



14ème législature

| | | |
|--|--|--|
| Question N° : 73780 | De Mme Corinne Erhel (Socialiste, républicain et citoyen - Côtes-d'Armor) | Question écrite |
| Ministère interrogé > Affaires sociales, santé et droits des femmes | | Ministère attributaire > Affaires sociales, santé et droits des femmes |
| Rubrique > santé | Tête d'analyse >jeunes | Analyse > pratiques addictives. consultations jeunes consommateurs. jeux vidéo. pertinence. |
| Question publiée au JO le : 10/02/2015 Réponse publiée au JO le : 29/09/2015 page : 7417 | | |

Texte de la question

Mme Corinne Erhel appelle l'attention de Mme la ministre des affaires sociales, de la santé et des droits des femmes sur la campagne consultation jeunes consommateurs de l'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé. En effet, une série de trois clips de sensibilisation, s'inscrivant dans le plan gouvernemental de lutte contre la drogue et les conduites addictives 2013-2017, reviennent sur la consommation d'alcool, de cannabis et de jeux vidéo chez les jeunes. Alors qu'elle comprend les préoccupations de santé publique motivant cette démarche, exposées sur le site internet de l'INPES, elle s'interroge sur le traitement au sein d'une même campagne des trois consommations. En effet, elle s'inquiète de l'incompréhension voire des raccourcis qui pourraient être induits par la mise sur le même plan de la pratique excessive de jeux vidéo, de la consommation d'alcool - interdite aux mineurs - et de la consommation de cannabis - interdite par la loi -. Elle lui demande de préciser la position du Gouvernement sur cette question alors que la filière industrielle du jeu vidéo fait l'objet d'une politique ambitieuse d'accompagnement de la part du Gouvernement et que la commission européenne a validé en décembre dernier la réforme du crédit d'impôt jeu vidéo demandée par la France.

Texte de la réponse

Les consultations jeunes consommateurs (CJC), structures pivot de la mise en oeuvre de l'intervention précoce contre les conduites addictives, font actuellement l'objet d'un travail de redynamisation se traduisant en particulier par une meilleure visibilité auprès du public et des professionnels en contact avec les jeunes, afin de mieux répondre aux besoins. Une campagne de communication a été diffusée début 2015 pour mieux faire connaître ces structures. Il s'agit d'une mesure du plan gouvernemental de lutte contre la drogue et les conduites addictives 2013-2017. Cette campagne grand public comprenait trois spots télévisés (cannabis, jeux vidéo, alcool) mettant en scène les visions caricaturales et fantasmées induites par des comportements potentiellement addictifs, et montrant comment les CJC peuvent être un lieu de retour au dialogue entre l'adolescent et son entourage concernant sa consommation de substances ou sa pratique en matière de jeu vidéo. En effet, un sondage indique que 34 % des parents ont le sentiment que leur enfant ont une utilisation problématique des jeux vidéo et que 16 % des adolescents partagent ce sentiment. Les représentants de deux syndicats des jeux ont été reçus en janvier 2015 par les représentants du ministère chargé de la santé, afin d'envisager les moyens spécifiques d'accompagnement sur le volet jeux. Il a été convenu à cet effet de créer en propre sur chacun des sites publics concernés, une rubrique dédiée à la pratique et la consommation des jeux vidéo.