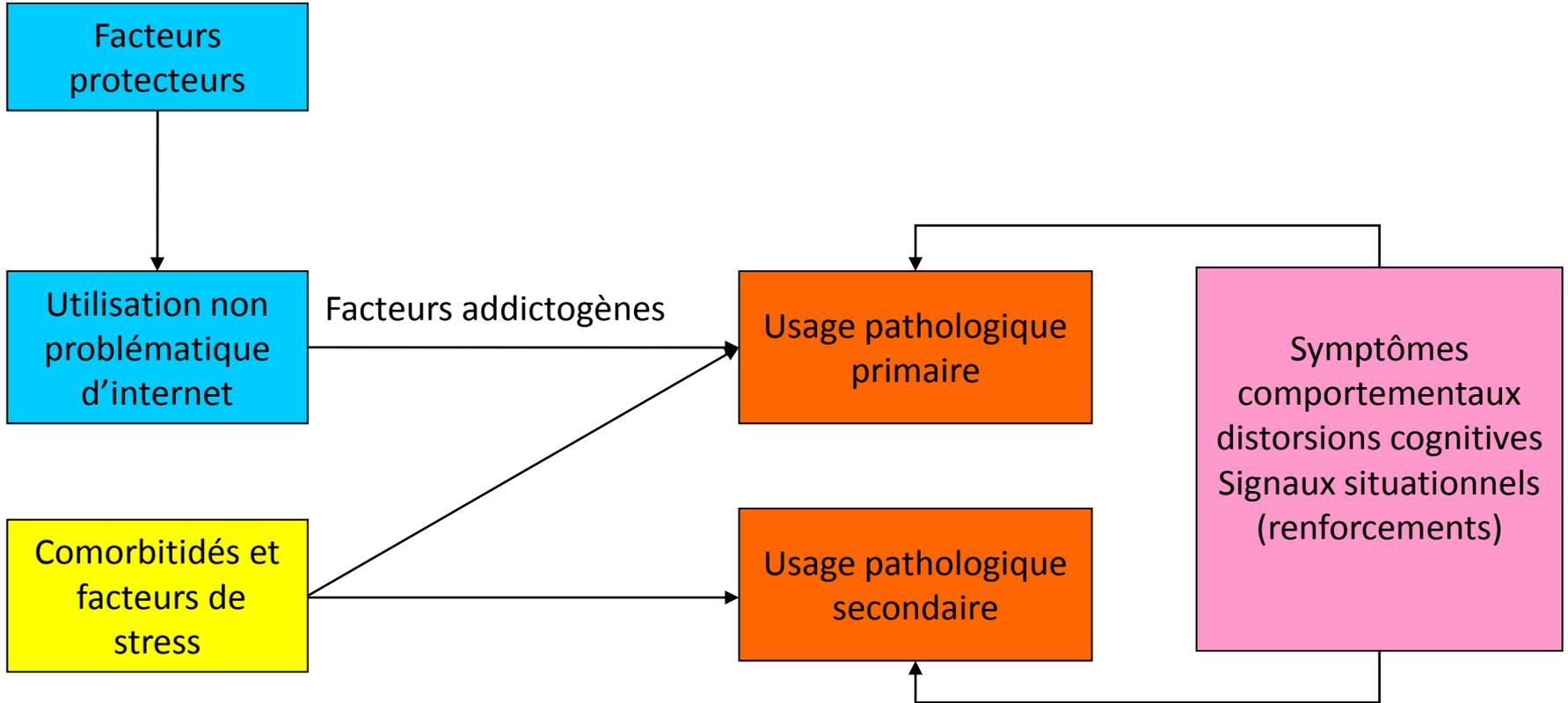
B

Addicted Brain



Deux types cyberaddiction

- Primaire
- Secondaire



Si c'est une addiction:

- Stade motivationnel (pré contemplation, contemplation, action)
- Abstinence versus consommation contrôlée
- Réduction des risques
- Prévention de rechute

Thérapie cognitive - comportementale

- Patients entraînés à:
- Observer leurs pensées
- Identifier déclencheurs émotionnels, situationnels
- Développer des stratégies de coping alternatifs
- Développer des stratégies de prévention rechute
- But: améliorer la qualité de vie *off-line*
- Double focus: activités on-line, activités off-line

Compétence du thérapeute face aux « produits »

J'ai un problème d'alcool je bois
essentiellement du Whisky

Très intéressant le Whisky c'est
donc de l'alcool?



Compétence du thérapeute face aux « produits »

Mais je ne bois que de
l'excellent Whisky docteur,
uniquement du Bruichladdich
Black Art II

C'est vous qui en savez plus que
moi, dites m'en un peu plus



Approche aspécifiques

Psychoéducation / Prévention



Le bien boire, versus le bon usage virtuel



Tireuse à bière à 16 ans dans la chambre de l'ado?



Prévention structurelle/ Individuelle

Genève traque la vente illicite d'alcool

À LA UNE / 21.02.13 / Christine Zaugg

- Le Service du commerce s'attaque aux ventes d'alcool dans les shops après 21h.
- La Ville de Genève attend depuis 2 ans que la loi cantonale soit modifiée pour punir les récidivistes.
- Le maire Rémy Pagani en personne a débusqué un trafic dans les petites épiceries. Il témoigne.

TABAGISME

Le prix des cigarettes augmentera par paliers

Mis à jour le 21.08.2013 5 Commentaires



Le gouvernement a mis mercredi en consultation une révision de loi lui permettant de poursuivre les hausses.

Le sport, un problème majeur de santé public

Blessés et tués dans le sport pour des sports choisis, 2011

Sport	Blessés ¹			Tués	Létalité	Blessés pour 100 000 heures de sport (2008)
	Blessés légers	Pers. ayant subi des blessures moyennement graves	Blessés graves, invalides			
Football	74 560	6 700	1 900	1	0	180
Ski alpin (y c. ski de randonnée)	38 430	6 500	3 430	22	5	46
Snowboard	12 500	1 490	460	0	0	68
Vélo, VTT (hors trafic routier)	12 690	1 390	640	1	1	17
Baignade, natation	11 460	680	100	16	13	16
Randonnée, randonnée en montagne	17 690	2 360	1 270	52	24	...

Source: bpa, extrapolation; Observatoire Sport et activité physique Suisse

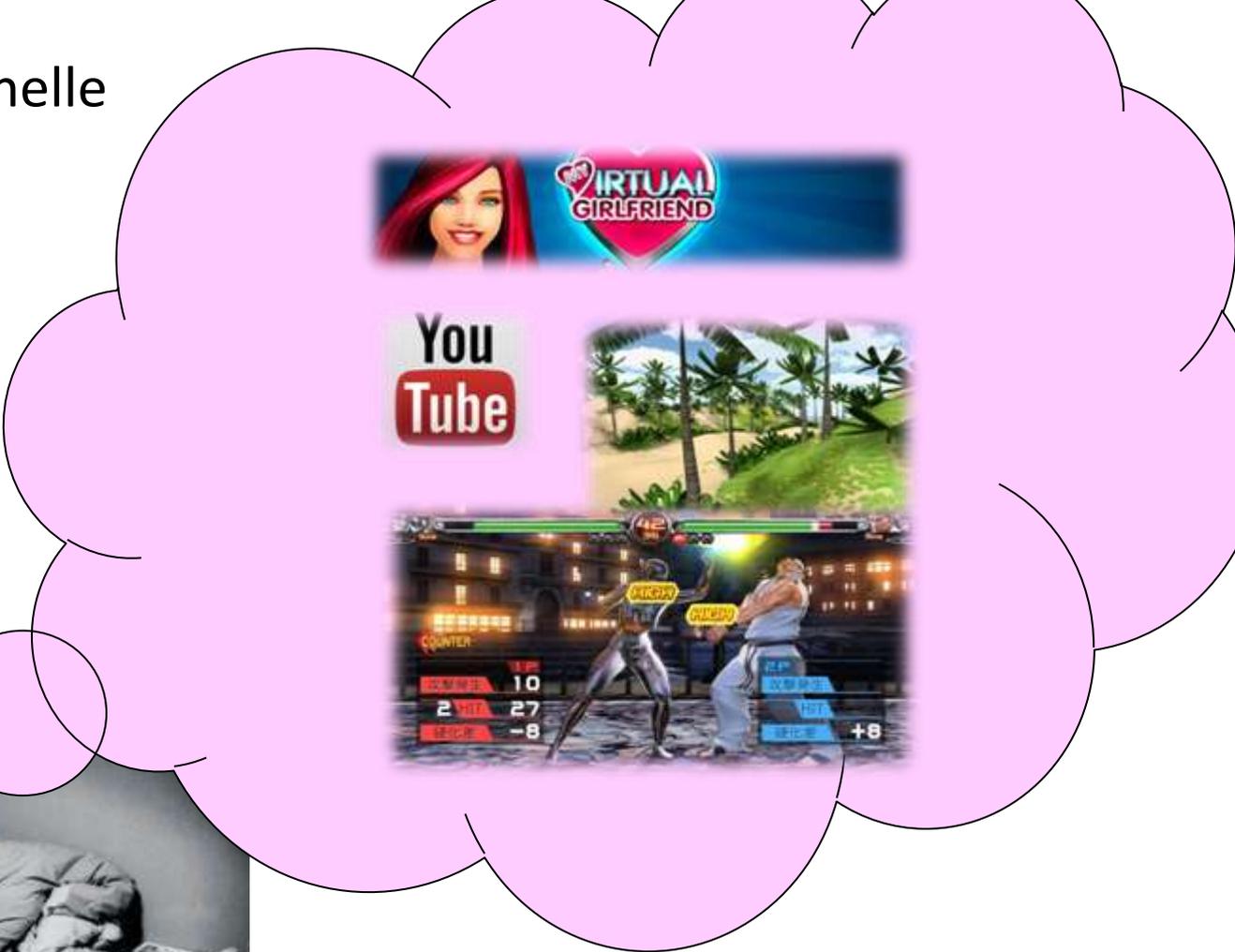
USP.T.10

Bénéfice plutôt que risques?



Équipe chinoise Newbee: Dota 2 vainqueur du 4^{ème}
Championnat International
Premier prix: 5 millions \$

Approche motivationnelle



Hikikomori

Objectif thérapeutique: Attrait réalité versus virtuel?



Déficit d'expériences comportementales « In vivo »

- Début consommation Internet intensive (pré)adolescence
- Adolescents évitant manquent de situations d'expérimentation de coping adéquat dans *vie réelle*
- Maintien surconsommation Internet

Utilisation problématique?



**Objectif thérapeutique:
Abstinence?
Abstinence spécifique?
Consommation contrôlée?**



Exemples d'intervention spécifique

- Comportementales
- Cognitives

Auto-observation « carnet de consommation »

- Evaluation activités *on-line*
- Auto-observation détaillée activités (journal activités Internet)
- Quelles activités, durée, déclencheurs pour chaque activité
- Faire le lien entre déclencheurs émotionnels et Escapisme (fuir la réalité)



WIKIPÉDIA
L'Encyclopédie libre



Et en quoi consiste
cette quête si
formidable visant à
gagner l'épée
légendaire des
dieux?

A attendre environ 2
heures que le groupe
soit formé puis
appuyer de manière
répétitive sur 4
boutons pendant
encore 2 heures pour
avoir au final 5% de
chance de l'obtenir...

Mise en place de stoppeurs externes

- Action ou « objets rappel » (*prompters*)
- pour augmenter contrôle de l'initiation et de l'arrêt consommation
- Réveil électronique
- Système de contrôle parental
- Effacer son personnage, renoncer au haut-débit

Ordinateur

Corbeille

Certificat entree ordinaire

jap21918

or Zack

Psychotherapie Internet internet

Support Informatique

article>Data

bilan jeune

certificat

Cours

620.full

210041

DDP

mes publi

NANT

TLFB

tross

urgence_addi...

17-belmont_01...

BIP-2013-Wag...

Canadian Jour...

game_tobacco

gold_lancet

201302180905...

CGIamide

Acute alcohol intoxication

assist_french

BIP-2013-Clar...

Display of Alcohol Use ...

OH_Pediatrics...

topiramate_G...

Internet addiction asses...

logbuch_fmhc...

Diocetylmorph...

Meta-analysis of natrineone and...

Nicotine Tob Res-2012-Cla...

PROGRAMME GROUPALL...

self_MMO

Randomized Controlled Tri...

rangel

54symposiu...

self-concept

soumission1

tab1d

cyber2013

THC_USA

The Critical Importance ...

Poster Ebra2013_FINAL

Poster Ebra2013_AZ...

esbra

LeTempsich - La demence...

esbra2

addiction_con...

Behavioral AddictionQ...

antipsychotic

PEGB



201308191043

HUG
 Hôpitaux Universitaires de Genève
 Direction des Systèmes d'Information

Service Desk Informatique
 - 2'40'40 site Cluse-Ressaisie
 - 022 372 40 40 autres sites

BIVI-7363

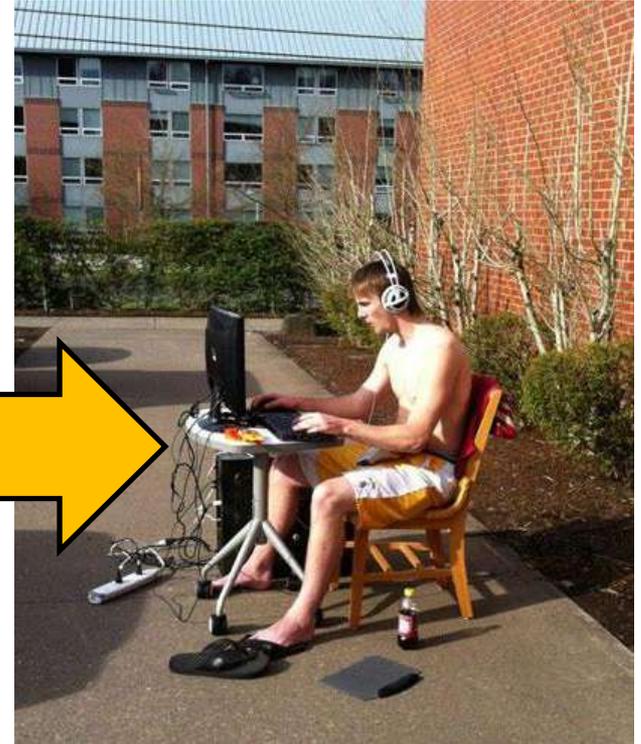
Utilisateur: gath
 Domaine: HUG
 Session lancée le: 26.08.2013 13:09:43
 Dernier démarrage: 26.08.2013 09:11

Date d'installation: 27.06.2013
 Version image: Win7x32-P2
 OptiPlex 780

Afficher le Bureau

Taskbar icons: Start, Internet Explorer, Chrome, Firefox, Word, Outlook, VLC, etc.

FR - 14:06 26.08.2013



Limiter le temps en ligne

- Séances structurées programmées
- Objectifs raisonnables (p.ex. 20 heures à la place de 40)
- Repartir les heures prévues vers des périodes spécifiques
- Séances courtes, mais fréquentes préférables aux séances longues mais rares
- ↓ craving et sevrage ↑ sens de contrôle

Etudes actuelles



Table 1
Selected Characteristics of Treatment Studies for Internet Addiction

Study	Assessment	Treatment	N	Age (years)	Outcome	Treatment effect size
Du et al. (2010)	Beard's Diagnostic Questionnaire	1. CBT (8 sessions) 2. Control	56	12–17	CBT reduced Internet overuse and associated symptoms, and improved time management skills. Treatment gains were observed at 6-month follow-up.	Cohen's $d = 1.08$ (post) and 1.35 (6-month follow-up)
Han et al. (2009)	Korean-Internet Addiction Scale	1. Methylphenidate (8 weeks)	62	8–12	Methylphenidate significantly reduced severity of addiction symptoms and overall Internet usage.	Not reported
Han et al. (2010)	Young Internet Addiction Scale; DSM-IV criteria for substance dependence	1. Bupropion (6 weeks) 2. Control	19	17–29	Bupropion reduced cravings for online video game play, total game play time, and cue-induced brain activity.	Not reported
Kim (2008)	Korean-Internet Addiction Scale	1. Group counselling (5 weeks) 2. Control	25	–	10 counselling sessions reduced addiction symptoms and increased self-esteem, as compared with the control group.	Not reported
Orzack et al. (2006)	Orzack Time Intensity Scale	1. CBT; Readiness to change; motivational interviewing (16 weeks)	35	26–59	Group treatment increased quality of life and depressive symptoms, but did not reduce Internet misuse. Patients with co-morbid anxiety/mood disorder responded best to treatment, whereas ADHD clients showed no improvement.	Not reported
Shek et al. (2009)	Young Internet Addiction Scale	1. Multi-modal counselling (15 to 19 months)	59	11–18	Counselling produced a decrease in IA symptoms. Participants reported high satisfaction with the program.	Not reported
Su et al. (2011)	Young Diagnostic Questionnaire	1. Self-help (3 types) 2. Control	65	–	All treatment groups showed significant decreases in online activity (hours) and YDQ scores after 1-month. The “expert system” treatments were the most effective.	Cohen's $d = 0.72$ – 0.82 (YDQ score); Cohen's $d = 0.75$ – 0.98 (online activity)
Young (2007)	Internet Addiction Test	1. CBT (12 sessions)	114	–	CBT reduced most clients' thoughts and behaviors related to compulsive Internet use. Gains observed at 6-month follow-up.	Not reported

Cognitive-Behavioral Approaches to Outpatient Treatment of Internet Addiction in Children and Adolescents

Daniel L. King, Paul H. Delfabbro, Mark D. Griffiths and Michael Gradisar 2012

Clinical Study

Treatment Outcomes in Patients with Internet Addiction: A Clinical Pilot Study on the Effects of a Cognitive-Behavioral Therapy Program

K. Wölfling, M. E. Beutel, M. Dreier, and K. W. Müller

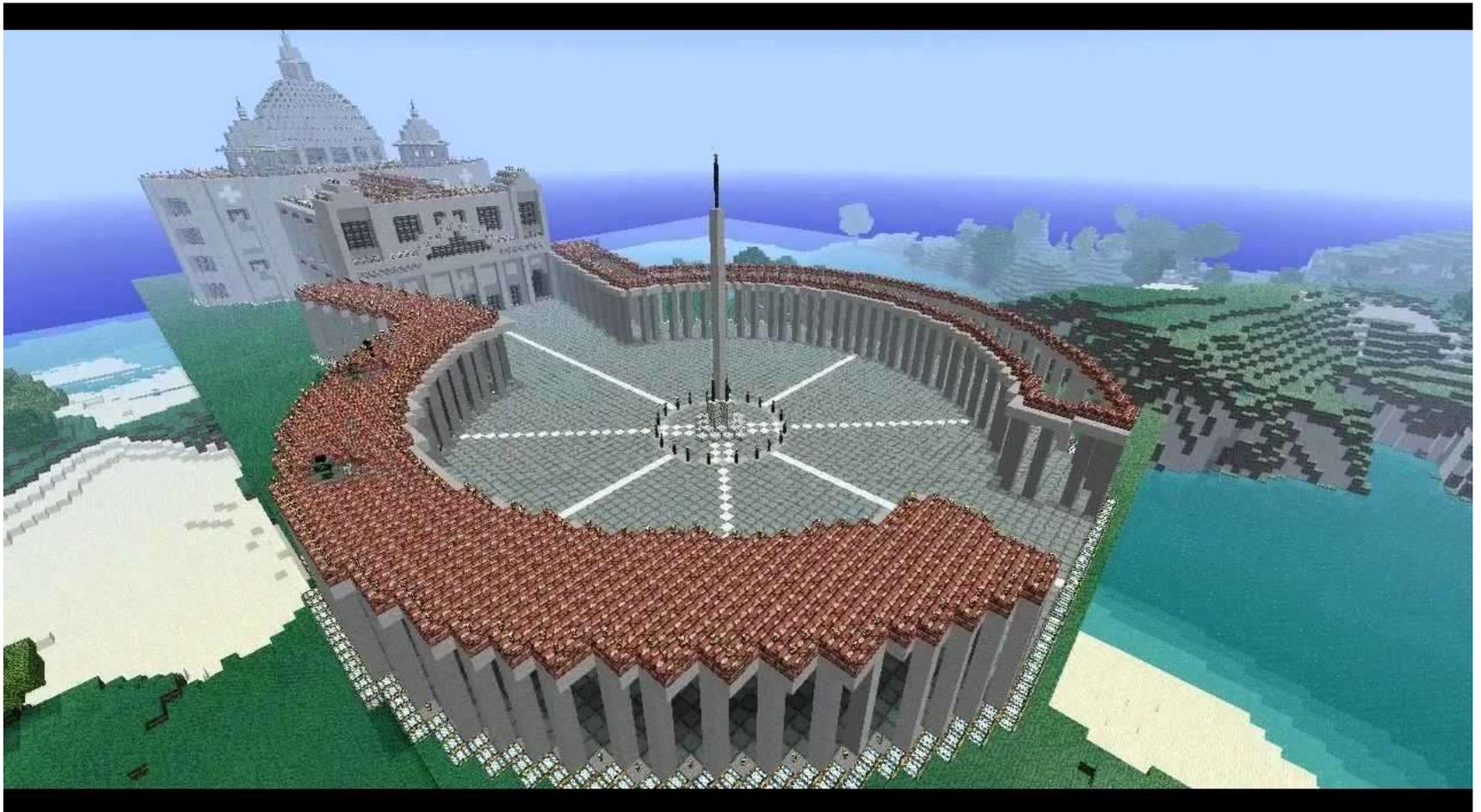
15 group sessions plus additional eight sessions of individual Therapy,

TABLE 1: Therapeutic elements of the therapy program “Short-term treatment for internet and computer game addiction” (STICA).

Probatory	<p>Psychological diagnostic of IA</p> <p>Anamnesis of current and life-time media use</p> <p>Identification of problematically used online contents</p> <p>Diagnostic of comorbid disorders</p> <p>Assessment of psychopathological symptoms and psychosocial resources</p>
Initial stage	<p>Initializing trustful patient-therapist alliance and therapy commitment</p> <p>Assessment and enhancement of motivation for behavioral change</p> <p>Development of proximal and distal therapy aims</p> <p>Psychoeducation</p>
Behavior modification	<p>Psychoeducation</p> <p>Identification of triggers (situations, cognitions, beliefs, emotions, and psychophysiological reactions) of Internet use</p> <p>Development of SORKC-schemes and cognitive restructuring</p> <p>Development of an individual model of IA</p> <p>Training module: discrimination of emotional states</p> <p>Social skills training</p> <p>Reestablishment of alternative behavioral strategies and interests</p>
Stabilization and relapse prevention	<p>Reestablishment of alternative behavioral strategies and interests</p> <p>Exposure training and habituation training</p> <p>Individual relapse prevention, stopping techniques, and emergency plans</p>

Cas clinique Mario 19 ans

- Motif de consultation: Minecraft



Video

- 10:55 Rôle dans le jeu
- 30:00 Aspect sociaux
- 38:00 La honte

ARTICLE ORIGINAL

Traitement par thérapie cognitivo-comportementale d'une addiction Internet spécifique : un apport théorique illustré par une étude de cas d'un patient souffrant d'une addiction à un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)

Cognitive/behavioral treatment of a specific Internet addiction: A theoretical contribution illustrated by a case study of a patient suffering from an addiction to a massive multiplayer online role playing game (MMORPG)

Gabriel Thorens*, Yasser Khazaal, Daniele Zullino

Conclusions

- Composantes spécifiques liées aux particularités du produit
- Composantes aspécifiques liées:
- Mécanismes communs des addictions
- Traitements des comorbidités