

Analyse critique sur la terminologie du rapport « Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux et Internet : des conduites addictives sans substance ? État des lieux sur les évidences scientifiques, la terminologie, les échelles de mesure et les prévalences »

Préambule

La présente analyse critique sur le rapport « Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux et Internet : des conduites addictives sans substance ? État des lieux sur les évidences scientifiques, la terminologie, les échelles de mesure et les prévalences » a été rédigée pour le 30.11.2022 sur mandat de l'Office fédéral de la santé publique (OFSP). Le Fachverband Sucht et le GREA (Groupement romand d'Études des addictions) sont chargés de la rédaction du document et de la direction des séances. La responsabilité du contenu incombe au Groupe d'experts « Cyberaddiction en Suisse », qui s'est d'abord penché sur le document dans le cadre d'un groupe de travail, puis en séance plénière. Les différents membres du Groupe d'experts ont des avis divergents, notamment en ce qui concerne l'intégration du « gaming disorder » (addiction au jeu vidéo) dans la CIM-11 et la définition de l'addiction. La présente analyse est néanmoins soutenue par l'ensemble du Groupe d'experts. Le rapport « Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux et Internet : des conduites addictives sans substance ? État des lieux sur les évidences scientifiques, la terminologie, les échelles de mesure et les prévalences » a été rédigée par Addiction Suisse et le GREA sur mandat de l'OFSP. Marina Del Grande étant co-auteur du rapport du côté d'Addiction Suisse s'est récusée pour la rédaction de l'analyse critique.

Membres du Groupe d'experts « Cyberaddiction en Suisse »

ACHAB Sophia*, BAYS Antoine, BILKE-HENTSCH Oliver*, CATTIN Natacha*, DELGRANDE JOR-DAN Marina (récusation), EGLOFF Mirjam, EIDENBENZ Franz, GENNARI Dario, HALDIMANN Yvonne, HAUSER Larissa, HÜRST Paul, MESSERLI Christina*, NIELSEN Philip, POESPO-DIHARDJO Renanto, STEPHAN Philippe, THORENS Gabriel, WEBER Niels, WILLEMSE Isabel

* Groupe de travail de l'analyse critique

Coordination et rédaction du présent document :

PERISSINOTTO, Célestine, GREA

STORTZ, Cédric, Fédération Addiction

Groupe d'experts « Cyberaddiction »

Analyse critique sur la terminologie du rapport « Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux et Internet : des conduites addictives sans substance ? État des lieux sur les évidences scientifiques, la terminologie, les échelles de mesure et les prévalences »

Introduction et résumé

Le Groupe d'experts (GE) salue le travail réalisé dans le rapport « État des lieux »¹. Il constitue une base de discussion dans la bonne direction. En même temps, le GE se distancie de la proposition de subordonner la terminologie des comportements non liés à une substance uniquement à l'état de la classification de l'OMS. Le GE recommande plutôt une approche phénoménologique qui permet de désigner les comportements de type addictif en tant que tels, y compris la sexualité, les achats et l'utilisation des réseaux sociaux ainsi que les nouveaux comportements qui pourraient émerger dans le futur. Cela permet de rester dans son temps et de préserver la continuité dans la prise en charge médicale, dans l'accompagnement en psychothérapie, dans le conseil psychosocial ainsi que dans le discours public. Comme modèle d'orientation, le Groupe d'experts recommande un continuum des addictions comportementales qui permet de représenter graduellement le large spectre des comportements, de l'usage le plus faible au trouble le plus fort. Cela permet une description adéquate au cas par cas, qui doit à son tour empêcher la stigmatisation, la pathologisation et la banalisation.

Considérations

1. Dans quelles situations et à quelles conditions ces termes et définitions du rapport « État des lieux » peuvent-ils être utilisés ? Quels sont les domaines où ces termes ne s'appliquent pas ?

Il convient de situer tous les usages dans un continuum afin d'intégrer de façon pragmatique le large spectre incluant tous les comportements, de l'usage le plus faible au trouble le plus fort. Le continuum permet de se baser sur le modèle commun de la Stratégie nationale Addictions² pour comprendre tous les comportements addictifs.

Les termes de la CIM-11 pour les troubles addictifs liés aux jeux de hasard et d'argent (6C50) ainsi qu'aux jeux vidéo (6C51) s'appliquent si un diagnostic clinique est posé selon la CIM-11, dans un contexte clinique. Même s'il n'y a pas de diagnostic d'addiction reconnu par l'OMS pour les autres troubles en lien avec les achats, la sexualité et les réseaux sociaux, il existe dans la pratique des situations pouvant se situer dans le continuum vers le trouble addictif. Il est donc courant de les considérer comme tels selon les outils utilisés rapportés dans le rapport « État des lieux ». Ce continuum rend possible un large spectre de présentations de situations auxquelles les réponses vont être adaptées selon chaque cas individuel. L'usage du continuum peut éviter la stigmatisation des personnes concernées dès un stade précoce³.

L'« usage problématique d'internet » ne doit plus être utilisé. Internet est un vecteur par lequel peut se matérialiser un usage problématique ou une addiction mais il n'est pas la source du problème. Il n'est pas pertinent de viser l'abstinence à internet comme objectif de soin ou d'aide.

En français, il convient de parler d'usage des « réseaux sociaux » à la place des « médias sociaux ». En allemand, le terme « Soziale Medien » est maintenu. Il est aussi courant de parler de contenus « offline »⁴ et « online »⁵. En soi, ces deux modes de consommation ne sont pas la source principale d'une addiction mais le

¹ Notari L., Al Kurdi, C., Delgrande Jordan, M., Sivanesan, N. (2022). Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux et Internet : des conduites addictives sans substance ? État des lieux sur les évidences scientifiques, la terminologie, les échelles de mesure et les prévalences. Lausanne : Addiction Suisse et GREA.

² Conseil fédéral (2015). Stratégie nationale Addictions 2017-2024 ; p.11.

³ Plan de mesures de la Stratégie nationale Addictions 2017-2024 ; p.16.

⁴ Selon la CIM-11, 6C50.0 Addiction aux jeux de hasard, principalement hors ligne ; 6C51.1 Addiction aux jeux, principalement hors ligne.

⁵ Selon la CIM-11, 6C50.1 Addiction aux jeux de hasard, principalement en ligne ; 6C51.0 Addiction aux jeux, principalement en ligne.

mode « online » renforce ou peut renforcer la problématique en raison notamment de l’accessibilité permanente et facilitée. Il est par ailleurs recommandé de suivre l’évolution rapide des technologies et d’intégrer une remarque concernant les autres consommations déjà présentes ou étant appelées à se renforcer à l’avenir, sous la forme de « Visionnage de vidéos (*streaming*) et autres développements futurs engageant l’économie de l’attention » pouvant donner lieu à des consommations ou usages à risques.


2. Comment ces termes et ces définitions peuvent-ils s’intégrer dans le langage quotidien ?
3. Comment les experts pensent-ils accompagner la promotion et communication de ces termes auprès de la société/Médias ?

Il convient de situer les usages dans un continuum afin d’intégrer de façon pragmatique le large spectre incluant les comportements, du trouble le plus fort à l’usage le plus faible. Dans tous les cas, il s’agit de ne pas surpathologiser un usage et de ne pas le stigmatiser selon l’âge et le genre. Certains types d’usages ne sont pas exclusivement réservés à certaines populations (ex : les jeux vidéo sont pratiqués aussi bien par des jeunes que des personnes plus âgées, et quel que soit le genre).

Le Groupe d’experts invite les experts des institutions à faire la promotion des termes adéquats et peuvent servir d’aide pour éviter de tomber dans les préjugés et les stéréotypes et d’avoir une approche nuancée des différentes situations. Il recommande d’utiliser les termes en fonction des deux publics cibles suivants :

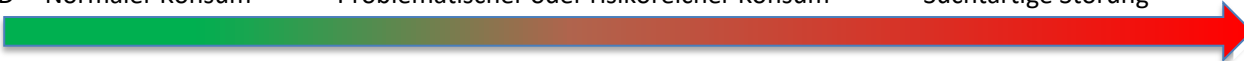
Les personnes travaillant dans la médecine, la recherche, la clinique se réfèrent à la terminologie de la CIM-11. Elles considèrent les deux troubles reconnus « trouble lié aux jeux de hasard et d’argent » et « trouble lié aux jeux vidéo » ainsi que les autres comportements addictifs achat et réseaux sociaux⁶ et sexualité⁷ selon la CIM dans un continuum de consommations allant de :

F	Usage normal	Usage à risque	Usage nocif	Trouble addictif
D	Normaler Konsum	Risikoreicher Konsum	Schädlicher Konsum	Suchtartige Störung
E	Normal use	Hasardous use	Harmful use	Addiction



Les personnes travaillant dans et pour les institutions psycho-sociales, les faitières et/ou organisations/associations/fondations qui sont au contact des personnes concernées et **les médias** qui relaient les informations peuvent décrire et classer graduellement tous les comportements et troubles de type addictif selon le modèle du continuum. Dans la pratique, on parle « d’usage normal », à usage « à risque », « excessif » ou « problématique » vers le trouble addictif quand cette dernière est posée dans un cadre clinique.

F	Usage normal	Usage à risque, excessif ou problématique	Trouble addictif
D	Normaler Konsum	Problematischer oder risikoreicher Konsum	Suchtartige Störung



4. Comment ces termes et définitions vont-ils exercer une influence sur la terminologie utilisée dans le cadre du groupe, jusqu’ici nommé Groupe d’experts « Cyberaddictions » ? et dans le rapport de 2024 ?

Cette question occupe le Groupe d’experts depuis sa constitution et un rapport l’approfondit davantage en 2016⁸. Aux yeux de ses membres, ce qui compte est de travailler en tenant compte du plus large spectre possible des nuances qui tendent ou non vers le trouble addictif dans le cadre du modèle biopsychosocial. Le terme allemand « Onlinesucht » peut présenter des contradictions par rapport aux présentes recommandations et pourrait être discuté voire adapté. Il conviendrait aussi de trouver un nouveau nom au GE. Par conséquence, le rapport « État des lieux » ne permet pas de répondre avec clarté à cette question.

⁶ Pour les achats et les réseaux sociaux, il est possible d’utiliser les codages CIM-11 suivants : 6C5Y Autres troubles dus à des comportements addictifs et 6C5Z Troubles dus à des comportements addictifs, sans précision.

⁷ Selon la CIM-11 : 6C72 Trouble compulsif du comportement sexuel.

⁸ Richer F. et al. (2016). La «cyberaddiction» en Suisse. *Rapport intermédiaire*.