



# ASSEMBLÉE NATIONALE

14ème législature

## Internet

Question écrite n° 31298

### Texte de la question

M. François Loncle interroge Mme la ministre des affaires sociales et de la santé sur les risques de dépendance numérique. La cyberaddiction est un trouble psychologique qui contraint un individu à utiliser un ordinateur et à se connecter à internet de manière obsessionnelle, au point que cela affecte sa vie personnelle. Cette pratique compulsive se traduit notamment par des achats et des paris en ligne excessifs, une assuétude à des jeux vidéo, un engouement pour les réseaux sociaux. Observée pour la première fois en 1996 par une psychologue américaine, la dépendance numérique aurait un impact nocif sur la santé de l'utilisateur (insomnie, migraine, mal de dos...), sur son environnement familial et amical, sur ses performances scolaires ou professionnelles. Il lui demande de lui préciser si la dépendance numérique constitue une pathologie spécifique. Il voudrait savoir si des études ont été entreprises à ce sujet et quels en sont les résultats éventuels. Il souhaite connaître, d'une part, les mesures de prévention qui sont prises ou envisagées, en particulier à l'égard des adolescents qui sont des utilisateurs intensifs d'internet, et, d'autre part, les traitements qui sont préconisés en cas de trouble avéré.

### Texte de la réponse

En 2010, avant l'ouverture du marché des jeux en ligne, le nombre de joueurs problématiques était estimé à 600 000 personnes soit 1,3 % de la population, dont 400 000 joueurs à risque modéré et 200 000 joueurs excessifs (baromètre santé 2010). Selon cette première enquête nationale sur les pratiques de jeux de hasard et d'argent, la France semble ainsi se situer à un niveau relativement bas par rapport à d'autres pays ayant mené des enquêtes analogues (Etats-Unis, Australie : environ 5 % ; Italie, Canada, Belgique, Grande-Bretagne : 2 %). Les joueurs excessifs se distinguent de l'ensemble des joueurs par une précarité financière plus fréquente, mais également des consommations problématiques de produits psycho-actifs tels que le tabac et l'alcool plus fréquentes. Ces données ont été complétées en 2012 par deux études menées par l'office français des drogues et des toxicomanies (OFDT) et l'observatoire des jeux (ODJ) portant spécifiquement sur le jeu sur internet. Les données sur ce thème sont encore peu nombreuses en raison de l'émergence récente de ce secteur d'activité. L'enquête Prévalence-e-Jeu 2012 a permis d'estimer à 3,7 % la part des joueurs en ligne dans l'année parmi la population française âgée de 18 ans et plus, situant la France à un niveau intermédiaire parmi les pays disposant d'enquêtes équivalentes (1 %-2 % aux Etats-Unis, 2 % au Canada, 2-3 % aux Pays-Bas, 14 % au Royaume-Uni). Parmi ces joueurs en ligne, la fréquence du jeu problématique apparaît plus élevée que parmi les joueurs en général : 10,4 % seraient des joueurs à risque modéré et 6,6 % seraient des joueurs excessifs. Ceci suggère un niveau de risque supérieur induit par les jeux d'argent en ligne par rapport aux jeux d'argent en général. Afin de continuer à mieux évaluer la réalité du phénomène de l'addiction aux jeux depuis l'ouverture du marché des jeux en ligne, le baromètre santé mené par l'institut national de prévention et d'éducation pour la santé (INPES) s'est intéressé à cette thématique. Les données devraient être prochainement publiées. Pour répondre à cette problématique, le Gouvernement a consacré, depuis 2011, 3 millions d'euros au renforcement de la prise en charge des joueurs excessifs ou pathologiques au sein des centres de soins, d'accompagnement et de prévention en addictologie (CSAPA) par le biais de formation et de recrutement de personnels dédiés. Par ailleurs, 2,6 millions d'euros ont financé le recrutement d'un praticien hospitalier par région dans les centres

hospitaliers universitaires, afin de structurer une offre de formation régionale sur cette thématique et de développer les possibilités de supervision clinique. Parallèlement, le groupement d'intérêt public « addictions drogues alcool info service » (GIP Adalis), financé par l'INPES, a développé un service d'aide à distance à destination des personnes en difficulté avec leur pratique de jeu ainsi que leur entourage, par le biais d'une ligne téléphonique et un site internet interactif (Joueurs info service 09 74 75 13 13 - [www.joueurs-info-service.fr](http://www.joueurs-info-service.fr)). Au-delà de ces premières actions, le ministère chargé de la santé a également soutenu l'élaboration par une fédération de professionnels du secteur addictologique d'un guide sur les addictions sans substances et une étude portant sur les actions de prévention des addictions aux jeux de hasard, d'argent ou de rôle en ligne menées dans cinq régions à destination des jeunes. D'autres études sur des problématiques connexes (usages problématiques du numérique et des écrans chez les jeunes et outils de prévention) sont en cours. Ces outils permettront d'améliorer la prévention et la prise en charge des addictions sans substance.

## Données clés

**Auteur :** [M. François Loncle](#)

**Circonscription :** Eure (4<sup>e</sup> circonscription) - Socialiste, écologiste et républicain

**Type de question :** Question écrite

**Numéro de la question :** 31298

**Rubrique :** Télécommunications

**Ministère interrogé :** Affaires sociales et santé

**Ministère attributaire :** Affaires sociales, santé et droits des femmes

## Date(s) clé(s)

**Question publiée au JO le :** [2 juillet 2013](#), page 6783

**Réponse publiée au JO le :** [16 juin 2015](#), page 4489