

PERHAPS - Etude cas-témoins menée auprès de joueurs de poker: Etude des déficits d'habiletés cognitives et de la spécificité des problèmes de jeu au poker. Etude préliminaire en vue de la mise en place d'une procédure de remédiation cognitive spécifique

Responsable(s) :Bouju Gaëlle, Nantes University Hospital Addiction Treatment Department/Clinical Investigation Unit CIU 18: Behavioural Addictions and Complex Mood Disorders/EA 4275 Sphere

Date de modification : 22/10/2018 | Version : 2 | ID : 73280

Général	
Identification	
Nom détaillé	Etude cas-témoins menée auprès de joueurs de poker: Etude des déficits d'habiletés cognitives et de la spécificité des problèmes de jeu au poker. Etude préliminaire en vue de la mise en place d'une procédure de remédiation cognitive spécifique
Sigle ou acronyme	PERHAPS
Thématiques générales	
Domaine médical	Psychologie et psychiatrie
Déterminants de santé	Addictions et toxicomanie Facteurs sociaux et psycho-sociaux Mode de vie et comportements Systèmes de soins et accès aux soins
Mots-clés	Jeu pathologique, étude expérimentale, mécanismes cognitifs, poker, remédiation cognitive
Responsable(s) scientifique(s)	
Nom du responsable	Bouju
Prénom	Gaëlle
Adresse	Hôpital Saint Jacques ? Bâtiment Louis Philippe 85 rue de Saint Jacques ? 44 093 Nantes cedex 1
Téléphone	+ 33 (0)2 40 84 76 20
Email	gaelle.bouju@chu-nantes.fr
Laboratoire	Nantes University Hospital Addiction Treatment Department/Clinical Investigation Unit CIU 18: Behavioural Addictions and Complex Mood

Organisme

Nantes University Hospital

Collaborations

Financements

Financements

Publique

Précisions

Appel d'Offres interne CHU de Nantes

Gouvernance de la base de données

Organisation(s) responsable(s) ou promoteur

CHU de Nantes - Institut Fédératif des Addictions Comportementales (IFAC) - Unité d'Investigation Clinique "Addictions Comportementales et Troubles de l'Humeur Complexes"

Statut de l'organisation

Secteur Public

Existence de comités scientifique ou de pilotage

Non

Contact(s) supplémentaire(s)

Caractéristiques

Type de base de données

Type de base de données

Bases de données issues d'enquêtes

Base de données issues d'enquêtes, précisions

Etudes cas-témoins

Informations complémentaires concernant la constitution de l'échantillon

Étude principale : une partie des participants volontaires sont sélectionnés par voie de presse ("non joueur de poker" et "joueurs expérimentés non pathologiques"), une autre partie sont sélectionnés dans la cohorte EVALADD ("joueurs problématiques de poker") (n=60). Les participants sont randomisés, après vérification d'éligibilité, dans 3 groupes différents.

Etude secondaire : les participants sont sélectionnés dans la cohorte EVALADD (Joueurs pathologiques de jeux de hasard pur, de jeux de quasi adresse et de jeux vidéo type MMORPG) (n=45). Ils sont randomisés, après vérification d'éligibilité, dans 3 groupes différents

Objectif de la base de données

Objectif principal	Vérifier l'existence et préciser la nature des déficits d'habiletés cognitives (capacités d'attention et de perception émotionnelle, et capacités de flexibilité mentale et d'inhibition) chez les joueurs pathologiques de poker ? l'objectif à long terme est de pouvoir proposer un programme de thérapie de type remédiation cognitive centré sur ces déficits d'habiletés cognitives, et de le tester dans une étude plus clinique pouvant être soumise à un appel d'offre régional ou national de type PHRC
Critères d'inclusion	Critères d'inclusion: - majeurs de moins de 60 ans - hommes - bonne compréhension du français, sachant lire et écrire - niveaux de vision et d'audition corrects - groupe 1 (étude principale): joueurs de poker Texas Hold'em ayant une expérience d'au moins 3 mois à raison d'une fréquence d'au moins 1 fois par semaine - groupe 2 (étude principale): joueurs de poker Texas Hold'em ayant un diagnostic de jeu pathologique selon le DSM-5 - groupes S1 et S2 (étude secondaire): validation du diagnostic de jeu pathologique selon le DSM-5 - groupe S3 (étude secondaire): validation des critères d'usage problématique des jeux vidéo selon le PVP
Type de population	
Age	Adulte (19 à 24 ans) Adulte (25 à 44 ans) Adulte (45 à 64 ans)
Population concernée	Population générale
Sexe	Masculin
Champ géographique	Régional
Régions concernées par la base de données	Pays de la Loire
Détail du champ géographique	Pays de la Loire
Collecte	
Dates	
Année du premier recueil	01/2016 (théorique)

Année du dernier recueil	07/2018 (théorique)
Taille de la base de données	
Taille de la base de données (en nombre d'individus)	< 500 individus
Détail du nombre d'individus	150 participants (90 pour l'étude principale, 45 pour l'étude secondaire et 15 volontaire témoin)
Données	
Activité de la base	Collecte des données active
Type de données recueillies	Données cliniques Données déclaratives
Données cliniques, précisions	Dossier clinique
Données déclaratives, précisions	Auto-questionnaire papier Face à face Téléphone
Détail des données déclaratives recueillies	Habitudes et parcours de jeu à partir d'une grille d'entretien standardisée, autoquestionnaires sur le comportement du participant en général et certains aspects particulier liés à la pratique de jeu, évaluation de différentes tâches cognitives (capacités d'attention et de perception émotionnelle, capacités de flexibilité mentale et capacités d'inhibition).
Existence d'une bibliothèque	Non
Paramètres de santé étudiés	Qualité de vie/santé perçue
Modalités	
Mode de recueil des données	Hétéroquestionnaires, autoquestionnaires et tâches cognitives
Nomenclatures employées	DSM-IV
Procédures qualité utilisées	CRF électronique saisi sur Clinsight
Suivi des participants	Non
Appariement avec des sources administratives	Non
Valorisation et accès	

Valorisation et accès

Accès

Charte d'accès aux données
(convention de mise à
disposition, format de données
et délais de mise à disposition)

Contactez le responsable scientifique

Accès aux données agrégées

Accès restreint sur projet spécifique

Accès aux données individuelles

Accès restreint sur projet spécifique