

Définitions

CS : fonctions cognitives permettant de comprendre et d'interagir avec autrui.

Exemple : reconnaître une émotion, attribuer une émotion ou une pensée, comprendre l'humour/l'ironie



AC

(i.e. sans substance)

Exemple : jeux de hasard et d'argent, jeux vidéo, sexe, etc.



Cas clinique



27 ans

Trouble de la communication sociale pragmatique - *Plainte : difficultés d'interprétation d'intentions*

Diagnostic d'addiction sexuelle (AS)

Bilan neuropsychologique : altération de la théorie de l'esprit - *i.e. capacité à inférer des états mentaux*

	Focus sur les capacités de CS	Nécessite des capacités d'empathie/de lecture d'indices sociaux /d'interaction sociale préservées
Prise en charge usuelle : Groupe TCC ciblant l'AS	NON	OUI → Non possible
Adaptation de la prise en charge : groupe SCIT <i>Social Cognition and Interaction Training</i>	OUI	NON → + adapté

Importance des capacités de CS dans l'adaptation de la prise en charge de l'AS

Questionne le lien entre trouble de la communication sociale et AS : pas de littérature

→ Lien entre AC et CS ?

Littérature faisant le lien entre AC & CS

Traitement des émotions faciales



Prise de décision en situation sociale



- 22 patients joueurs pathologiques comparés à 22 sujets contrôles
- Doivent identifier l'émotion présentée selon 3 modalités (*voix - visage - musique*)
- Difficultés pour les essais neutres
- Identification de l'émotion correcte pour les voix et visages inférieure aux contrôles

Komreich C, et al. Impaired non-verbal emotion processing in Pathological Gamblers. Psychiatry Research. 2016.

- 2 études évaluant le **traitement inconscient d'émotions faciales** en comparant un groupe de joueurs avec un trouble du jeu vidéo et un groupe contrôle
- Les deux études montrent un traitement cérébral différent entre les patients et les contrôles (*onde N170 correspondant à la reconnaissance d'un visage*)
 - La seconde étude montre que les patients présentent une plus grande réponse cérébrale face aux visages de dessins animés en comparaison des sujets contrôles.

- 23 patients avec un trouble du jeu vidéo comparés à 23 sujets contrôles
- Jouent à *League of Legend*, puis jeux économiques permettant d'évaluer la coopération (*Dilemme du Prisonnier et Chicken Game*)
- Pas de différence entre les groupes sur le Dilemme du Prisonnier
- Sur le Chicken Game : moins de coopération de la part des patients que de leurs amis

Su W, et al. Do individuals with problematic and non-problematic internet game use differ in cooperative behaviors with partners of different social distances? Evidence from the Prisoner's Dilemma and Chicken Game. Comput Human Behav. 2018.

Conclusion : La littérature suggère une altération des capacités de CS dans les AC.

De nombreuses recherches doivent encore être menées mais l'étude de cas clinique nous montre l'importance de ces fonctions dans la prise en charge des patients.

Peng X et al. Unconscious Processing of Facial Expressions in Individuals with Internet Gaming Disorder. Front Psychol. 2017.
He J, et al. Automatic Processing Advantage of Cartoon Face in Internet Gaming Disorder: Evidence From P100 N170, P200, and MMN. Front Psychiatry. 2019.