

Trouble du jeu vidéo

Questions-réponses

Janvier 2018

Définition du trouble du jeu vidéo

Le trouble du jeu vidéo est défini dans le projet de 11^e révision de la Classification internationale des maladies (CIM-11) comme un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques, qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables.

Pour que ce trouble soit diagnostiqué en tant que tel, le comportement doit être d'une sévérité suffisante pour entraîner une altération non négligeable des activités personnelles, familiales, sociales, éducatives, professionnelles ou d'autres domaines importants du fonctionnement, et en principe, se manifester clairement sur une période d'au moins 12 mois.

Qu'est-ce que la Classification internationale des maladies?

La Classification internationale des maladies (CIM) sert de cadre à la définition des statistiques et des tendances mondiales en matière de santé, et constitue la norme internationale de notification des maladies et des problèmes sanitaires. Elle est utilisée par les médecins du monde entier pour diagnostiquer des affections, et par les chercheurs pour classer des maladies par catégories.

L'inclusion d'un trouble dans la CIM est une considération dont les pays tiennent compte lorsqu'ils planifient leurs stratégies de santé publique et surveillent les tendances relatives aux troubles.

L'OMS s'emploie actuellement à mettre à jour la CIM. La 11e révision de la Classification internationale des maladies (CIM-11) devrait être publiée à la mi-2018.

Pourquoi le trouble du jeu vidéo a-t-il été inclus dans la CIM-11?

La décision relative à l'inclusion du trouble du jeu vidéo dans la CIM-11 a été sous-tendue par les analyses des données factuelles disponibles et procède d'un consensus d'experts dans des disciplines différentes, issus de régions géographiques diverses, qui ont participé aux consultations techniques tenues par l'OMS dans le cadre de l'élaboration de la CIM-11.

L'inclusion du trouble du jeu vidéo dans la CIM-11 fait suite à l'élaboration de programmes de traitement destinés à des patients souffrant d'affections présentant des caractéristiques identiques à celles du trouble du jeu vidéo, observées dans de nombreuses parties du monde, ce qui amènera les professionnels de la santé à porter une attention accrue sur les risques de développement de ce trouble et, partant, sur les mesures à prendre en matière de prévention et de traitement.

Tout joueur de jeux vidéo est-il susceptible de présenter ultérieurement un trouble associé à ce type de jeu?

Des études montrent que le trouble du jeu vidéo ne touche qu'une petite partie des personnes qui utilisent des jeux numériques ou des jeux vidéo. Néanmoins, tout joueur doit

être attentif au temps passé sur les jeux, en particulier si ses activités quotidiennes en pâtissent, ainsi qu'à tout changement physique ou psychologique, sur le plan social et celui de sa santé, qui pourrait être attribué à un comportement de jeu.

[http://www.who.int/fr/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](http://www.who.int/fr/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11))

- [Page d'accueil/](#)
- [Centre des médias/](#)

L'OMS publie sa nouvelle Classification internationale des maladies (CIM-11)

18 juin 2018
Communiqué de presse
Genève

- [English](#)
- [ةيبرعلا](#)
- [□□](#)
- [Русский](#)
- [Español](#)

L'Organisation mondiale de la santé (OMS) publie aujourd'hui sa nouvelle Classification internationale des maladies (CIM-11).

La CIM sert de base pour établir les tendances et les statistiques sanitaires, partout dans le monde, et contient environ 55 000 codes uniques pour les traumatismes, les maladies et les causes de décès. Elle fournit un langage commun grâce auquel les professionnels de la santé peuvent échanger des informations sanitaires partout dans le monde.

« La CIM est un produit dont l’OMS tire une grande fierté » a déclaré le Dr Tedros Adhanom Ghebreyesus, Directeur général de l’OMS. « Elle nous permet de comprendre tant de choses sur les facteurs de maladie et de décès et sur les mesures à prendre pour empêcher la souffrance et sauver des vies.» La CIM-11, qui a demandé plus de 10 ans de travail, comporte des améliorations significatives par rapport aux versions antérieures. Pour la première fois, elle est complètement électronique, et présentée sous un format bien plus convivial. De plus, la participation des professionnels de santé a pris une ampleur sans précédent, moyennant des réunions collaboratives et la soumission de propositions. L’équipe de la CIM au Siège de l’OMS a ainsi reçu plus de 10 000 propositions de révision.

La CIM-11 sera présentée à l’Assemblée mondiale de la Santé, en mai 2019, pour adoption par les États Membres, et entrera en vigueur le 1^{er} janvier 2022. La classification publiée aujourd’hui est un aperçu préalable qui aidera les pays à planifier leur utilisation de la nouvelle version, à en établir des traductions et à former les professionnels de la santé.

La CIM est également utilisée par d’autres intervenants : les assureurs-santé dont les remboursements reposent sur les codes CIM ; les gestionnaires des programmes de santé nationaux ; les spécialistes de la collecte de données ; et d’autres acteurs qui suivent l’action sanitaire mondiale et décident de l’allocation des ressources consacrées à la santé.

La nouvelle CIM-11 reflète également les progrès de la médecine et les avancées de la science. Par exemple, les codes relatifs à la résistance aux antimicrobiens sont plus étroitement alignés sur le Système mondial de surveillance de la résistance aux antimicrobiens (GLASS). La CIM-11 rend également mieux compte des données relatives à la sécurité des soins, ce qui permettra d’identifier et de réduire des événements inutiles potentiellement préjudiciables à la santé (par exemple un flux des tâches non sécurisé).

Enfin, la nouvelle CIM comporte de nouveaux chapitres, dont un sur la médecine traditionnelle : alors que des millions de personnes y ont recours dans le monde, elle n'avait jamais été répertoriée dans ce système. Un autre nouveau chapitre est consacré à la santé sexuelle. Il recouvre des affections auparavant classées ailleurs (par exemple, l'incongruence de genre, classée jusqu'alors avec les troubles mentaux) ou décrites différemment. Le trouble du jeu vidéo a été ajouté à la section sur les troubles de l'addiction.

« Un principe essentiel de cette révision était la simplification de la structure de codage et de l'outil électronique : les professionnels de la santé pourront désormais enregistrer les affections de façon à la fois plus rapide et plus complète » a expliqué le Dr Robert Jakob, Chef de l'équipe Classifications, terminologies et normes à l'OMS.

La D^{re} Lubna A. Al-Ansary, Sous-Directrice générale chargée du Groupe Métrologie et systèmes de mesure a déclaré : « La CIM est un pilier de l'information sanitaire et la CIM-11 offrira un panorama actualisé des différentes formes que prennent les maladies. »

Note aux rédactions :

La CIM-11 est liée aux dénominations communes OMS des produits pharmaceutiques et peut servir à l'enregistrement des cancers. La CIM-11 a été conçue pour être utilisée dans plusieurs langues : une plateforme centralisée donne accès aux catégories et descriptions dans toutes les langues traduites. Des tables de transition depuis et vers la CIM-10 facilitent la migration vers la CIM-11. L'OMS apportera un soutien aux pays pour la mise en application de la nouvelle classification.

<https://www.bfmtv.com/tech/l-oms-reconnait-l-addiction-aux-jeux-video-comme-maladie-mentale-1473401.html>

- **BFMTV**

L'OMS reconnaît l'addiction aux jeux vidéo comme maladie mentale

18/06/2018 à 17h22

L'Organisation mondiale de la santé (OMS) classe désormais l'addiction aux jeux vidéo parmi les pathologies mentales. Elle concernerait 2 à 3% des joueurs. Les professionnels du secteur dénoncent un manque d'éléments probants.

Les protestations des éditeurs de jeux n'auront rien changé. L'**Organisation mondiale de la Santé** (OMS) a reconnu l'**addiction aux jeux vidéo** comme une maladie mentale. Les troubles liés au "gaming" ont été ajoutés à la classification internationale des maladies (**CIM-11**), où sont référencées par code différentes pathologies. Elle pourrait permettre, dans certains pays, la prise en charge des traitements pour lutter contre cette addiction.

"Nous sommes convaincus que nous avons pris la bonne décision", a déclaré Shekhar Saxena, directeur du département de la santé mentale au sein de l'OMS, le 14 juin à Genève. "Nous pensons que l'inclusion de ce trouble dans la CIM-11 (...) permettra aux pays d'être mieux préparés à identifier ce problème et de fournir des méthodes de traitement préventif", a-t-il ajouté.

2 à 3% des joueurs seraient accros

L'OMS définit **l'addiction** aux jeux vidéo par une perte de contrôle, une priorité croissante accordée au jeu par rapport à d'autres activités et par la poursuite de l'activité malgré l'apparition de conséquences négatives sur sa vie. Pour être considéré comme addict, un joueur devra présenter ces trois caractéristiques pendant au moins un an. Selon une estimation "très approximative" de **l'OMS**, 2 à 3% des *gamers* sont concernés.

Les adolescents sont très vulnérables puisque le risque de dépendance est étroitement lié à la précocité de la consommation. En France, une **étude publiée le 8 juin** révèle qu'un jeune français (14-24 ans) sur six passe plus de cinq heures par jour sur sa console et 7% plus de huit heures.

Grogne des professionnels du secteur

La décision de l'OMS est controversée. En janvier, l'organisation avait fait part de sa volonté d'inscrire la dépendance aux jeux vidéo sur la liste des maladies, provoquant la grogne des professionnels du secteur. Le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (**SELL**), publiait le 1er mars un **communiqué commun** avec d'autres acteurs mondiaux pour dénoncer le manque de transparence et de soutien scientifique objectif. La révision de la classification sera validée par l'Assemblée mondiale de la santé en mai 2019.

À lire : **Les jeux vidéo d'action peuvent endommager le cerveau**

À lire : **Addiction aux écrans: les parents de César ont cru leur fils autiste**

Pauline DUMONTEIL
Journaliste

<https://www.bfmtv.com/sante/les-jeux-video-d-action-peuvent-endommager-le-cerveau-1240087.html>

Les jeux vidéo d'action peuvent endommager le cerveau

22/08/2017 à 09h44

Selon des chercheurs québécois, les scientifiques devraient réfléchir à deux fois avant de proposer à leurs patients de jouer à des jeux vidéo pour stimuler leurs fonctions cérébrales. Car dans de nombreux cas, cette activité peut faire plus de mal que de bien.

C'est un débat encore aujourd'hui **difficile à trancher**: les jeux vidéo peuvent-ils s'avérer bénéfiques pour la santé, ou au contraire favoriser violence, addictions et autres troubles cognitifs? Si des travaux ont montré que la pratique des jeux vidéo peut avoir chez les plus jeunes une influence positive sur différents paramètres comme le développement des fonctions cognitives et spatiales, des chercheurs de l'université de Montréal mettent en garde.

Leur récente étude indique en effet qu'il est vrai que ces derniers sont bons **pour la mémoire à court terme**, mais que certains jeux vidéo, ceux de tir à la première personne, pourraient causer une atrophie du cerveau s'ils sont pratiqués trop fréquemment. Plus précisément, les personnes qui ont l'habitude de jouer souvent à ce type de jeux vidéo sont plus susceptibles de présenter moins de matière grise dans leur hippocampe, une partie essentielle du cerveau.

Et plus l'hippocampe est affaibli, plus le risque de souffrir d'une maladie mentale (dépression, schizophrénie, **trouble de stress**

post-traumatique) est important. "Il est prouvé que les jeux vidéo sont bénéfiques pour certains systèmes cognitifs, principalement ceux liés à l'attention visuelle et à la mémoire à court terme, explique Gregory West, qui a conduit l'étude. Or, certaines preuves montrent aussi qu'il pourrait y avoir un coût à cela, soit des répercussions sur l'hippocampe."

La mémoire spatiale n'est pas toujours sollicitée

Les chercheurs ont décidé d'entreprendre une étude complète par neuro-imagerie, en comparant les images des cerveaux de personnes qui jouent régulièrement à des jeux vidéo d'action avec celles de personnes qui n'y jouent pas. Ils ont remarqué qu'il y avait moins de matière grise dans l'hippocampe, la partie du cerveau qui aide à s'orienter et à se souvenir d'expériences passées, des joueurs pour une raison simple.

Celle-ci tient au fait que la pratique de ces jeux vidéo stimule davantage une autre partie d'importance égale dans le cerveau, le striatum, constituée de ce qu'on appelle le noyau caudé. En effet, 85% des joueurs testés utilisaient cette partie du cerveau pour navigation dans un jeu vidéo. Le noyau caudé agit comme une sorte "d'autopilote" et de "système de récompense", il aide aussi à acquérir des habitudes et à nous rappeler comment faire les choses, comme rouler à bicyclette ou revenir à domicile après le travail.

Or, si l'hippocampe est moins sollicité, il perd par conséquent des cellules et s'atrophie, mentionne l'étude. Les chercheurs précisent de fait que "si les jeux vidéo d'action entraînent des diminutions de la matière grise dans l'hippocampe, il faut se montrer prudent lorsqu'on encourage les enfants, les jeunes adultes et les autres adultes à y jouer pour renforcer leurs aptitudes cognitives telles que la mémoire visuelle à court terme et l'attention visuelle."

De meilleurs jeux vidéo d'action sont nécessaires

Ces derniers indiquent par ailleurs que des traitements axés sur la pratique de jeux vidéo d'action ne seraient pas recommandés pour les patients atteints de la maladie de Parkinson, de démence, **de la maladie d'Alzheimer**, de schizophrénie, de dépression ou encore de stress post-traumatique. Des personnes qui ont toutes moins de matière grise dans leur hippocampe. Dans leurs conclusions, ils appellent aussi les fabricants de jeux vidéo à changer la conception de leurs produits.

"Maintenant, les joueurs peuvent facilement choisir de naviguer dans un jeu sans avoir besoin de créer des liens entre des points de repère, un mécanisme fondamental de l'apprentissage spatial", indiquent-ils. En clair, pour que les joueurs adoptent plus fréquemment un apprentissage spatial, associé à des augmentations de la matière grise dans l'hippocampe durant le **déroulement du jeu vidéo**, ils recommandent des jeux vidéo conçus sans système GPS ni aide de navigation intégrés.

"Il est possible d'inciter les joueurs recourant à une stratégie de réponse par stimulus (lié au noyau caudé) à adopter des stratégies d'apprentissage spatial pour contrer les effets négatifs sur le système de l'hippocampe.", attestent-ils. A noter que cette étude n'aborde pas la thématique des "serious game", ces jeux vidéo développés le plus souvent afin de renforcer les **compétences psychosociales des enfants**.

Alexandra Bresson