

LA DÉPENDANCE AUX JEUX VIDÉO ET AUX RÉSEAUX SOCIAUX  
AINSI QUE LES CONSÉQUENCES SUR LA SANTÉ PHYSIQUE  
ET MENTALE, COMME LA SOLITUDE ET LES TROUBLES  
DU COMPORTEMENT

DE M. AHMED EL KTIBI

A MME CECILE JODOGNE, MINISTRE EN CHARGE  
DE LA SANTÉ

**Mme Cécile Jodogne, ministre.** - Messieurs les députés, les questions que vous soulevez sont importantes. Elles reviennent régulièrement dans nos échanges au sein de cet hémicycle. M. du Bus m'a interrogée sur la dépendance aux jeux vidéo en février dernier et Mme Yacoubi m'a interrogée sur l'addiction aux jeux de hasard en mars dernier.

La dépendance aux réseaux sociaux et à l'internet a soulevé plusieurs interrogations légitimes au cours de cette législature. Je me suis donc déjà exprimée sur une partie de vos questions et je tenterai de ne pas trop me répéter, même si ces phénomènes ne sont pas de nature à évoluer en quelques mois.

En ce qui concerne l'ampleur des phénomènes de dépendance, nous disposons de données issues d'enquêtes générales sur la santé des jeunes. L'enquête HBSC (Health Behaviour in School-aged Children) menée auprès de plus de 14.000 élèves en Fédération Wallonie-Bruxelles fournit pour l'année 2014 les indications suivantes : 43,8% des jeunes de 10 à 22 ans déclarent jouer plus de deux heures par jour à des jeux vidéo. Le phénomène n'est donc pas négligeable. Par ailleurs, il touche plus les garçons et les jeunes hommes que les filles et les jeunes femmes (49,8% contre 38%).

Si la consommation de jeux vidéo augmente globalement avec l'âge, elle est aussi corrélée avec d'autres éléments. Ainsi, elle est plus élevée chez les élèves de la filière professionnelle que chez ceux de la filière générale, les jeunes de l'enseignement technique se situant dans une position intermédiaire.

La proportion de jeunes jouant au moins deux heures par jour à des jeux vidéo augmente également lorsque le niveau d'aisance matérielle diminue, ce qui rejoint donc la problématique des inégalités sociales dans la santé.

Cette étude fournit des indications sur la fréquence, mais pas sur la dépendance ou l'usage problématique. Elle est répétée tous les quatre ans. La collecte des données pour l'année 2018 est en cours. Il faudra un peu de patience pour disposer des résultats et établir des comparaisons avec ceux de 2014.

Une autre étude de 2013, celle du Centre de référence en santé mentale (CréSaM), fournit également de nombreuses informations très intéressantes sur les usages moyens et les usages compulsifs d'internet et des jeux vidéo. Le rapport de cette étude nous apprend notamment que 99% des élèves interrogés disposent d'un accès à internet chez eux et que 80% disposent de leur propre ordinateur. Le temps hebdomadaire moyen passé en ligne est de 12 heures 9 minutes, ce qui correspond à 1 heure 44 minutes par jour.

Il nous apprend également que 66% des élèves interrogés dans l'enseignement secondaire jouent de temps en temps à des jeux en ligne ou hors ligne. De plus, 88% des élèves de l'enseignement secondaire ont créé un profil sur un ou

plusieurs réseaux sociaux. Facebook est clairement le plus populaire, bien que l'on dise qu'il est en nette régression chez les jeunes, avec plus de 95% d'élèves qui ont choisi ce réseau social.

Dans cette enquête, l'utilisation compulsive a été mesurée à l'aide d'échelles validées internationalement.

Les auteurs de l'étude estiment la prévalence d'utilisateurs d'internet compulsifs dans leur échantillon à 9,5% des élèves interrogés. Au sein de ce groupe d'utilisateurs compulsifs, ils distinguent trois sous-groupes, allant du moins compulsif au plus compulsif, sur la base de résultats calculés en fonction des réponses aux questions.

Les utilisateurs compulsifs d'internet passent chaque semaine deux fois plus de temps en ligne que les utilisateurs non problématiques, c'est-à-dire 22 heures et 31 minutes, contre 11 heures et 3 minutes pour les non compulsifs. Cela représente en moyenne 3 heures 13 minutes par jour pour les utilisateurs compulsifs d'internet et 1 heure 30 minutes pour l'autre groupe.

Les auteurs mettent en évidence une corrélation entre le type de formation suivie et l'utilisation compulsive d'internet, ce qui recouvre les éléments de la première étude. Les élèves de l'enseignement technique et professionnel sont proportionnellement plus nombreux dans le groupe des utilisateurs compulsifs que les élèves de l'enseignement général.

En ce qui concerne l'usage compulsif des jeux vidéo, 11% des élèves interrogés sont concernés par un tel type d'usage. Différents niveaux de gravité sont ici encore observés. Les joueurs compulsifs passent deux fois plus de temps que les joueurs non compulsifs à jouer, soit deux heures par jour, et une heure en moyenne durant les jours d'école.

Ce temps augmente sensiblement les week-ends et les jours de congé. Enfin, 7,1% des jeunes interrogés présentent un comportement compulsif vis-à-vis des réseaux sociaux.

Pour répondre plus particulièrement à l'interrogation de M. Maingain, l'étude présente aussi des données pour les adultes, les jeunes n'étant certainement pas les seuls à présenter un comportement compulsif vis-à-vis des réseaux sociaux et d'internet. Comme ce n'est pas le sujet de la présente interpellation, je vous renvoie au rapport disponible sur le site du Centre de référence en santé mentale (CréSaM) pour en savoir plus au sujet des adultes.

En ce qui concerne les actions menées dans les domaines de la prévention et de l'aide, il existe une diversité d'initiatives dépendant de différents niveaux de pouvoir. Plusieurs projets de soutien à la parentalité et d'éducation aux médias intègrent cette question. La Communauté française l'aborde avec beaucoup de nuances avec le projet Yapaka.

Les asbl Infor-Drogues et Prospective Jeunesse traitent également de la question de la dépendance aux jeux dans différents outils : travail avec les éducateurs relais, publication de brochures, écoute téléphonique et permanences sur l'internet. L'asbl Le Pélican, agréée par la Commission communautaire française, coordonne un site d'aide aux joueurs, qui met à leur disposition de l'information, un outil d'auto-évaluation et un outil d'aide en ligne. Il existe donc bien différents outils de prévention et, au travers de ces mesures, nous sommes en contact avec les asbl qui travaillent sur ces problématiques.

Pour ce qui est de votre question sur l'e-sport, l'étude que j'ai citée montre qu'il ne s'agit pas des jeux les plus utilisés par les jeunes. Je ne pense pas qu'il convienne de développer des outils spécifiques à ce type de jeu, mais les actions qui tentent de promouvoir l'activité physique et de lutter contre la sédentarité devraient intégrer cette dimension.

Il y a un débat au sein de la communauté scientifique, mais aussi parmi les intervenants de terrain, autour de la question de la spécificité de ces pathologies et des réponses à y apporter. Ce débat a également eu lieu en Cellule politique francophone santé-assuétudes, où mon cabinet est représenté.

Certains estiment qu'il s'agit de phénomènes tout à fait distincts et nouveaux, qui doivent faire l'objet de diagnostics spécifiques et de réponses tout à fait spécialisées. D'autres estiment qu'un diagnostic spécifique ne repose pas sur des bases scientifiques dans l'état actuel des connaissances et qu'il comporte le risque de stigmatiser et d'effrayer les joueurs. Ils estiment que les services existants, compétents en matière d'aide aux toxicomanes ou de santé mentale, sont suffisamment armés pour faire face à la plupart des demandes, moyennant éventuellement un soutien accru à ces structures.

Je pense en effet, Monsieur Maingain, que les services ambulatoires de santé mentale sont plus au courant et plus rapidement informés des problématiques que nous ne pourrions l'être au niveau du cabinet ou du Collège, puisqu'ils sont en contact direct avec des personnes présentant différents types de troubles.

avec les intervenants de terrain, j'ai également l'impression que les services existants sont suffisamment armés pour répondre aux demandes. Ils doivent bien sûr s'adresser aux acteurs spécialisés s'ils souhaitent renforcer leur savoir-faire dans ce domaine, ou réorienter les cas les plus complexes.

Je reste bien évidemment à l'écoute des acteurs de terrain, si des besoins nouveaux se font sentir face à cette problématique, pour laquelle nous disposons sans doute d'un recul encore insuffisant, dans un contexte où les technologies évoluent de jour en jour.