

08.05.2023 - 10:00 Uhr

Étude nationale sur les activités en ligne des jeunes : 3 % environ ont un usage problématique des jeux vidéo



Lausanne (ots) -

Les réseaux sociaux et d'autres services sur Internet font partie intégrante de la vie des jeunes. On dispose pour la première fois de données nationales sur l'usage problématique des jeux vidéo. Selon des résultats de l'étude nationale Health Behaviour in School-aged Children 2022 publiés aujourd'hui, un sixième environ des 15 ans jouent tous les jours à des jeux vidéo en ligne. Parmi celles et ceux qui y jouent, 3 % environ présentent un usage problématique. Par ailleurs, plus de 80 % des jeunes de cet âge vont quotidiennement sur les réseaux sociaux, le taux d'usage problématique s'établissant à quelque 7 % pour ces médias.

Addiction Suisse conduit tous les quatre ans l'étude nationale représentative sur les comportements de santé des 11 à 15 ans (Health Behaviour in School-aged Children, HBSC). Le rapport sur les activités en ligne, qui se fonde sur les données de 2022, retrace l'évolution récente. La plupart des jeunes semblent utiliser les possibilités qui leur sont offertes sans rencontrer de gros problèmes ; pour certains, toutefois, l'espace numérique entraîne des difficultés.

Usage problématique des jeux vidéo : premières données nationales

31 % des garçons de 15 ans et 5 % des filles du même âge jouent tous les jours à des jeux vidéo en ligne. Pour évaluer l'usage problématique, dix questions tirées de l'*Internet Gaming Disorder Test* (IGDT-10) ont été posées aux élèves de cet âge. Elles portaient par exemple sur le fait d'avoir essayé de consacrer moins de temps aux jeux vidéo sans y parvenir, l'usage de ces jeux pour échapper à des sentiments négatifs ou le fait d'avoir menti à la famille ou aux ami·e·s à propos des jeux. On estime que l'usage est problématique lorsque la réponse à cinq (ou plus) des questions est "souvent". Sur cette base, la part des joueurs et joueuses de 15 ans ayant un usage problématique est évaluée à 3 % environ ; le taux est similaire chez les filles et chez les garçons.

L'usage problématique peut, dans certains cas, indiquer un trouble addictif. Le trouble lié à l'usage des jeux vidéo figure en effet dans la classification des maladies de l'Organisation mondiale de la santé (OMS).

Les réseaux sociaux créent des liens, mais beaucoup les utilisent pour fuir des sentiments négatifs

82 % des garçons et 89 % des filles de 15 ans vont tous les jours sur les réseaux sociaux comme WhatsApp, Snapchat, TikTok ou Instagram. 16 % des garçons et 22 % des filles déclarent avoir des contacts en ligne avec d'autres personnes (les ami·e·s proches en tête) presque tout au long de la journée.

Selon l'échelle *Social Media Disorder Scale* (SMDS), l'usage problématique des réseaux sociaux concerne 4 % des garçons de 15 ans en 2022 ; chez les filles, cette proportion est bien plus élevée (10 %). Alors que ce taux n'a pas beaucoup évolué chez les premiers, il a plus que doublé chez les secondes par rapport à 2018. Selon l'échelle SMDS, on parle d'usage problématique quand la réponse est 'Oui' à au moins six de ses neuf questions, qui ressemblent en partie à celles de l'IGDT-10.

L'usage problématique est plus répandu qu'en 2018, ce qui pourrait être lié à la pandémie, qui sévissait encore en 2022. On observe ainsi que la moitié environ des jeunes de 15 ans ont souvent utilisé les réseaux sociaux pour échapper à des sentiments négatifs (contre à peu près un tiers en 2018).

La politique doit aussi agir

Bon nombre de jeux vidéo, mais aussi de réseaux sociaux, incluent des mécanismes qui poussent à y consacrer le plus de temps possible et/ou à dépenser un maximum d'argent. Parmi ceux-ci, on trouve les *loot boxes* (coffres à butin numériques) à contenus aléatoires payants que les jeunes peuvent acquérir par microtransactions, c'est-à-dire en déboursant de modiques sommes d'argent. Ces *loot boxes* présentent des caractéristiques propres aux jeux de hasard et d'argent. La politique doit donc mieux protéger la jeunesse et ne plus autoriser les *loot boxes*.

Environ un-e jeune de 15 ans sur dix est victime de harcèlement dans l'espace virtuel

Le cyberharcèlement se caractérise, entre autres, par la diffusion de messages ou de posts blessants à propos d'une personne ainsi que des photos embarrassantes. Dans le cadre de l'étude HBSC 2022, 8,3 % des garçons de 15 ans et 13,6 % des filles du même âge ont indiqué avoir été harcelé-e-s au moins une fois dans l'espace virtuel au cours des derniers mois. Chez les garçons, cela représente une hausse (+2,5 points) par rapport à 2018, alors que chez les filles, cette proportion est restée stable.

Addiction Suisse soutient les parents

Les compétences médiatiques peuvent prévenir les problèmes et doivent par conséquent être développées. En effet, si les activités en ligne offrent de multiples avantages, elles comportent aussi des risques. De nombreux parents sont parfois désarmés et cherchent des réponses à leurs questions. Addiction Suisse leur donne des conseils pour tous les jours. Les pères et mères devraient s'intéresser aux activités en ligne de leurs enfants et en parler avec eux ; ils-elles devraient notamment discuter avec leurs enfants des jeux vidéo auxquels ils-elles jouent et des dispositifs d'achats qu'ils contiennent, en définissant par exemple un budget pour les microtransactions. Les risques spécifiques, comme le cyberharcèlement, devraient également être abordés.

- Addiction Suisse a élaboré un [guide pour les parents](#) sur ce thème.
- La [plateforme nationale Jeunes et médias](#) propose des [brochures sur les compétences médiatiques et des dépliants](#) pour les parents, les personnes de référence et les spécialistes qui travaillent avec des enfants et des adolescent-e-s. Elle comporte également une page spécifique sur le [cyberharcèlement](#).

Enquête HBSC

Réalisée sous l'égide de l'Organisation mondiale de la santé (OMS-Europe), l'étude internationale *Health Behaviour in School-aged Children* est menée dans plus de 50 pays. En Suisse, l'enquête nationale a été conduite par Addiction Suisse pour la dixième fois en 2022. 636 classes ont participé au relevé, ce qui représente 9345 élèves de 11 à 15 ans. L'étude est financée par l'Office fédéral de la santé publique (OFSP) et par la plupart des cantons.

- [Rapport](#) " Les comportements en ligne des 11 à 15 ans en Suisse - Situation en 2022 et évolution récente "

Contact:

Monique Portner-Helfer
Porte-parole
mportner-helfer@addictionsuisse.ch
Tél.: 021 321 29 74

Medieninhalte



Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/fr/pm/100000980/100906311> abgerufen werden.