

# Résumé en français dès page suivante

## Internetgebrauch und interaktive (Online-) Spiele

Schlussbericht zur Erfüllung der Postulate Forster-Vannini (09.3521) vom 09.06.2009 und Schmid-Federer (09.3579) vom 10.06.2009:

Gefährdungspotenzial von Internet und Online-Games/Dangers potentiels d'Internet et des jeux en ligne/Pericolosità di Internet e die giochi in rete

Diese Studie wurde im Auftrag des Bundesamtes für Gesundheit, Vertragsnr. 09.006016, erarbeitet.

Beatrice Annaheim  
Max Müller  
Sophie Inglin  
Matthias Wicki  
Béat Windlin  
Gerhard Gmel

## Résumé détaillé

Le „Monitoring Cannabis en Suisse“ (cmo) est une enquête longitudinale et représentative des adolescents et jeunes adultes de Suisse âgés de 13 à 29 ans. Après 2004 et 2007, cette enquête a été réalisée pour la troisième fois en 2010, avec 5032 répondants. Dans le cadre de la dernière vague (2010), le questionnaire a été agrémenté d'un module portant sur l'utilisation d'Internet et sur les jeux (en ligne) interactifs (appelés Games dans ce rapport). Ainsi, il a été possible, pour la première fois en Suisse, de récolter des données représentatives sur ce type d'activités chez les adolescents et jeunes adultes.

En Suisse, plus de trois quarts (77.5%) des adolescents et jeunes adultes de 13 à 29 ans utilisent Internet quotidiennement ou presque, alors que moins d'un sur cent (0.9%) affirme ne jamais y avoir recours.

Environ un cinquième (19.3%) de tous les adolescents et jeunes adultes utilisant Internet ont souvent voire très souvent des maux physiques qu'ils attribuent à l'ordinateur, à leur utilisation d'Internet ou aux jeux (en ligne) interactifs. Les symptômes les plus fréquemment évoqués sont les yeux fatigués et secs, les tensions dans les épaules ainsi que les douleurs à la nuque, au dos et à la tête. Les jeunes femmes sont proportionnellement bien plus nombreuses à évoquer des symptômes physiques que les jeunes hommes.

Une majorité d'adolescents et jeunes adultes (52.1%) jouent tout au moins de temps en temps à des jeux (en ligne) interactifs. Il est possible d'observer de très nettes différences entre les sexes : d'une part, ces jeux sont davantage sollicités par les jeunes hommes (68.7%) que par les jeunes femmes (34.6%) et d'autre part les jeunes hommes jouent de manière bien plus intensive que les jeunes femmes (quotidiennement ou presque : 12.8% contre 2.4%). Par ailleurs, la proportion de joueurs décroît à mesure que l'âge augmente.

La proportion des personnes qui, au sein d'une population, présentent un comportement de jeu « problématique » varie d'une étude à l'autre, en fonction de la population de référence ainsi que de l'instrument de mesure et du seuil limite utilisés. Dans cette étude, le jeu « problématique » est mesuré au moyen du Game Addiction Scale (GAS), avec un seuil limite fixé à quatre points. Cet instrument de mesure donne une proportion de 2.5% de joueurs « problématiques » parmi l'ensemble des jeunes de 13-29 ans et de 4.9% parmi les joueurs de 13-29 ans. Bien que plus de jeunes hommes jouent que de jeunes femmes, celles qui jouent de manière intensive ont un risque clairement plus élevé (selon le GAS) de développer des problèmes en lien avec ce type de jeux en comparaison aux jeunes hommes.

Les adolescents et jeunes adultes qui présentent un comportement de jeu « problématique » font fréquemment état d'autres problèmes de comportements et maux. Ainsi, parmi les joueurs « problématiques », la part de ceux qui consomment du tabac est significativement plus élevée que parmi les joueurs « non problématiques » ou les non-joueurs. Les joueurs « problématiques » ont également davantage tendance à consommer des quantités relativement importantes d'alcool et ont un risque plus élevé de faire usage de cannabis et d'avoir des problèmes en lien avec celui-ci (selon le Cannabis Use Disorders Identification Test, CUDIT). De la même manière, la proportion de personnes souffrant de maux psychiques en

général – et en particulier de signes de dépressivité – est bien plus élevée chez les joueurs « problématiques » que chez les joueurs « non problématiques ». Toutefois, la présente étude ne permet pas de tirer des conclusions en termes de causalités.

En ce qui concerne la prévention, une vaste offre de conseils et de thérapies est proposée à l'intention des joueurs « problématiques ». Celle-ci couvre tous les aspects du problème (jeux en ligne, consommation de substances, maux psychiques) et tient compte de l'ensemble des situations de vie des personnes concernées. Pour cela, il semble que des services de consultation spécialisés exclusivement sur les joueurs « problématiques » ne soient pas nécessaires.