

15ème législature

Question N° : 14571	De M. Stéphane Trompille (La République en Marche - Ain)	Question écrite
Ministère interrogé > Solidarités et santé		Ministère attributaire > Solidarités et santé
Rubrique > jeux et paris	Tête d'analyse > Trouble du jeu vidéo - CIM-11 - Jeux vidéo - OMS	Analyse > Trouble du jeu vidéo - CIM-11 - Jeux vidéo - OMS.
Question publiée au JO le : 27/11/2018 Réponse publiée au JO le : 15/01/2019 page : 434		

Texte de la question

M. Stéphane Trompille interroge Mme la ministre des solidarités et de la santé sur l'instauration d'un trouble du jeu vidéo par l'Organisation mondiale de la santé (OMS) lors de la publication de la 11e version de la Classification internationale des maladies (CIM-11). Le trouble du jeu vidéo, selon l'OMS, se caractérise par un comportement de jeu persistant ou récurrent qui peut être en ligne ou hors ligne, qui, pour une période d'au moins douze mois, se manifeste par une altération du contrôle du jeu, l'augmentation de la priorité accordée au jeu ainsi que la poursuite ou l'escalade du jeu malgré l'apparition de conséquences négatives. S'il existe évidemment des risques inhérents à l'utilisation et à la pratique des jeux vidéo, l'intégration du jeu vidéo dans la CIM-11 n'en demeure pas moins contestée par certains experts. Beaucoup de scientifiques, professionnels de la santé et universitaires mettent en avant la pauvreté des preuves utilisées en soulignant que la qualité de la démonstration et de la pertinence clinique d'une telle intégration devraient être particulièrement élevées compte tenu des risques réels d'abus de diagnostics. Ils dénoncent une médicalisation de la normalité des comportements de beaucoup de joueurs, les risques de sur-diagnostic et sur-traitement à destination de personnes n'étant pas sujettes à une quelconque addiction au jeu vidéo mais davantage à une pratique pouvant être qualifiée d'excessive. En effet, en intégrant les jeux vidéo et les joueurs dans le domaine des addictions comportementales, il pourrait y avoir un détournement de la considération des troubles mentaux et des pathologies préexistantes de certaines personnes pouvant ainsi les pousser à s'enfermer dans le jeu. La pratique excessive du jeu vidéo serait ainsi un signe d'une pathologie préexistante plutôt que la cause d'une maladie mentale. S'il est tout à fait normal de mieux accompagner et d'apporter des solutions pour soigner ce comportement à risque, la stigmatisation de l'ensemble des joueurs ne doit pas primer sur les comportements extrêmes d'une petite minorité. Une approche visant à accompagner ces individus et à prévenir des risques est possible. C'est d'ailleurs le sens des dispositions du décret du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo qui rend obligatoire les notices d'information et de la loi n° 98-468 du 17 juin 1998 qui intègre un cadre réglementaire au système de classification PEGI, homologué par l'autorité administrative. La prévention permet de limiter les risques inhérents à l'utilisation des jeux vidéo et évite toute stigmatisation de cette pratique. En effet, outre les risques de sur-diagnostic précédemment évoqués, il convient de rappeler les fortes valeurs éducatives, thérapeutiques et récréatives des jeux vidéo. En plus de développer le plaisir, ils contribuent à faire évoluer la réflexion stratégique, la responsabilité et la connaissance. Il lui demande ainsi sa position sur l'inclusion de la notion de « trouble du jeu vidéo » dans la dernière version de la CIM-11.

Texte de la réponse

Actuellement, il n'existe que des connaissances partielles sur l'usage des écrans par la population ou encore ses

conséquences sur la santé en cas d'usage excessif. Le constat des conséquences néfastes des écrans sur la santé des jeunes est souvent le fait d'observations empiriques de l'entourage ou des professionnels de santé. Une consommation et/ou une exposition excessive d'écrans ne signifie pas nécessairement l'existence d'une addiction et la frontière entre une utilisation récurrente et pathologique reste difficile à déterminer. Devant la nécessité de renforcer les connaissances sur l'usage et l'impact des écrans, le Haut conseil de santé publique a été saisi par le ministère chargé de la santé en août 2018 afin de réaliser une revue de la littérature scientifique sur la définition de la surexposition aux écrans et les risques induits par une surexposition ou une surconsommation d'écrans sur la santé et le bien-être de l'enfant et des jeunes. Cette consultation prévoit aussi une analyse critique des recommandations françaises et internationales existantes concernant les comportements à adopter en matière d'utilisation des écrans pour prévenir les risques avérés. Enfin, ces travaux prévoient l'élaboration de nouvelles recommandations qui pourraient être diffusées aux acteurs de la prévention, aux usagers, aux familles et aux professionnels de l'enfance et de l'éducation ainsi que des recommandations permettant d'élaborer une campagne nationale de prévention sur le sujet et de diffuser de l'information basée sur des preuves.