Rapport d'étude

Rapport d'étude

OBSERVATOIRE RÉGIONAL DE LA SANTÉ LA RÉUNION

# *Usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion*

**Novembre 2011**

Association Nationale de PRÉVENTION en ALCOOLOGIE et ADDICTOLOGIE A.N.P.A.A. 97

Centre Hospitalier Régional La Réunion

PRÉFET DE LA RÉGION RÉUNION

Direction de la jeunesse, des sports et de la cohésion sociale

Premier ministre MiLDT

UNIVERSITÉ DE LA RÉUNION S'ouvrir aux mondes

La Médecine Préventive

# SOMMAIRE

REMERCIEMENTS ..... 3
COMPOSITION DU COMITE DE PILOTAGE ..... 3
REPERTOIRE DES SIGLES ..... 4
GLOSSAIRE ..... 4
LISTE DES FIGURES ..... 6
PROBLEMATIQUE ..... 7
1. Les Addictions sans produit ..... 7
2. Addictions aux jeux et à Internet : préoccupation croissante de santé ..... 7
3. Contexte local ..... 8
4. Un besoin d'informations au niveau régional ..... 8
5. Problématique des jeunes et des jeux et/ou Internet ..... 8
OBJECTIFS ..... 10
1. Objectif général ..... 10
2. Objectifs spécifiques ..... 10
3. Objectif final ..... 10
METHODOLOGIE DE L'ETUDE ..... 11
1. Démarche générale ..... 11
2. Population d'étude ..... 11
3. Champ et période d'intervention ..... 12
3.1 Champ d'intervention ..... 12
3.2 Période d'intervention ..... 12
4. Recueil des données et modalités de recueil ..... 12
5. Exploitation des données ..... 15
RESULTATS ..... 18
1. Bilan du recueil quantitatif ..... 18
2. Caractéristiques sociodémographiques ..... 20
3. Représentativité de l'échantillon ..... 23
4. Facteurs de vulnérabilité et situations « traumatisantes » ..... 25
5. Usage et mésusage d'Internet ..... 28
6. Usage et mésusage des jeux vidéo ..... 34
7. Jeux de hasard et d'argent (JHA) ..... 41
8. Addictions avec produits ..... 43
9. Désirs d'informations ..... 47
10. Résultats des analyses multivariées ..... 49
11. Opinions et paroles de jeunes ..... 52
DISCUSSION ..... 58
CONCLUSION ..... 74
PARTENAIRES ..... 75
BIBLIOGRAPHIE ..... 76
ANNEXES ..... 78
1. Questionnaire ..... 78
2. Affiches de communication ..... 82
3. Flyer d'information ..... 84
4. Modèles multivariés initiaux ..... 86

# REMERCIEMENTS

Ce travail a été réalisé avec le soutien financier de la MILDT et de la DJSCS, dans le cadre des travaux de la Commission Addictions Sans Produit (ASP).

Il a été réalisé par l'Observatoire Régional de la Santé de La Réunion, sous la coordination des membres de la Commission Addictions Sans Produit pilotée par le Dr GALLAND (DJSCS) et du comité de pilotage de l'enquête.

Nous remercions ici vivement :

- les membres de la Commission pour leur investissement,
- la médecine préventive de l'Université de La Réunion et l'ensemble de son personnel sans qui l'enquête n'aurait pu être réalisée, et le service de communication de l'Université,
- et l'ensemble des étudiants qui ont participé à l'enquête.

Nous tenons à remercier également Amandine GAVINS (ORS Réunion) pour la conception des questionnaires et des affiches de communication, ainsi que Marina MADARASSOU et Gladys BULIN (ORS Réunion) pour la saisie des questionnaires.
Merci à l'ensemble des personnes qui ont contribué de manière directe ou indirecte à ce travail.

# COMPOSITION DU COMITE DE PILOTAGE

**ANPAA 974**
Dr C. DAFREVILLE
D. HOARAU

**CHR Félix Guyon**
Dr D. METE

**DJSCS**
Dr M.-C. GALLAND (coordinatrice du projet)
S.FABRESSON

**Préfecture de La Réunion (représentant de la MILDT)**
S. DARNAUD

**Université de La Réunion**
C. HOARAU
E. LECHES
C. MAILLOT
G. MEYER
M. VAUTHIER

**Observatoire Régional de la Santé de La Réunion**
C. BERNEDE-BAUDUIN
M. RICQUEBOURG
Dr I. STOJCIC

# REPERTOIRE DES SIGLES

| | |
|---|---|
| **ANPAA** | Association Nationale de Prévention en Alcoologie et Addictologie |
| **ASP** | Addiction Sans Produit |
| **BTS** | Brevet de Technicien Supérieur |
| **CHR** | Centre Hospitalier Régional |
| **CREDOC** | Centre de Recherche pour l'Etude et l'Observation des Conditions de vie |
| **CRJE** | Centre de Référence du Jeu Excessif |
| **DJSCS** | Direction de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale |
| **ESIROI** | Ecole Supérieure d'Ingénieurs Réunion Océan Indien |
| **FNORS** | Fédération Nationale des Observatoires Régionaux de la Santé |
| **FRAR** | Fédération Régionale d'Addictologie de la Réunion |
| **IAE** | Institut d'Administration des Entreprises |
| **IC 95%** | Intervalle de Confiance à 95% |
| **IFOI** | Institut de Formation l'Océan Indien |
| **IUFM** | Institut Universitaire de Formation des Maîtres |
| **IUT** | Institut Universitaire de Technologie |
| **JHA** | Jeux de Hasard et d'Argent |
| **MILDT** | Mission Interministérielle de Lutte contre la Drogue et la Toxicomanie |
| **MPU** | Médecine Préventive Universitaire |
| **NTIC** | Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication |
| **ORS** | Observatoire Régional de la Santé |
| **STAPS** | Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives |
| **SUMPPS** | Service Universitaire de Médecine Préventive et de Promotion de la Santé |
| **TDI** | Trouble de Dépendance à Internet |
| **UFR** | Unité de Formation et de Recherche |
| **UPI** | Usage Problématique d'Internet |

# GLOSSAIRE

- **Geek** : Il s'agit d'une personne passionnée, parfois de manière intense, par un domaine précis. Par abus de langage, il s'agit d'un passionné d'informatique ou d'Internet, des nouvelles technologies de manière large.

- **Guilde** : Une guilde est une association de joueurs dont l'objectif est d'organiser une ou plusieurs activités en commun, notamment grâce à un canal de discussion privé et la présence d'un calendrier de guilde.

- **Maître du jeu** : joueur qui dirige le déroulement d'une partie de jeu de rôles

- **No-life** :Il s'agit d'une personne qui consacre une très grande partie (si ce n'est l'exclusivité) de son temps à pratiquer sa passion, voire son travail, au détriment d'autres activités. Cette addiction affecte ses relations sociales et sentimentales. Le terme n'est utilisé que pour désigner une personne souffrant d'une forte dépendance au jeu vidéo ou à l'ordinateur. Littéralement, ce sont des personnes « sans vie ».

**- Vampire : la Mascarade (Vampire : The Masquerade)** est un jeu de rôle contemporain-fantastique. Il est le premier jeu dans l'univers « gothic-punk » nommé Monde des Ténèbres. Il reste l'un des plus grands succès de cette catégorie de jeux, par sa simplicité d'accès au niveau des règles, son univers complexe et son côté sombre très prisé à tel point qu'il est devenu une référence forte chez les rôlistes occidentaux.

- ***World of Warcraft*** (**WoW**) est un jeu vidéo de type MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games – jeu de rôle online massivement multijoueurs). Le jeu se déroule dans un univers médiéval-fantastique Warcraft. Depuis sa sortie, *World of Warcraft* est le plus populaire des MMORPG. En octobre 2010, on annonçait que plus de 12 millions de joueurs avaient un compte *World of Warcraft* actif. En avril 2008, il comprenait 62% des joueurs de MMORPG.

# LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : Critères de Tejeiro ..... 14
Tableau 2 : Critères de Young ..... 14
Tableau 3 : Bilan du recueil quantitatif ..... 18
Tableau 4 : Répartition des jeunes enquêtés par sexe et par site universitaire ..... 20
Tableau 5 : Répartition des jeunes enquêtés par sexe et par classe d'âge ..... 20
Tableau 6 : Répartition des jeunes enquêtés par sexe et par filière d'enseignement ..... 21
Tableau 7 : Lieu le plus fréquenté selon le site universitaire ..... 21
Tableau 8 : Facteurs de vulnérabilité selon le sexe ..... 25
Tableau 9 : Autres situations « traumatisantes » ..... 26
Tableau 10 : Utilisation d'Internet selon le site universitaire ..... 28
Tableau 11 : Critères de Young selon le site universitaire ..... 29
Tableau 12 : Nombre de critères de Young positifs* selon le site universitaire ..... 30
Tableau 13 : Usage à risque ou usage problématique d'Internet selon le site universitaire ..... 30
Tableau 14 : Perception de l'usage d'Internet* selon le sexe ..... 32
Tableau 15 : Pratique des jeux vidéo selon le sexe ..... 34
Tableau 16 : Critères de Tejeiro selon le sexe ..... 36
Tableau 17 : Nombre de critères de Tejeiro positifs* selon le sexe ..... 37
Tableau 18 : Usage problématique des jeux vidéo selon l'usage problématique ou à risque d'Internet ..... 38
Tableau 19 : Perception de l'usage des jeux vidéo selon le sexe ..... 39
Tableau 20 : Situations vécues au cours des 12 derniers mois par rapport aux jeux de hasard et d'argent ..... 41
Tableau 21 : Expérimentation de produits selon le sexe ..... 43
Tableau 22 : Consommation hebdomadaire d'alcool au cours des 12 derniers mois selon le sexe ..... 44
Tableau 23 : Consommation de zamal au cours des 12 derniers mois selon le sexe ..... 45
Tableau 24 : Consommation de produits* selon le sexe au cours des 12 derniers mois ..... 45
Tableau 25 : Désir d'informations supplémentaires selon l'usage problématique ou non des jeux vidéo ..... 48
Tableau 26 : Facteurs associés à l'usage à risque ou problématique d'Internet* chez les utilisateurs d'Internet ..... 50
Tableau 27 : Facteurs associés à l'usage problématique des jeux vidéo* chez les joueurs de jeux vidéo ..... 51
Tableau 28 : Facteurs associés en univarié à l'usage à risque ou problématique d'Internet* chez les utilisateurs d'Internet ..... 86
Tableau 29 : Facteurs associés en univarié à l'usage problématique des jeux vidéo* chez les joueurs de jeux vidéo ..... 87

# LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Microrégion de résidence selon le site universitaire ..... 22
Figure 2 : Proportion de femmes parmi les étudiants inscrits à l'Université et parmi l'échantillon d'enquête selon le site universitaire ..... 23
Figure 3 : Proportion de moins de 21 ans parmi les étudiants inscrits à l'Université et parmi l'échantillon d'enquête selon le site universitaire ..... 23
Figure 4 : Répartition des étudiants par filière d'enseignement parmi les étudiants inscrits à l'Université et parmi l'échantillon d'enquête ..... 24
Figure 5 : Répartition du nombre de facteurs de vulnérabilité selon le sexe et le site universitaire ..... 25
Figure 6 : Répartition du nombre de facteurs de vulnérabilité selon la classe d'âge ..... 26
Figure 7 : Utilisation d'Internet sur le GSM* selon la classe d'âge ..... 28
Figure 8 : Volume horaire hebdomadaire d'utilisation d'Internet selon le sexe ..... 29
Figure 9 : Usage à risque ou usage problématique d'Internet selon la classe d'âge ..... 31
Figure 10 : Usage à risque ou usage problématique d'Internet selon la microrégion de résidence ..... 31
Figure 11 : Usage à risque ou usage problématique d'Internet selon le volume horaire hebdomadaire d'usage d'Internet ..... 32
Figure 12 : Perception de l'usage d'Internet* selon l'usage problématique ou non du Web ..... 33
Figure 13 : Pratique des jeux vidéo selon le sexe et le site universitaire ..... 34
Figure 14 : Pratique des jeux vidéo selon le sexe et la classe d'âge ..... 35
Figure 15 : Volume horaire hebdomadaire d'utilisation des jeux vidéo selon le sexe ..... 35
Figure 16 : Usage problématique des jeux vidéo selon le sexe ..... 37
Figure 17 : Usage problématique des jeux vidéo selon le volume horaire hebdomadaire ..... 38
Figure 18 : Perception de l'usage des jeux vidéo selon la classe d'âge ..... 39
Figure 19 : Perception de l'usage des jeux vidéo selon l'usage problématique ou non des jeux vidéo 40
Figure 20 : Situations vécues* par rapport aux jeux de hasard et d'argent selon le sexe ..... 42
Figure 21 : Situation vécue* par rapport aux jeux de hasard et d'argent selon le sexe et le campus .. 42
Figure 22 : Consommation de tabac au cours des 12 derniers mois selon la classe d'âge ..... 43
Figure 23 : Consommation d'alcool au cours des 12 derniers mois selon la classe d'âge ..... 44
Figure 24 : Désir d'informations supplémentaires selon la classe d'âge ..... 47
Figure 25 : Désir d'informations supplémentaires selon l'usage à risque ou problématique d'Internet et selon la classe d'âge ..... 47

# PROBLEMATIQUE

## 1. Les Addictions sans produit

Le plan de prise en charge et de prévention des addictions 2007-2011 du Ministère de la Santé a marqué la volonté des pouvoirs publics de promouvoir désormais une approche globale des conduites addictives ; il a ainsi intégré les addictions aux substances psycho-actives, y compris les drogues licites (alcool, tabac, médicaments psychotropes), mais aussi les « Addictions sans produit », qui correspondent à un investissement excessif, compulsif et nocif dans des activités d'ordinaire anodines [1].

Les Addictions sans produit (ASP) englobent ainsi différentes addictions : addictions alimentaires, addictions aux jeux, cyberaddictions, addictions au sport, au sexe, au travail, au crime, au suicide et les achats compulsifs.

Plus particulièrement, les addictions aux jeux concernent dans leur forme classique, les jeux d'argent ou de hasard et dans leur forme plus récente, les addictions à Internet et aux jeux vidéo.

## 2. Addictions aux jeux et à Internet : préoccupation croissante de santé

Aujourd'hui, les jeux tiennent une place importante dans la vie quotidienne, le temps libre ou festif. Alors que pour un grand nombre de personnes, les jeux constituent une activité récréative, leur pratique peut être préjudiciable pour certains individus avec des conséquences au niveau individuel, familial et socio-professionnel. Chez certains joueurs, le jeu peut atteindre la dimension d'une conduite addictive. On ne connaît pas la prévalence du « jeu pathologique » et du « jeu problématique » en France. Concernant les jeux de hasard et d'argent, il y a tout lieu de penser qu'elle n'est pas différente de celle estimée dans d'autres pays (1 à 2% de la population), environ 400 000 à 800 000 personnes seraient concernées en France [2].

Les constats sont les mêmes en ce qui concerne l'utilisation d'Internet. L'arrivée d'Internet dans les foyers a ouvert une nouvelle dimension de l'outil informatique et, avec l'accélération progressive du débit des échanges, un espace de libertés sans limites. Internet offre ainsi un éventail large de possibilités : recherche d'information et de documentation, jeux ou achat en ligne, courrier électronique, conversation simultanée, forum de discussion, blog, réseau social numérique, … Il est devenu un outil indispensable et incontournable dans la vie privée et professionnelle de la plupart des gens et notamment chez les jeunes [3].

En France, selon les études du CREDOC, le fait d'être connecté chez soi à Internet est une situation qui devient de plus en plus courante : deux personnes sur trois en 2009 (67%) peuvent désormais naviguer sur Internet depuis leur domicile, c'est 6 points de plus qu'en 2008 (+ 12 points en deux ans, + 22 points en trois ans). Par ailleurs, on dénombre en 2009, 48% d'utilisateurs quotidiens d'Internet à domicile en population générale, proportion en hausse de 7 points par rapport à 2008. Ainsi, en cinq ans, la part de la population se connectant à Internet à domicile a doublé, passant de 32% à 62% ; la proportion d'utilisateurs quotidiens progressant plus vite encore (de 18 à 48%) [4-5].

A l'instar des jeux vidéo, certains usagers dépassent les limites d'une pratique « normale » et développent ainsi une véritable dépendance, perdant tout contact avec les autres et la vie réelle, engendrant de ce fait, d'une part, des problèmes familiaux, sociaux, affectifs et professionnels et d'autre part, certains problèmes de santé tels que perte de poids, troubles du sommeil, migraines, … Ce phénomène est appelé, dépendance à Internet ou cyberdépendance, cyberaddiction, ou usage problématique d'Internet (UPI) ou encore trouble de dépendance à Internet (TDI).

La prolifération des nouvelles technologies et la démocratisation financière des médias ont ainsi transformé les activités de loisirs. Si l'émergence de ces nouvelles activités ne perturbe pas le quotidien de bon nombre de personnes, elle peut néanmoins entraîner, pour une part d'entre eux, un besoin important d'user et d'en abuser.

Rendus ainsi plus visibles par l'augmentation de l'offre, le jeu problématique et le jeu pathologique ainsi que la cyberdépendance sont devenus une préoccupation croissante des pouvoirs publics. Il est aujourd'hui nécessaire d'apporter aide, soutien et soins aux personnes en difficulté avec ces pratiques.

## 3. Contexte local

En France, les connaissances sont encore limitées sur le sujet au vu de la littérature internationale. A La Réunion, le déficit d'informations est encore plus important. Il existe peu de données sur ces phénomènes.

Sans pouvoir quantifier la prévalence du jeu problématique ou pathologique dans notre région, le contexte local paraît propice aux pratiques excessives de jeux. C'est le cas notamment en ce qui concerne les jeux de hasard et d'argent. Les Réunionnais dépensent en effet plus d'argent aux jeux de loterie, de tirage et de grattage (3,2€ en moyenne chaque semaine contre 2,8€ en métropole). Les Réunionnais misent également plus d'argent pour les courses de chevaux et on constate que le nombre de demandes d'exclusions de casinos a fortement augmenté entre 2005 et 2007 [6]. Ces tendances sont préoccupantes car une part importante de la population est en situation de précarité financière et sociale et qu'il n'y a pas, à l'heure actuelle, de structures de prise en charge spécifiques aux addictions aux jeux dans notre région.

Par ailleurs, les professionnels de la prévention en addictologie constatent une demande croissante des parents et des intervenants médico-sociaux et éducatifs sur cette thématique des jeux et de l'Internet. Ce thème est de plus en plus souvent abordé par les jeunes eux-mêmes lors des séances de prévention (notamment les jeux en réseau) et génère des questionnements et inquiétudes pour le grand public.

## 4. Un besoin d'informations au niveau régional

Il n'existe pas de données précises sur les populations, les pratiques ludiques ou les addictions aux jeux ou à Internet. En particulier, les travaux portant spécifiquement sur les jeux vidéo ou Internet sont inexistants sur l'île.

Dans ce contexte, une commission de travail sur les Addictions sans produit (ASP) pilotée par la Direction de la Jeunesse et des Sports, s'est mise en place en 2009. Devant le manque de données sur la prévalence et l'importance quantitative du phénomène, la commission a souhaité mettre en place une étude exploratoire. La Commission a sollicité la participation de l'ORS pour mener à bien cette étude.

## 5. Problématique des jeunes et des jeux et/ou Internet

Dans nos sociétés, la jeunesse est souvent valorisée et présentée comme un modèle de santé. Pourtant, elle inquiète par sa vulnérabilité et les fragilités de toute nature qu'elle porte et entraîne. D'ailleurs, les enquêtes successives (2005 et 2007) réalisées par l'Union nationale des mutuelles étudiantes régionales (Usem) en partenariat avec la FNORS (Fédération Nationale des Observatoires Régionaux de la Santé) ont mis en évidence que près d'un tiers des étudiants sont confrontés tout au long de l'année universitaire à des périodes de mal-être et de dépression, et une proportion tout aussi

inquiétante de 9% des étudiants qui déclaraient avoir éprouvé des pensées suicidaires dans les douze mois précédents l'enquête [7]. Cette souffrance psychique, au-delà de la situation de mal-être vécue par l'étudiant, entraîne des conséquences graves sur sa santé, du fait des comportements addictifs qu'elle génère. En effet, ces enquêtes montrent que les étudiants souffrant de mal-être sont sensiblement plus nombreux à adopter des conduites à risques : tabac, alcool, cannabis … et jeux.

Par ailleurs, les études nationales et internationales s'accordent pour dire que les jeunes (adolescents et jeunes adultes) constituent un public particulièrement concerné par les pratiques de jeu et d'Internet et montrent même que les jeunes usagers sont plus à risque par rapport à ces pratiques, même s'ils ne sont pas les seuls [8-12].

En France, la dernière étude du CREDOC [4] a mis en évidence que les 18-24 ans étaient les plus assidus à l'usage d'Internet à domicile : 89% des 18-24 surfent tous les jours sur Internet chez eux contre 81% des 25-39 ans et 77% des 12-17 ans.

En ce qui concerne le jeu pathologique, on évoque que 85% des dépendants aux jeux vidéo sont des hommes de 18-22 ans [8].

Face à ces diverses données de la littérature nationale et internationale, il semble ainsi raisonnable de penser que les jeunes usagers sont plus à risque que les adultes vis-à-vis de l'usage et de l'abus d'usage des activités de jeux vidéo ou d'Internet.

Par conséquent, la commission Addictions sans produit a souhaité cibler les travaux sur le public jeune, et en particulier celui des 18-25 ans.

# OBJECTIFS

## 1. Objectif général

L'objectif général de cette étude est d'élargir les connaissances sur les addictions aux jeux et à Internet chez les étudiants réunionnais.

## 2. Objectifs spécifiques

Les objectifs spécifiques sont de :

- mieux connaître les pratiques de jeux de hasard et d'argent, de jeux vidéo et l'usage d'Internet des étudiants réunionnais,
- estimer la prévalence d'addiction aux jeux vidéo,
- estimer la prévalence de l'usage problématique d'Internet,
- évaluer la coexistence avec la consommation de produits psycho actifs.

## 3. Objectif final

L'objectif final est de mieux connaitre la problématique pour guider les actions de prévention.

# METHODOLOGIE DE L'ETUDE

## 1. Démarche générale

Une enquête quantitative transversale a été mise en œuvre pour quantifier et décrire les comportements des jeunes réunionnais vis-à-vis des jeux et d'Internet.

Un comité de pilotage associant les membres de la Commission Addictions sans Produit et l'Université de La Réunion a été constitué afin de définir les orientations à suivre et les stratégies à mettre en place en termes de recueil de données, d'analyse, de diffusion, d'actions, …

## 2. Population d'étude

La population cible de notre étude est la population des jeunes de 18-25 ans sur l'île.

La population source est la population étudiante de l'Université de La Réunion ayant recours au service de médecine préventive de l'Université.

Le choix s'est porté sur ce public pour 3 raisons principales :

- La population estudiantine est particulièrement accessible pour ce type de travail ;
- Par ailleurs, les étudiants constituent une tranche de la population particulièrement concernée par les jeux vidéo et les nouvelles technologies [8-12]. Plusieurs études ont montré que ces pratiques se situent massivement entre la fin de l'adolescence et le début de l'âge adulte. Certains travaux semblent même démontrer que les jeunes usagers constituent une strate sociodémographique plus « impactée » par les usages problématiques des jeux vidéo et d'Internet [8-9,12]
- Ensuite, ce public jeune est généralement considéré comme une catégorie à risque [7-9, 12].

Ont été concernés par l'étude l'ensemble des étudiants, quelle que soit leur année d'inscription, fréquentant les services de médecine préventive pour une consultation médicale ou pour tout autre motif de venue (demande d'information, …) durant la période d'enquête.

L'Université de La Réunion accueille environ 10 000 étudiants chaque année.

L'ensemble des filières d'enseignement proposées par l'Université de La Réunion est concerné :

- UFR Droit et Economie
- UFR Lettres et Sciences Humaines
- UFR Sciences et Technologies
- UFR Sciences de l'Homme et de l'Environnement (incluant le Département STAPS)
- Institut d'Administration des Entreprises (IAE)
- Institut Universitaire de Technologie (IUT)
- Institut Universitaire de Formation des Maitres (IUFM)
- Ecole Supérieure d'Ingénieurs Réunion Océan Indien (ESIROI)

## 3. Champ et période d'intervention

### 3.1 Champ d'intervention

L'Université de La Réunion est répartie sur 4 sites :

- Le campus du Moufia à Saint-Denis (« Campus Nord »),
- Le campus au Tampon (« Campus Sud »),
- Un site en centre ville de Saint-Denis,
- Un site à Saint-Pierre.

La Médecine Préventive Universitaire (MPU) se décompose en 2 Services Universitaires de Médecine Préventive et de Promotion de la Santé (SUMPPS) :

- Un service implanté sur le campus du Moufia (Nord),
- L'autre implanté sur le campus du Tampon (Sud).

Les 2 services de MPU qui accueillent l'ensemble des étudiants inscrits à l'Université de La Réunion, répartis sur les 4 sites universitaires et quelle que soit la filière d'enseignement ont été concernés par l'enquête.

### 3.2 Période d'intervention

Sur l'année universitaire 2009-2010, la médecine préventive a recensé près de 8 700 passages : environ 6 150 passages pour le Nord et 2 550 pour le Sud (un étudiant pouvant venir à la MPU à plusieurs reprises).

Pour les mois de forte influence, de septembre à novembre, on observe plus de 1 000 passages par mois (Nord et Sud cumulés). Ces 3 mois concentrent ainsi près du tiers des passages de l'année universitaire.

Sur la base de ces informations, l'enquête a été réalisée sur une période d'un mois minimum afin d'avoir un effectif suffisant pour l'analyse des données (échantillon d'un millier d'étudiants au minimum).

## 4. Recueil des données et modalités de recueil

### 4.1 Déroulement de l'enquête

- Une enquête, par questionnaire auto-administré, a été proposée aux étudiants venant aux services de médecine préventive, sans obligation de participation.

- Une réunion préparatoire d'information a eu lieu auprès des équipes de chaque MPU dans la 2ème quinzaine du mois de septembre (chargé-e d'accueil, chargé-e de prévention, infirmière, médecin, psychologue, nutritionniste). Les tuteurs santé ont également été associés à cette réunion. Cette réunion avait pour objectif de présenter l'enquête, ses objectifs, sa méthodologie, le questionnaire, de préciser les modalités de recueil et d'insister sur les notions d'anonymat et de confidentialité des données afin de garantir la plus grande sincérité des jeunes enquêtés.

- Tout au long de la période de recueil, pour chaque passage aux services de MPU, le personnel (chargé-e-s d'accueil, chargé-e de prévention, professionnels de santé) a informé l'étudiant de la

réalisation de l'enquête et l'a invité à y participer. L'équipe devait bien veiller à ce qu'un même étudiant ne remplisse qu'une seule fois le questionnaire pour éviter les doublons dans l'échantillon.

- Avec son accord, un questionnaire papier anonyme a été distribué à l'étudiant. Le questionnaire était accompagné d'un flyer d'informations. Ce 2ème document fournissait à l'étudiant des informations sur les personnes ou les structures ressources, ainsi que des adresses de sites Internet pour obtenir de l'aide ou pour des recherches futures d'informations.

- En cas de refus de l'étudiant de participer à l'enquête, seul le flyer d'information lui était remis.

- Des affiches ont également été fournies aux services de MPU pour être affichées à l'intérieur et à l'extérieur du service afin d'inciter les étudiants à participer à l'enquête.

- Par ailleurs, les tuteurs santé (au nombre de 2 pour chaque site de MPU) ont pu également informer les étudiants de la réalisation de cette enquête et les orienter vers la médecine préventive afin d'y participer.

- La chargée de prévention, présente dans chaque service de médecine préventive, a réalisé l'articulation entre l'ORS et la MPU. Tout au long de l'enquête, elle a été l'interlocutrice privilégiée pour répondre aux questions des étudiants en cas de besoin et les ré-orienter si nécessaire.

- Durant la période de recueil, les questionnaires anonymes ont ensuite été déposés par les étudiants dans une urne mise à disposition dans chaque service de médecine préventive. L'urne et l'ensemble des questionnaires remplis ont été transmis à l'ORS à la fin du recueil.

### 4.2 Phase test

Le questionnaire a été soumis à une phase test afin de repérer les difficultés liées au remplissage et permettre de réajuster le questionnaire ou les conditions de participation à l'enquête dans la semaine du 20 septembre 2010. Pour des raisons pratiques, le test a été réalisé au sein du service de MPU du Nord sur 3 jours durant lesquels 50 questionnaires ont été recueillis.

### 4.3 Contenu du questionnaire

Le questionnaire aborde les thématiques suivantes :

- Les caractéristiques sociodémographiques (sexe, année de naissance, lieu de naissance, …),
- Les fréquences de pratiques et/ou comportements vis-à-vis des jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois,
- L'utilisation d'Internet avec un test de repérage de l'utilisation excessive d'Internet,
- Les pratiques des jeux vidéo avec un test de repérage du jeu excessif pour les jeux vidéo,
- Les expérimentations et les consommations actuelles de produits licites ou non (alcool, tabac, zamal, artane®, rivotril®, mélanges,…) pour rechercher les comorbidités addictives,
- Les perceptions de leur usage d'Internet et des jeux vidéo,
- Les désirs d'informations supplémentaires sur les jeux et sur Internet,
- Les événements traumatisants survenus au cours de la vie.

A la fin du questionnaire, un espace de commentaires a été intégré pour que les étudiants puissent s'exprimer librement sur l'enquête, le questionnaire ou toute autre thématique évoquée ou non dans le questionnaire.
Des critères diagnostiques ont été utilisés dans le questionnaire pour repérer l'usage problématique des jeux vidéo ou d'Internet :

- **Pour les jeux vidéo**, l'outil de repérage inséré dans le questionnaire est celui des critères de TEJEIRO (2002), qui permet grâce à une liste restreinte de 9 items de classer un individu dans une catégorie.

**Tableau 1 : Critères de Tejeiro**

| Critères deTejeiro | Marqueurs |
|---|---|
| 1 – Continue à penser aux jeux vidéo lorsqu'il ne joue pas | Préoccupation |
| 2 – Passe de plus en plus de temps à jouer aux jeux vidéo | Tolérance |
| 3 – A tenté de contrôler, diminuer ou arrêter de jouer | Sevrage |
| 4 – S'est senti de mauvaise humeur ou irritable lorsqu'il ne peut pas jouer | Symptômes liés au sevrage |
| 5 – Joue plus souvent aux jeux vidéo lorsqu'il ne se sent pas bien | Echapper |
| 6 – A besoin de jouer plus pour atteindre son but en cas d'échec | Perte de contrôle |
| 7 – Cache parfois aux autres qu'il joue aux jeux vidéo | Mensonge |
| 8 – A été absent, menti ou volé pour pouvoir jouer aux jeux vidéo | Menaces relations proches, scolarité, travail |
| 9 – A négligé ses activités scolaires ou professionnelles ou ses relations personnelles à cause des jeux vidéo | Menaces relations proches, scolarité, travail |

- **Pour l'utilisation d'Internet,** l'outil de repérage est celui des « Critères diagnostiques de la cyberdépendance selon Young » (1996) [13]. Devant un large choix de grilles d'évaluation, celle de Young a été retenue pour plusieurs raisons :
  - Elle est d'abord très simple et courte (8 items prévus).
  - Les questions sont sans équivoque, concises, et permettent de répondre uniquement par "OUI" ou par "NON".
  - Cette grille constitue le premier questionnaire « sérieux » dont les critères ont servi pour mener l'étude du Dr Young elle-même ainsi que d'autres travaux en Amérique du Nord.

**Tableau 2 : Critères de Young**

| Critères de Young | Marqueurs |
|---|---|
| 1 – Est préoccupé par Internet* | Préoccupation |
| 2 – A besoin de naviguer sur le net de plus en plus longtemps | Tolérance |
| 3 – A tenté à plusieurs reprises de contrôler, diminuer ou arrêter son utilisation d'Internet | Sevrage |
| 4 – S'est senti fatigué ou irritable lorsque tenté de diminuer | Symptômes liés au sevrage |
| 5 – Reste connecté plus longtemps que prévu* | Perte de contrôle |
| 6 – A mis en danger une relation affective importance ou des possibilités professionnelles à cause d'Internet | Menaces relations proches, scolarité, travail |
| 7 – A menti à son entourage pour cacher son utilisation d'Internet | Mensonge |
| 8 – Utilise Internet comme moyen de s'évader ou d'échapper à ses problèmes* | Echapper |

### 4.4 Période de recueil

Le recueil de données s'est déroulé du 28 septembre au 31 octobre 2010 dans les 2 services de médecine préventive de l'île.

Les questionnaires ont été distribués à tous les étudiants venus à la médecine préventive universitaire durant cette période.

### 4.5 Représentativité de l'échantillon

Les effectifs des passages à la MPU dans chaque service durant la période de recueil ont été communiqués à l'ORS afin de connaître la fréquence des passages dans le service. Ces effectifs ne peuvent, néanmoins, pas constituer les effectifs attendus de questionnaires complétés dans chaque MPU dans la mesure où plusieurs passages peuvent correspondre à un même étudiant. Par ailleurs, il n'est pas encore possible de fournir la file active des étudiants ayant recours à la MPU.

Par conséquent, il a été demandé que les services de MPU recensent le nombre de refus des étudiants. Ce recueil d'information devait permettre de connaître le taux de participation à l'enquête pour chaque service.

Par ailleurs, les statistiques sur les profils des étudiants inscrits à l'Université de La Réunion pour l'année 2010-2011 ont été transmises à l'ORS par l'Université pour vérifier la représentativité de l'échantillon d'étudiants répondants à l'enquête selon le sexe, la classe d'âge et la filière d'enseignement.

### 4.6 Aspects réglementaires

Les questionnaires étant anonymes et les étudiants étant libres d'y répondre, cette étude n'a pas nécessité de demande d'autorisations règlementaires particulières.

## 5. Exploitation des données

### 5.1 Gestion des données

A leur réception à l'ORS, les questionnaires ont été numérotés et codés selon le service de MPU dont ils provenaient. Les données des questionnaires ont ensuite été vérifiées avant d'être saisies sous le logiciel EpiData.

### 5.2 Analyse statistique des données

L'analyse statistique des données des questionnaires a été réalisée à l'ORS à l'aide du logiciel Stata version 11 (StataCorp). Seuls les questionnaires exploitables ont été utilisés pour les analyses statistiques. L'analyse statistique des données s'est articulée autour des phases de travail suivantes :

- **Analyse statistique univariée**

Les variables quantitatives sont décrites par les indicateurs suivants : moyenne, médiane, écart-type, minimum, maximum et intervalle de confiance à 95%. Les variables qualitatives sont résumées par des effectifs et des pourcentages.

Les résultats de l'analyse univariée sont présentés sous forme de tableaux ou de graphiques.

Les données manquantes ne sont pas prises en compte et les indicateurs (ratio, moyenne,…) sont calculés sur les effectifs disponibles.

L'accent est mis sur la description des pratiques de jeux et d'Internet des jeunes et sur le repérage de l'usage problématique de ces pratiques. Les outils spécifiques de Young et de Tejeiro ont été utilisés pour repérer les usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo.

Ainsi la catégorisation de l'usage à risque ou problématique d'Internet a été réalisée à l'aide des réponses données par les étudiants sur les 8 critères de Young : **usage à risque** pour 4 réponses positives et **usage problématique** pour 5 réponses positives ou plus.

La commission ASP a retenu la définition d'un **usage problématique** des jeux vidéo pour tout jeune ayant renseigné au moins 4 réponses positives parmi les 9 critères de Tejeiro.

Plusieurs indicateurs ont été observés pour décrire ou quantifier les comportements d'usage en matière de jeux et d'Internet :

- La fréquence des différents comportements vis-à-vis des jeux de hasard et d'argent (JHA) au cours des 12 derniers mois ;
- La prévalence de l'usage problématique des jeux vidéo ;
- La prévalence de l'usage à risque et de l'usage problématique d'Internet ;
- La proportion de jeunes présentant des comorbidités addictives.

Des croisements univariés de ces indicateurs selon le sexe, la classe d'âge, la microrégion de résidence ou le site universitaire ont été systématiquement réalisés et les tests statistiques classiques ont été utilisés (test du Chi2 ou test de Fisher si nécessaire, test de Student, test de Mann-Whitney, test de Kruskal-Wallis, test de tendance,…).

- **Analyses statistiques multivariées**

Des modèles de régression logistique ont été mis en œuvre pour identifier les facteurs associés aux pratiques problématiques vis-à-vis d'Internet et des jeux vidéo.
Chacune des variables de l'enquête est traitée, en fonction des objectifs des analyses, soit comme une « variable explicative ou indépendante » soit comme une « variable à expliquer ou dépendante ».

Le choix des variables explicatives et des variables dépendantes a permis de conduire deux analyses statistiques multivariées, chaque analyse ayant ses objectifs propres :

- **Internet :** étudier les facteurs associés à l'usage problématique ou à risque d'Internet chez les étudiants utilisateurs d'Internet. La variable dépendante (ou variable à expliquer) est l'usage problématique ou à risque d'Internet, l'absence d'usage problématique ou à risque d'Internet étant considérée comme la catégorie de référence. La population retenue pour l'analyse est la sous-population des étudiants utilisateurs d'Internet.
- **Jeux vidéo :** étudier les facteurs associés à l'usage problématique des jeux vidéo chez les étudiants utilisateurs de jeux vidéo. La variable dépendante est l'usage problématique des jeux vidéo, l'absence d'usage problématique des jeux vidéo étant considérée comme la catégorie de référence. La population retenue pour l'analyse est la sous-population des étudiants utilisateurs des jeux vidéo.

Les modèles multivariés initiaux sont des modèles de régression logistique ajustés sur le sexe et l'âge incluant les variables explicatives retenues dans les croisements univariés avec les variables à expliquer (c'est-à-dire avec une p-value inférieure à 0,2) et les interactions significatives au seuil de 5%. A chaque étape, on retire la variable la moins significative jusqu'à ne conserver dans le modèle final que des variables significatives à 5%.

Les résultats des analyses multivariées sont présentés à l'aide d'odds ratios (OR), de leurs intervalles de confiance à 95% et de leurs degrés de signification (ou p-value).

L'odds ratio mesure la force de l'association entre la variable à expliquer et la variable explicative mais n'a pas de contenu causal, c'est-à-dire qu'il ne permet pas de conclure à une relation de cause à effet entre elles. Le degré de signification de l'OR indique si la variable à expliquer (par exemple, le mésusage d'internet) et la variable explicative (par exemple, le volume horaire hebdomadaire d'utilisation d'internet) sont significativement ou non associées Si ce dernier est inférieur à 5%, la variable explicative (ici, le volume horaire hebdomadaire d'utilisation d'internet) est considérée comme un facteur associé au mésusage d'internet. Dans cet exemple, cela signifie que le mésusage d'internet est lié à la fréquence d'utilisation d'internet, avec éventuellement un mésusage plus fréquent pour les usagers plus réguliers d'internet.
Par ailleurs, l'ajustement sur l'âge et le sexe permet de mesurer l'association indépendamment de ces autres facteurs (analyse « toutes choses égales par ailleurs»).

Il faut souligner que l'on parle ici de facteurs associés à un mésusage d'internet ou des jeux vidéo et non de facteurs de risque car la causalité, et donc la relation de cause à effet entre le facteur associé et le mésusage, ne peut être confirmée dans cette étude. En effet, rien ne prouve que les facteurs associés qui pourraient être mis en évidence (par exemple, un évènement traumatisant ou une consommation de produits psychoactifs) préexistaient au phénomène de mésusage d'internet ou des jeux vidéo.

Une p-value inférieure à 5% est considérée comme statistiquement significative.

### 5.3 Analyse thématique des commentaires libres des enquêtés

Afin d'apporter des informations complémentaires aux résultats statistiques, une analyse thématique sur les données textuelles issues des commentaires libres a été réalisée.
Les commentaires laissés par les étudiants à la fin des questionnaires ont ainsi été traités selon une approche « pseudo-qualitative » par regroupement thématique.

Ensuite, plusieurs catégories ont été définies à partir des thèmes isolés. Ce sont ces catégories de thèmes ou d'opinions exprimés par les étudiants qui seront présentés ici, accompagnés par certains écrits d'étudiants.

Ce traitement de données ne prétend pas constituer une réelle démarche qualitative. L'objectif visé est d'exploiter et valoriser au maximum les informations fournies par les étudiants afin d'appréhender les perceptions/opinions des jeunes par rapport à cette enquête ou cette problématique.

# RESULTATS

## 1. Bilan du recueil quantitatif

L'ORS a remis aux services de MPU 1 300 questionnaires à distribuer aux jeunes durant la période de recueil, respectivement 800 pour la MPU du campus Nord et 500 pour la MPU du campus Sud.

Après un mois d'enquête, 1 178 questionnaires ont été recueillis et saisis à l'ORS, dont 718 (61%) provenant du campus Nord et 460 (39%) du campus Sud. Par ailleurs, 35 questionnaires ont été retournés vierges à l'ORS, respectivement 28 pour le campus Nord et 7 pour le campus Sud.

Ainsi, 1 265 questionnaires ont été réellement proposés aux jeunes, parmi lesquels un total de 87 questionnaires n'a pas été transmis à l'ORS, ce qui a été assimilé à un refus indirect de répondre au questionnaire.

Parmi les questionnaires reçus et saisis à l'ORS, 59 questionnaires (5%) ont été exclus de l'analyse :

- 11 jeunes avaient refusé de répondre
- 9 jeunes provenaient de filières d'enseignements extérieures à l'Université (IFOI, BTS,…)
- 31 questionnaires ne comportaient pas d'information renseignée sur la filière d'enseignement
- Un questionnaire concernait un garçon de 11 ans
- 2 questionnaires concernaient des adultes de 47 et 50 ans
- 3 questionnaires ne comportaient pas d'information renseignée sur le sexe de la personne interrogée
- 2 questionnaires ne comportaient pas d'information renseignée sur l'année de naissance

Au final, 98 jeunes ont refusé (directement ou non) de participer à l'enquête, ce qui équivaut à un taux de refus de l'ordre de 7,7%, qui varie de 7,1% pour le campus Sud à 8,2% pour le campus Nord.

**Tableau 3 : Bilan du recueil quantitatif**

| | Campus Nord | Campus Sud | Ensemble |
|---|---|---|---|
| **Questionnaires transmis aux MPU** | **800** | **500** | **1 300** |
| *Dont questionnaires distribués* | *772* | *493* | *1 265* |
| *Dont questionnaires retournés vierges* | *28* | *7* | *35* |
| **Questionnaires saisis à l'ORS** | **718** | **460** | **1 178** |
| *Dont refus directs* | *9* | *2* | *11* |
| *Dont questionnaires remplis* | *709* | *458* | *1 167* |
| **Nombre de refus directs ou indirects** | **63** | **35** | **98** |
| **Taux de refus[1]** | **8,2%** | **7,1%** | **7,7%** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS

Ainsi, 1 119 questionnaires ont fait l'objet d'analyses statistiques à l'ORS, dont 679 (61%) pour le campus Nord et 440 (39%) pour le campus Sud. Ceci représente environ 10% de la population étudiante inscrite à l'Université de La Réunion pour la rentrée 2010-2011.

[1] Rapport du nombre de refus directs ou indirects sur le nombre de questionnaires distribués

Le taux de remplissage des questionnaires était supérieur à 90% pour l'ensemble des questions posées, excepté pour les questions portant sur les évènements traumatisants vécus par les jeunes (de 17% à 18% de données manquantes) et la question sur les désirs d'informations supplémentaires posée à la fin du questionnaire (17% de données manquantes).

**En bref**

- 1 178 questionnaires ont été recueillis dans les services de MPU durant le mois d'octobre 2010, dont 1 119 exploitables.
- Le taux de refus (direct ou indirect) est de l'ordre de 8%.
- 61% des questionnaires exploitables proviennent du campus Nord et 39% du campus Sud.
- L'échantillon représente environ 10% de la population étudiante inscrite en 2010/2011.
- Le taux de remplissage est supérieur à 90% pour l'ensemble des questions, sauf pour celles posées sur les évènements traumatisants et sur le désir d'informations supplémentaires.

## 2. Caractéristiques sociodémographiques

- **Près de 60% de femmes parmi les étudiants interrogés**

Près de 6 questionnaires sur 10 ont été renseignés par des étudiantes et cette surreprésentation des femmes est plus marquée sur le campus Nord (64%).

**Tableau 4 : Répartition des jeunes enquêtés par sexe et par site universitaire**

| Sexe | Ensemble N (%) | Campus Nord N (%) | Campus Sud N (%) |
|---|---|---|---|
| Homme | 459 (41%) | 244 (36%) | 215 (49%) |
| Femme | 660 (59%) | 435 (64%) | 225 (51%) |
| **Ensemble** | **1 119 (100%)** | **679 (100%)** | **440 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS

- **Des étudiants âgés en moyenne de 20 ans**

L'âge moyen des étudiants interrogés est de 20 ans (IC95%[2]=[19,9;20,1]). Près d'un tiers des étudiants a 21 ans ou plus.
Un quart des hommes enquêtés a moins de 19 ans, contre plus du tiers des femmes (p=0,02).

**Tableau 5 : Répartition des jeunes enquêtés par sexe et par classe d'âge**

| Classe d'âge | Ensemble N (%) | Homme N (%) | Femme N (%) |
|---|---|---|---|
| Moins de 19 ans | 343 (31%) | 120 (26%) | 223 (34%) |
| 19-20 ans | 414 (37%) | 177 (39%) | 237 (36%) |
| 21 ans et plus | 362 (32%) | 162 (35%) | 200 (30%) |
| **Ensemble** | **1 119 (100%)** | **459 (100%)** | **660 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS

- **Plus de moitié des étudiants interrogés est inscrite dans les facultés de Droit et d'Economie, ou de Lettres et Sciences Humaines**

Les filières les plus représentées sont la faculté de Droit et d'Economie (28% au total sur les 2 campus), la faculté de Lettres et de Sciences Humaines (25% au total sur les 2 campus) et la faculté des Sciences de l'Homme et de l'Environnement (15%).

La surreprésentation des femmes persiste dans toutes les filières d'enseignement universitaire, sauf au sein de la faculté des Sciences et Technologie, de la faculté des Sciences de l'Homme et de l'Environnement et des autres filières[3] (respectivement 49%, 26% et 36% de femmes).

[2] IC95% : Intervalle de confiance à 95%
[3] Institut Universitaire de Technologie (IUT), Institut Universitaire de Formation des Maitres (IUFM), Institut d'Administration des Entreprises (IAE), Ecole Supérieure d'Ingénieurs Réunion Océan Indien (ESIROI)

**Tableau 6 : Répartition des jeunes enquêtés par sexe et par filière d'enseignement**

| Filière d'enseignement | Ensemble N (%) | Homme N (%) | Femme N (%) |
|---|---|---|---|
| Nord Lettres et Sciences Humaines | 215 (19%) | 57 (12%) | 158 (24%) |
| Nord Droit et Economie | 165 (15%) | 66 (14%) | 99 (15%) |
| Sciences de l'Homme et de l'Environnement | 163 (15%) | 121 (26%) | 42 (6%) |
| Santé | 160 (14%) | 55 (12%) | 105 (16%) |
| Sud Droit et Economie | 150 (13%) | 32 (7%) | 118 (18%) |
| Sciences et Technologies | 139 (12%) | 71 (16%) | 68 (10%) |
| Sud Lettres et Sciences Humaines | 71 (6%) | 21 (5%) | 50 (8%) |
| Autres filières | 56 (5%) | 36 (8%) | 20 (3%) |
| **Ensemble** | **1 119 (100%)** | **459 (100%)** | **660 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS

- **La Réunion, lieu de vie le plus fréquenté pour plus de 80% des étudiants interrogés**

Plus de 8 étudiants sur 10 ont vécu le plus longtemps à La Réunion, 7% en métropole, 6% dans les pays de la zone Océan Indien (dont 2% à Madagascar et 2% à Mayotte) et 3% à l'étranger (dont 2% en Europe).
Les étudiants ayant vécu le plus longtemps dans un pays de l'Océan Indien sont plus nombreux sur le campus Nord (respectivement 8% sur le campus Nord et 2% sur le campus Sud, p<0,001).

**Tableau 7 : Lieu le plus fréquenté selon le site universitaire**

| Lieu | Ensemble N (%) | Campus Nord N (%) | Campus Sud N (%) |
|---|---|---|---|
| La Réunion | 936 (84%) | 547 (81%) | 389 (89%) |
| Métropole | 83 (7%) | 53 (8%) | 30 (7%) |
| Océan Indien[4] | 63 (6%) | 55 (8%) | 8 (2%) |
| Autre pays | 32 (3%) | 23 (3%) | 9 (2%) |
| **Ensemble** | **1 114 (100%)** | **678 (100%)** | **436 (100%)** |

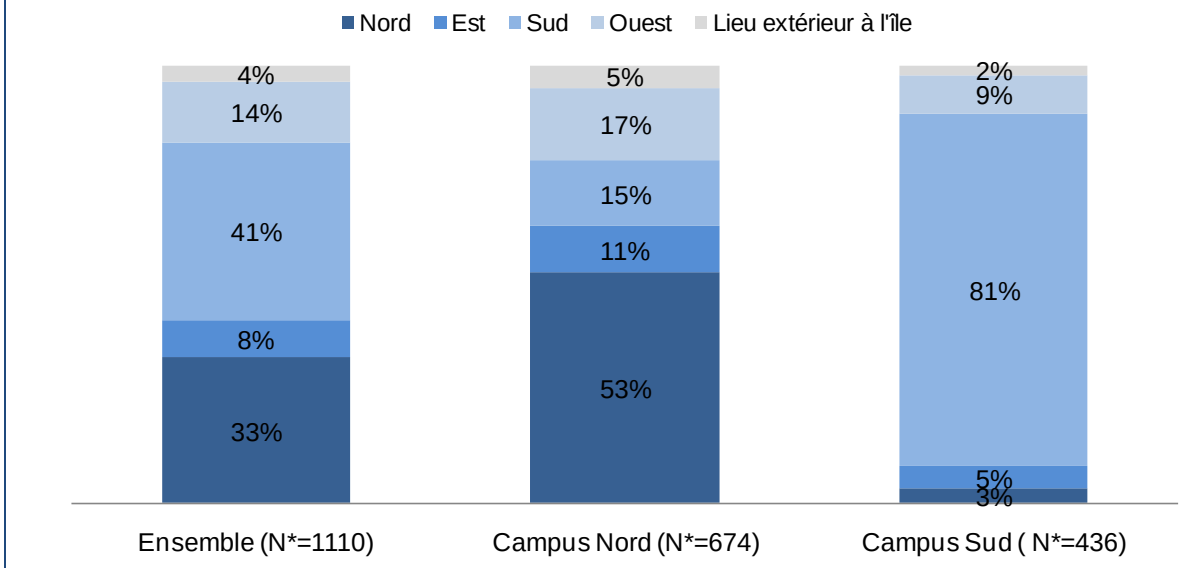
Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 5 (0,5%)

Environ 41% des étudiants interrogés vivent actuellement le plus souvent dans une commune du sud de l'île, 33% dans le nord, 14% dans l'ouest et 8% dans l'est. Par ailleurs, 4% des jeunes indiquent vivre le plus souvent hors de l'île.

Près de la moitié des étudiants du campus Nord vit le plus souvent ailleurs que dans le nord de l'île alors que moins de 20% des étudiants du campus Sud habitent une autre microrégion que le sud.

[4] Madagascar, Maurice, Seychelles, Mayotte ou Comores

**Figure 1 : Microrégion de résidence selon le site universitaire**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) - Valeurs manquantes : 9 (0,8%)

## En bref

- L'échantillon compte une majorité de femmes avec 660 femmes et 459 hommes.
- La surreprésentation des femmes est plus marquée sur le campus Nord.
- L'âge moyen des étudiants interrogés est de 20 ans.
- Un quart des hommes est âgé de moins de 19 ans, contre plus du tiers des femmes.
- Plus de la moitié des étudiants interrogés est inscrite à la faculté de Droit et d'Economie ou à la faculté de Lettres et de Sciences Humaines.
- Plus de 8 étudiants sur 10 ont vécu le plus longtemps à La Réunion, avec une part de jeunes ayant vécu dans un autre pays de l'Océan Indien plus importante sur le campus Nord.
- Environ 41% des étudiants interrogés vivent actuellement le plus souvent dans une commune du sud de l'île, 33% dans le nord, 14% dans l'ouest et 8% dans l'est.

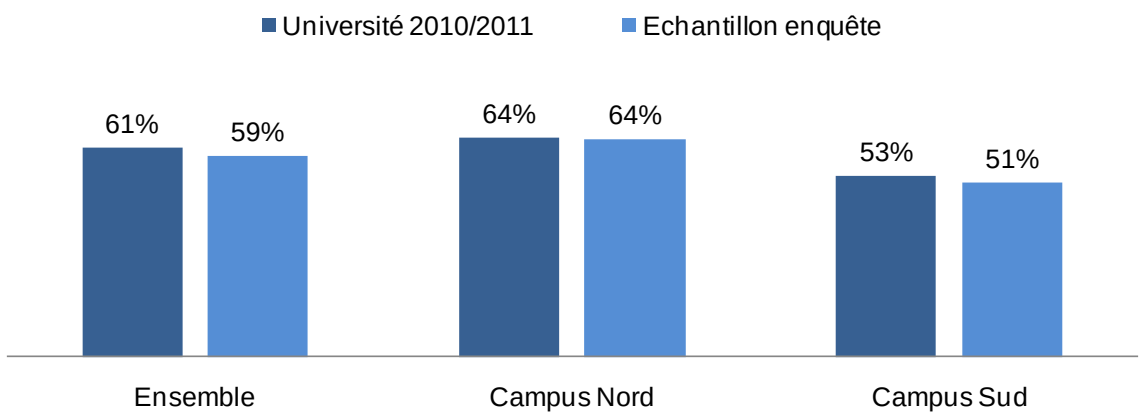
## 3. Représentativité de l'échantillon

La représentativité de l'échantillon a été étudiée à partir des statistiques par sexe, par classe d'âge et par filière d'enseignement des étudiants inscrits à l'Université de La Réunion pour l'année 2010/2011.

- **Une répartition similaire selon le sexe**

La répartition hommes/femmes est similaire entre l'échantillon d'enquête et la population étudiante inscrite à l'Université en 2010/2011, aussi bien sur le campus Sud que sur le campus Nord.

**Figure 2 : Proportion de femmes parmi les étudiants inscrits à l'Université et parmi l'échantillon d'enquête selon le site universitaire**

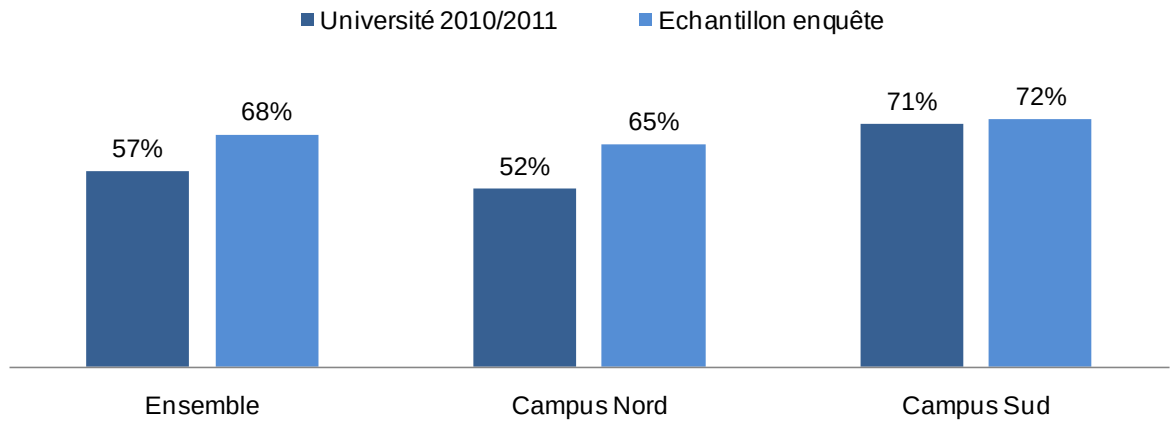



Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS

- **Mais davantage d'étudiants jeunes dans l'échantillon d'enquête**

L'échantillon d'enquête compte 68% de jeunes âgés de moins de 21 ans, contre 57% parmi la population étudiante inscrite à l'Université en 2010/2011 (p<0,001). Cette différence se retrouve uniquement sur le campus Nord.
Ceci s'explique probablement par un biais de sélection des étudiants plus jeunes lors des visites médicales des nouveaux inscrits en début d'année universitaire.

**Figure 3 : Proportion de moins de 21 ans parmi les étudiants inscrits à l'Université et parmi l'échantillon d'enquête selon le site universitaire**



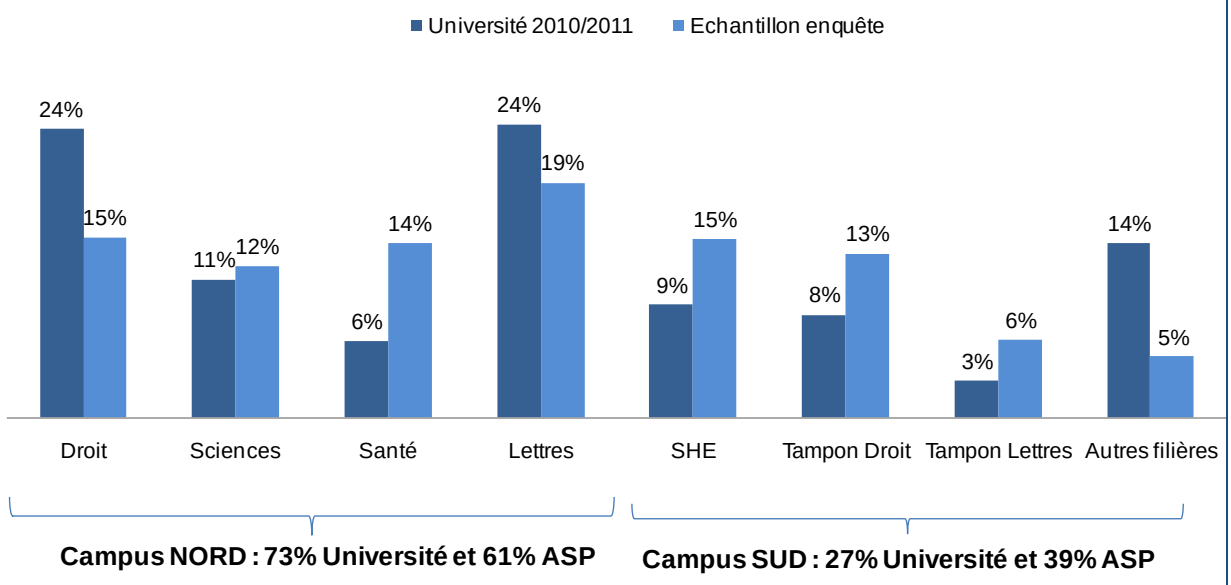

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS

- **Filières d'enseignement du campus Sud surreprésentées dans l'échantillon d'enquête**

La répartition des étudiants par filière d'enseignement diffère entre l'échantillon d'enquête et la population étudiante inscrite à l'Université en 2010/2011 avec un déséquilibre plus ou moins marqué selon les filières d'enseignement et une surreprésentation globale des filières du campus Sud.

Ainsi, près de 4 étudiants sur 10 proviennent du campus Sud dans l'échantillon d'enquête, alors que moins de 3 étudiants sur 10 y sont inscrits pour l'année universitaire 2010/2011.

**Figure 4 : Répartition des étudiants par filière d'enseignement parmi les étudiants inscrits à l'Université et parmi l'échantillon d'enquête**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS

## En bref

- Une représentativité mitigée de l'échantillon d'enquête par rapport à la population étudiante inscrite à La Réunion en 2010/2011.
- La répartition des étudiants selon le sexe est comparable entre l'échantillon d'enquête et la population étudiante à La Réunion.
- Le public enquêté est plus jeune que les étudiants inscrits à l'Université, ce qui est sans doute lié à un biais de sélection des étudiants plus jeunes lors des visites médicales des nouveaux inscrits en début d'année universitaire.
- Les étudiants du campus Sud sont surreprésentés dans l'échantillon d'enquête par rapport à leur réelle part dans la population étudiante à La Réunion.

## 4. Facteurs de vulnérabilité et situations « traumatisantes »

- **Plus de moitié des étudiants avec au moins un facteur de vulnérabilité**

Plus de la moitié des étudiants présente au moins un facteur de vulnérabilité et un sur cinq en présente au moins deux.
Plus de 6 étudiantes sur 10 présentent au moins un facteur de vulnérabilité, contre moins de la moitié des hommes (p<0,001).
Les facteurs de vulnérabilité les plus fréquents sont la séparation ou le divorce des parents (32%) et le décès ou la maladie grave d'un parent ou d'un proche (28%).

**Tableau 8 : Facteurs de vulnérabilité selon le sexe**

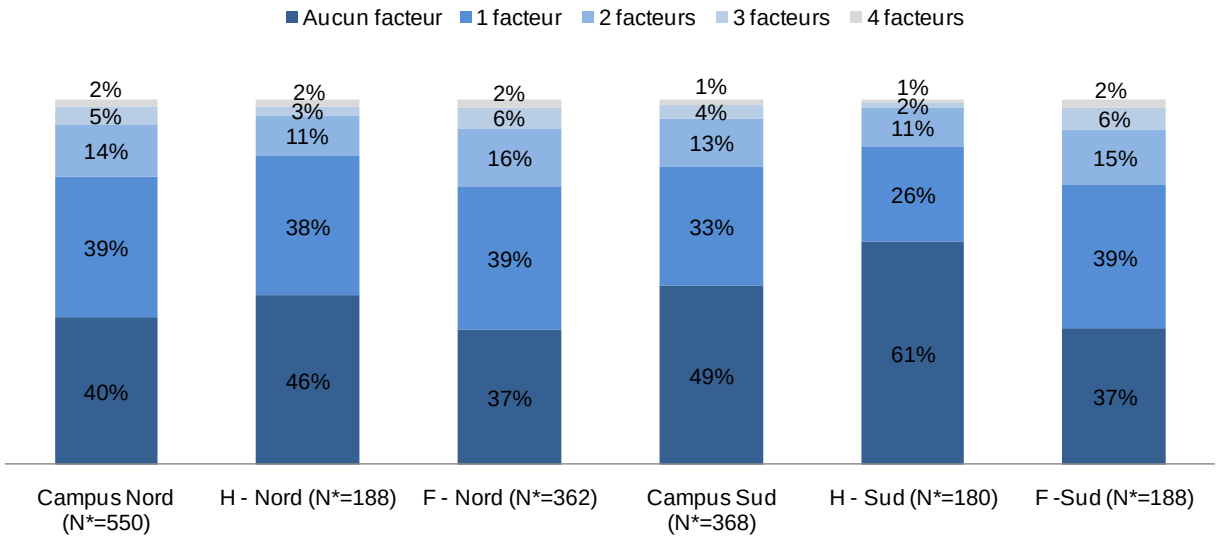
| Facteur de vulnérabilité | Ensemble N (%) | Homme N (%) | Femme N (%) |
|---|---|---|---|
| Séparation/divorce des parents (N*=920) | 291 (32%) | 104 (28%) | 187 (34%) |
| Décès/maladie grave d'un parent ou d'un proche (N*=920) | 256 (28%) | 84 (23%) | 172 (31%) |
| Suivi par un psychologue ou un psychiatre (N*=920) | 138 (15%) | 34 (9%) | 104 (19%) |
| Maltraitance (physique, sexuelle ou morale) (N*=919) | 86 (9%) | 17 (5%) | 69 (13%) |
| **Au moins un facteur de vulnérabilité (N*=918)** | **517 (56%)** | **171 (46%)** | **346 (63%)** |
| **Au moins deux facteurs de vulnérabilité (N*=918)** | **182 (20%)** | **52 (14%)** | **130 (24%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible)

- **Les femmes et les étudiants du campus Nord davantage concernés**

Les femmes restent davantage concernées par les facteurs de vulnérabilité, aussi bien sur le campus Sud que sur le campus Nord.
Par ailleurs, les étudiants du campus Nord présentent plus fréquemment des facteurs de vulnérabilité, avec près de 60% d'étudiants du campus Nord en présentant au moins un, contre 51% sur le campus Sud (p=0,009). Cette différence entre les 2 campus reste significative uniquement chez les hommes.

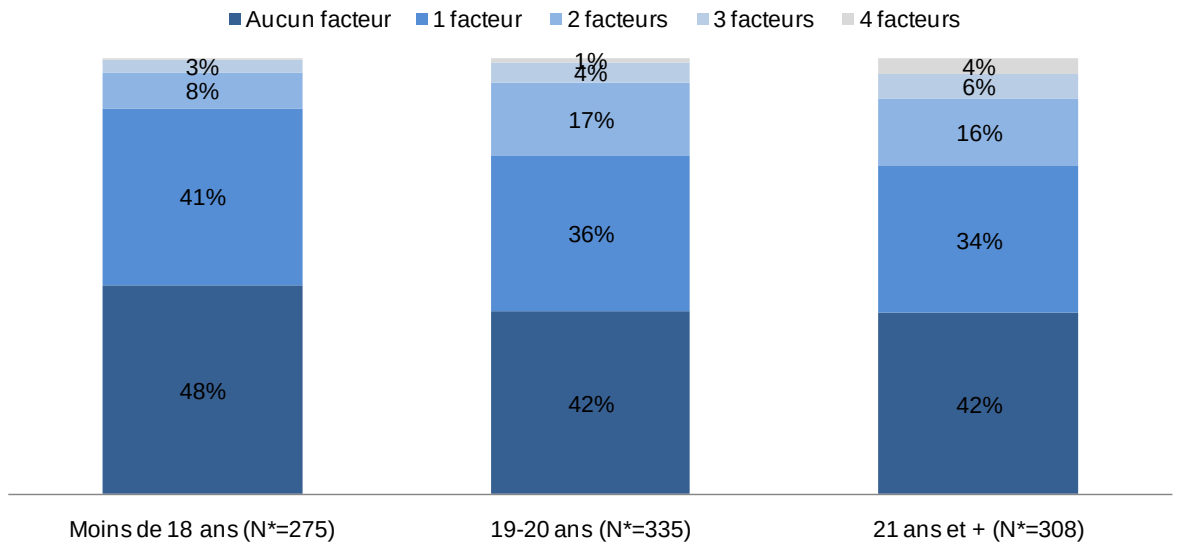
**Figure 5 : Répartition du nombre de facteurs de vulnérabilité selon le sexe et le site universitaire**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 201 (18%)

Environ 11% des étudiants de moins de 19 ans présentent au moins deux facteurs de vulnérabilité, contre 22% des 19-20 ans et près de 25% des 21 ans et plus (test de tendance : p<0,001).

**Figure 6 : Répartition du nombre de facteurs de vulnérabilité selon la classe d'âge**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 201 (18%)

- **Les autres situations traumatisantes concernent 10% des étudiants**

Un étudiant sur 10 a déjà vécu une autre situation « traumatisante ».
Les autres situations « traumatisantes » les plus fréquemment citées sont la rupture de couple (1,4%), les problèmes psychologiques ou moraux (0,9%) et la maladie ou l'hospitalisation de l'étudiant (0,9%).

**Tableau 9 : Autres situations « traumatisantes »**

| Situation traumatisante | Ensemble - N (%) |
|---|---|
| Rupture de couple | 13 (1,4%) |
| Problème psychologique ou moral | 8 (0,9%) |
| Maladie/hospitalisation de l'étudiant | 8 (0,9%) |
| Accident de l'étudiant | 7 (0,8%) |
| Suicide/tentative de suicide d'un proche | 7 (0,8%) |
| Conflits familiaux | 7 (0,8%) |
| Maladie/hospitalisation d'un proche | 6 (0,7%) |
| Evénements criminels | 6 (0,7%) |
| Violences conjugales subies par l'étudiant | 5 (0,5%) |
| IVG | 3 (0,3%) |
| Violences conjugales subies par un proche | 2 (0,2%) |
| Autres évènements | 2 (0,2%) |
| Viol | 1 (0,1%) |
| Accident d'un proche | 1 (0,1%) |
| **Au moins une autre situation traumatisante** | **92 (10%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 203 (18%)

## En bref

- Plus de la moitié des étudiants présente au moins un facteur de vulnérabilité et un sur cinq en présente au moins deux.
- Les femmes sont davantage concernées par ces facteurs de vulnérabilité.
- Les facteurs de vulnérabilité les plus fréquents sont la séparation ou le divorce des parents et le décès ou la maladie grave d'un parent ou d'un proche.
- Les étudiants du campus Nord présentent plus fréquemment des facteurs de vulnérabilité.
- Un étudiant sur 10 a déjà vécu une autre situation « traumatisante ».

## 5. Usage et mésusage d'Internet

- **La quasi-totalité des jeunes utilisatrice d'Internet**

Près de 98% des étudiants utilisent Internet, sans différence de pratique significative selon le sexe ou la classe d'âge.
L'utilisation d'Internet concerne plus fréquemment les étudiants du campus Nord (respectivement 99% pour le campus Nord contre 96% pour le campus Sud, p=0,02).

**Tableau 10 : Utilisation d'Internet selon le site universitaire**

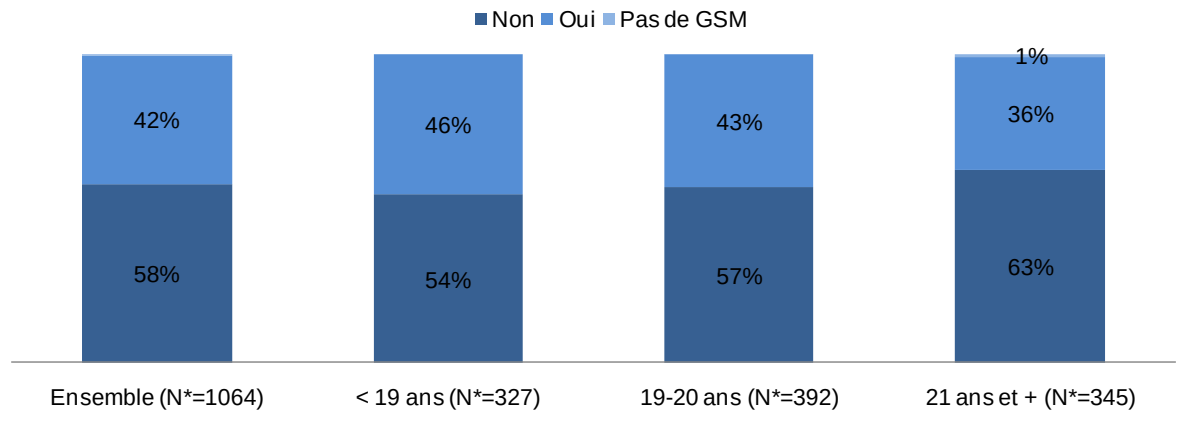
| Utilisation d'Internet | Ensemble N (%) | Campus Nord N (%) | Campus Sud N (%) |
|---|---|---|---|
| Non | 26 (2%) | 10 (1%) | 16 (4%) |
| Oui | 1 086 (98%) | 665 (99%) | 421 (96%) |
| **Ensemble** | **1 112 (100%)** | **675 (100%)** | **437 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 7 (0,6%)

- **4 étudiants sur 10 utilisent Internet sur leur GSM, plus particulièrement chez les plus jeunes**

L'usage d'Internet sur le GSM concerne plus de 4 étudiants utilisateurs sur 10 avec une part plus importante observée chez les plus jeunes (test de tendance : p=0,01).

**Figure 7 : Utilisation d'Internet sur le GSM* selon la classe d'âge**



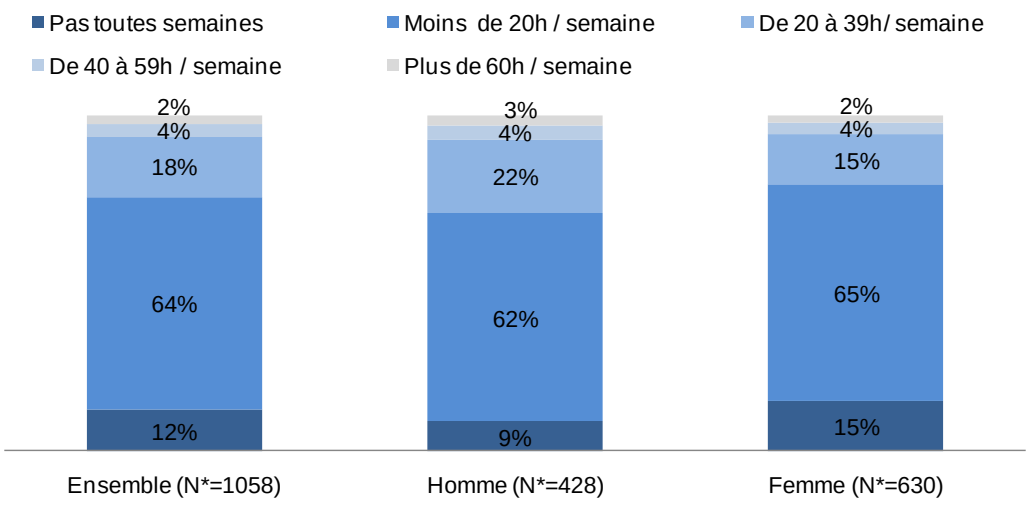

* parmi les jeunes utilisant Internet

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 55 (5%)

- **Près d'un quart des étudiants utilise Internet 20 heures ou plus par semaine**

Environ 12% des étudiants utilisateurs d'Internet ne l'utilisent pas toutes les semaines, 64% l'utilisent moins de 20 heures par semaine et 24% l'utilisent 20 heures ou plus par semaine.
Parmi les étudiants interrogés, près de 3 hommes sur 10 utilisent Internet 20 heures ou plus par semaine, contre une femme sur cinq (p=0,001).

**Figure 8 : Volume horaire hebdomadaire d'utilisation d'Internet selon le sexe**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 61 (5%) parmi les étudiants utilisant Internet

- **Des étudiants concernés par les méfaits d'Internet**

Interrogés sur leurs pratiques vis-à-vis d'Internet, les étudiants semblent concernés par les méfaits liés à l'usage d'Internet au regard des critères de Young, avec plus d'un jeune sur 5 se déclarant préoccupé par Internet, un tiers d'entre eux utilisant Internet comme un moyen de s'évader ou d'échapper à ses problèmes et plus de 6 sur 10 qui restent connectés plus longtemps que prévu.

Près d'un quart des étudiants du campus Nord est préoccupé par Internet, contre moins de 20% sur le campus Sud (p=0,03). Cette différence entre campus reste significative uniquement chez les femmes.

Sept étudiants sur 10 restent connectés plus longtemps que prévu sur le campus Nord, contre la moitié sur le campus Sud (p<0,001). Cette différence de comportement vis-à-vis d'Internet est significative aussi bien chez les hommes que chez les femmes.

Environ 37% des étudiants du campus Nord utilisent Internet pour s'évader ou échapper à leurs problèmes, contre moins de 27% sur le campus Sud (p<0,001).

**Tableau 11 : Critères de Young selon le site universitaire**

| Critères de Young | Ensemble N (%) | Campus Nord N (%) | Campus Sud N (%) |
|---|---|---|---|
| 1 – Est préoccupé par Internet* (N*=1 054) | 233 (22%) | 157 (24%) | 76 (19%) |
| 2 – A besoin de naviguer sur le net de plus en plus longtemps (N*=1 062) | 157 (15%) | 97 (15%) | 60 (15%) |
| 3 – A tenté à plusieurs reprises de contrôler, diminuer ou arrêter son utilisation d'Internet (N*=1 061) | 172 (16%) | 113 (17%) | 59 (14%) |
| 4 – S'est senti fatigué ou irritable lorsque tenté de diminuer (N*=1 065) | 83 (8%) | 57 (9%) | 26 (6%) |
| 5 – Reste connecté plus longtemps que prévu* (N*=1 069) | 689 (64%) | 467 (71%) | 222 (54%) |
| 6 – A mis en danger une relation affective importance ou des possibilités professionnelles à cause d'Internet (N*=1 062) | 107 (10%) | 71 (11%) | 36 (9%) |
| 7 – A menti à son entourage pour cacher son utilisation d'Internet (N*=1 064) | 103 (10%) | 68 (10%) | 35 (9%) |
| 8 – Utilise Internet comme moyen de s'évader ou d'échapper à ses problèmes* (N*=1 061) | 352 (33%) | 243 (37%) | 109 (27%) |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) - Valeurs manquantes : entre 50 (4%) et 65 (6%) - * différence significative entre sites universitaires (p<0,05)

Parmi les étudiants utilisant Internet et ayant renseigné les 8 critères de Young, 22% d'entre eux ne présentent aucun critère positif, 30% un seul critère positif, 23% deux critères positifs, 13% trois critères positifs et près de 14% d'entre eux présentent 4 critères positifs ou plus.

Les étudiants utilisateurs d'Internet du campus Nord sont davantage concernés par les méfaits liés à l'usage d'Internet avec plus de 15% d'entre eux présentant 4 critères positifs ou plus, contre moins de 11% sur le campus Sud (p=0,03).

**Tableau 12 : Nombre de critères de Young positifs* selon le site universitaire**

| Nombre de critères de Young positifs | Ensemble N (%) | Campus Nord N (%) | Campus Sud N (%) |
|---|---|---|---|
| Aucun | 223 (22%) | 103 (16%) | 120 (30%) |
| 1 | 302 (30%) | 191 (31%) | 111 (28%) |
| 2 | 231 (23%) | 144 (23%) | 87 (22%) |
| 3 | 128 (13%) | 91 (15%) | 37 (9%) |
| 4 | 77 (8%) | 54 (9%) | 23 (6%) |
| 5 | 31 (3%) | 22 (4%) | 9 (2%) |
| 6 | 22 (2%) | 16 (3%) | 6 (1,5%) |
| 7 | 7 (0,7%) | 4 (0,6%) | 3 (0,8%) |
| 8 | 2 (0,2%) | 1 (0,2%) | 1 (0,3%) |
| **Ensemble** | **1 023 (100%)** | **626 (100%)** | **397 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
*parmi les 1 023 étudiants utilisant Internet ayant renseigné les 8 critères de Young

- **6% des étudiants présentent un usage problématique d'Internet, avec une prévalence plus importante chez les 19 ans et plus**

Dans notre échantillon, 67 étudiants présentent un usage problématique d'Internet (5 critères de Young positifs ou plus), soit 6% des étudiants enquêtés (IC95%=[4,7%-7,6%]), sans différence selon le site universitaire.

L'usage à risque d'Internet (4 critères de Young positifs) concerne 77 étudiants, soit 7% d'entre eux (IC95%=[5,5%-8,6%]).

Au total, 13% des étudiants ont un usage à risque ou problématique d'Internet (IC95%=[11,2%-15,2%]), soit un taux de 15% relevé sur le campus Nord et de 10% sur le campus Sud (p=0,02).

Aucune différence n'a été observée entre hommes et femmes, aussi bien sur la prévalence de l'usage à risque que sur celle de l'usage problématique d'Internet.

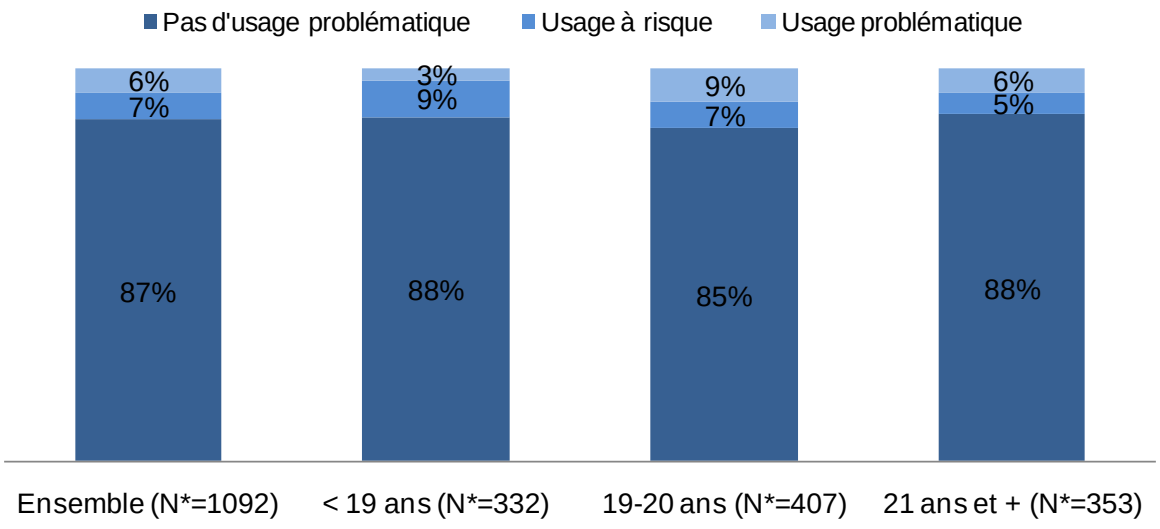
**Tableau 13 : Usage à risque ou usage problématique d'Internet selon le site universitaire**

| Usage problématique | Ensemble N (% [IC95%]) | Campus Nord N (%[IC95%])) | Campus Sud N (%[IC95%])) |
|---|---|---|---|
| Pas d'usage à risque ou problématique | 948 (87%) | 564 (85%) | 384 (90%) |
| Usage à risque | 77 (7%) | 54 (8%) | 23 (5%) |
| Usage problématique | 67 (6%) | 47 (7%) | 20 (5%) |
| **Ensemble** | **1 092 (100%)** | **665 (100%)** | **427 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 27 (2,4%)

L'usage problématique d'Internet est plus fréquent chez les étudiants plus âgés, avec plus de 7% des étudiants âgés de 19 ans et plus présentant un usage problématique d'Internet, contre 3% des moins de 19 ans (p=0,004).

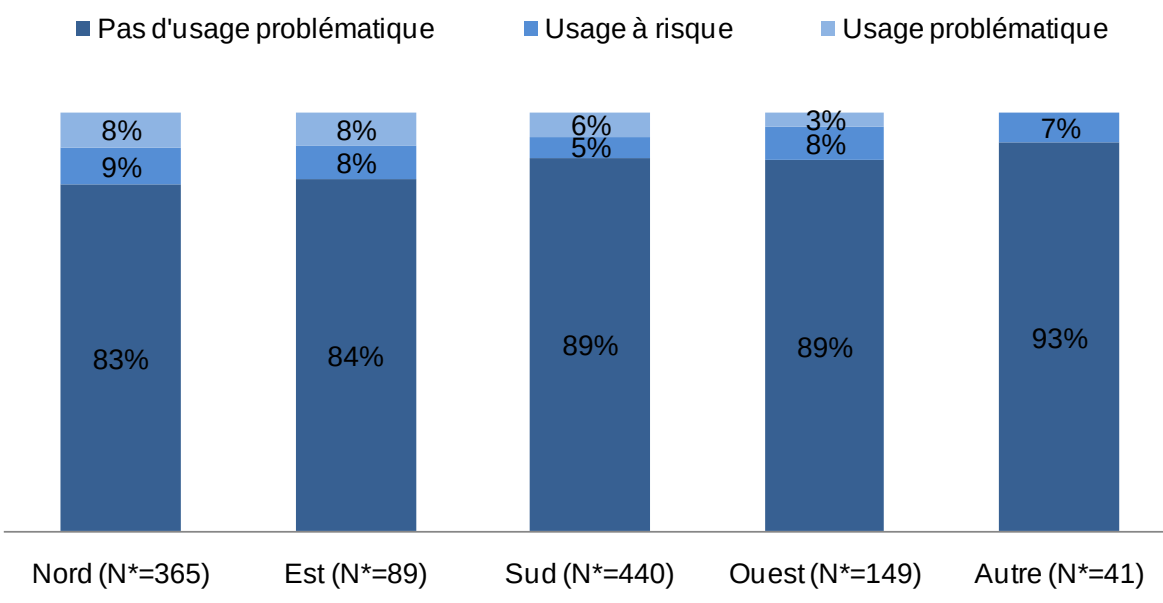
**Figure 9 : Usage à risque ou usage problématique d'Internet selon la classe d'âge**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 27 (2,4%)

Les étudiants vivant le plus souvent dans le Nord ou l'Est de l'île sont davantage concernés par un usage à risque ou problématique d'Internet (p=0,04).

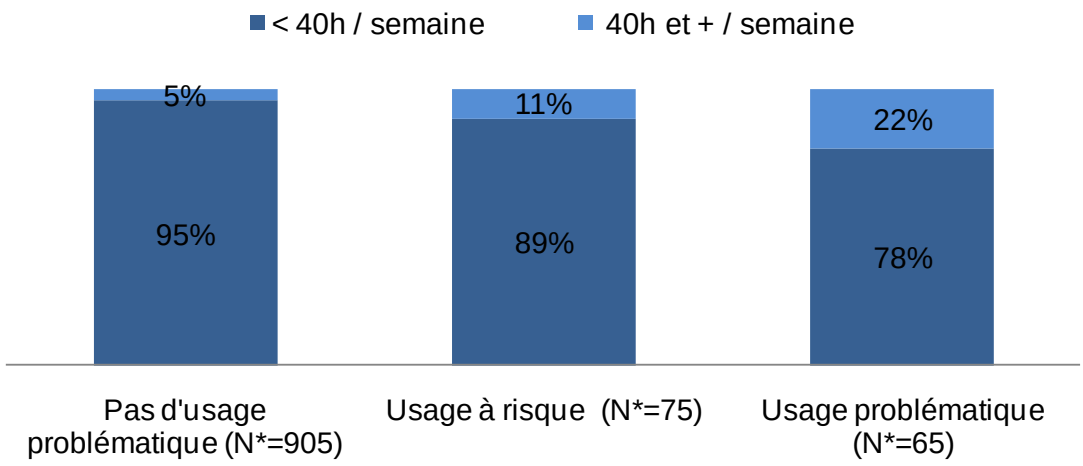
**Figure 10 : Usage à risque ou usage problématique d'Internet selon la microrégion de résidence**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 35 (3%)

Près de 5% des étudiants ne présentant aucun usage à risque ou problématique d'Internet utilisent Internet 40 heures ou plus par semaine, contre 11% des usagers à risque et près de 22% des usagers problématiques (test de tendance : p<0,001).

**Figure 11 : Usage à risque ou usage problématique d'Internet selon le volume horaire hebdomadaire d'usage d'Internet**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 74 (7%)

- **Un décalage entre usages et perceptions**

Interrogés sur leur perception de l'usage d'Internet, près de 9 étudiants utilisateurs sur dix jugent leur usage du Web normal et moins de 4% le jugent problématique.

Environ 7% des étudiants ne savent pas juger leur utilisation d'Internet et cette part est légèrement plus importante chez les hommes que chez les femmes (test non significatif).

**Tableau 14 : Perception de l'usage d'Internet* selon le sexe**

| Usage d'Internet | Ensemble N (%) | Homme N (%) | Femme N (%) |
|---|---|---|---|
| Normal | 939 (89%) | 372 (87%) | 567 (91%) |
| Problématique | 39 (4%) | 20 (5%) | 19 (3%) |
| Ne sait pas | 75 (7%) | 38 (9%) | 37 (6%) |
| **Ensemble** | **1 053 (100%)** | **430 (100%)** | **623 (100%)** |

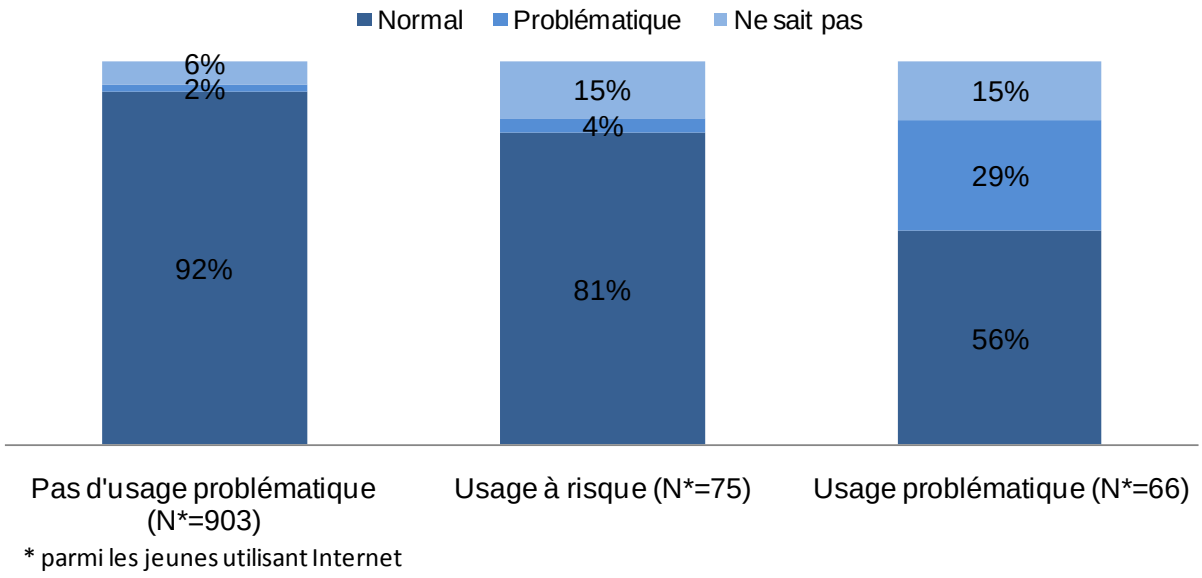
Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 66 (6%) - * parmi les étudiants utilisateurs d'Internet

Les étudiants ne présentant ni usage à risque, ni usage problématique, jugent très majoritairement leur usage du web normal. Moins de 2% d'entre eux considèrent leur utilisation d'Internet comme problématique.

Même en cas d'usage à risque ou d'usage problématique d'Internet avéré, la majorité des étudiants jugent encore leur usage du web normal et sont en décalage avec leur usage réel d'Internet. Toutefois, près de 3 étudiants ayant un usage problématique d'Internet sur 10 sont conscients de leur usage problématique du web.

Par ailleurs, une part non négligeable de ces étudiants reste sans repère face à leur usage du web avec 15% des usagers à risque ou problématiques d'Internet qui ne savent pas juger leur comportement vis à vis d'Internet.

**Figure 12 : Perception de l'usage d'Internet* selon l'usage problématique ou non du Web**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 75 (7%) parmi les étudiants utilisant Internet

## En bref

- La quasi-totalité des étudiants utilise Internet.
- 4 étudiants sur 10 utilisent Internet sur leur GSM, plus particulièrement les plus jeunes.
- Près d'un quart des étudiants utilise Internet 20 heures ou plus par semaine.
- Les étudiants du campus Nord sont davantage concernés par les méfaits d'Internet au regard des critères de Young.
- 6% des étudiants présentent un usage problématique d'Internet et 7% présentent un usage à risque, sans différence selon le sexe.
- L'usage problématique d'Internet est plus fréquent chez les étudiants plus âgés.
- On observe un décalage entre l'usage d'Internet et la perception des étudiants. Les étudiants ayant des usages à risque ou des usages problématiques sont majoritairement peu ou pas conscients de leurs mésusages du web.

## 6. Usage et mésusage des jeux vidéo

- **Près de la moitié des étudiants joue aux jeux vidéo, plus fréquemment chez les hommes**

Près de la moitié des étudiants joue à des jeux vidéo, avec une pratique beaucoup plus fréquente chez les hommes (72%).

**Tableau 15 : Pratique des jeux vidéo selon le sexe**

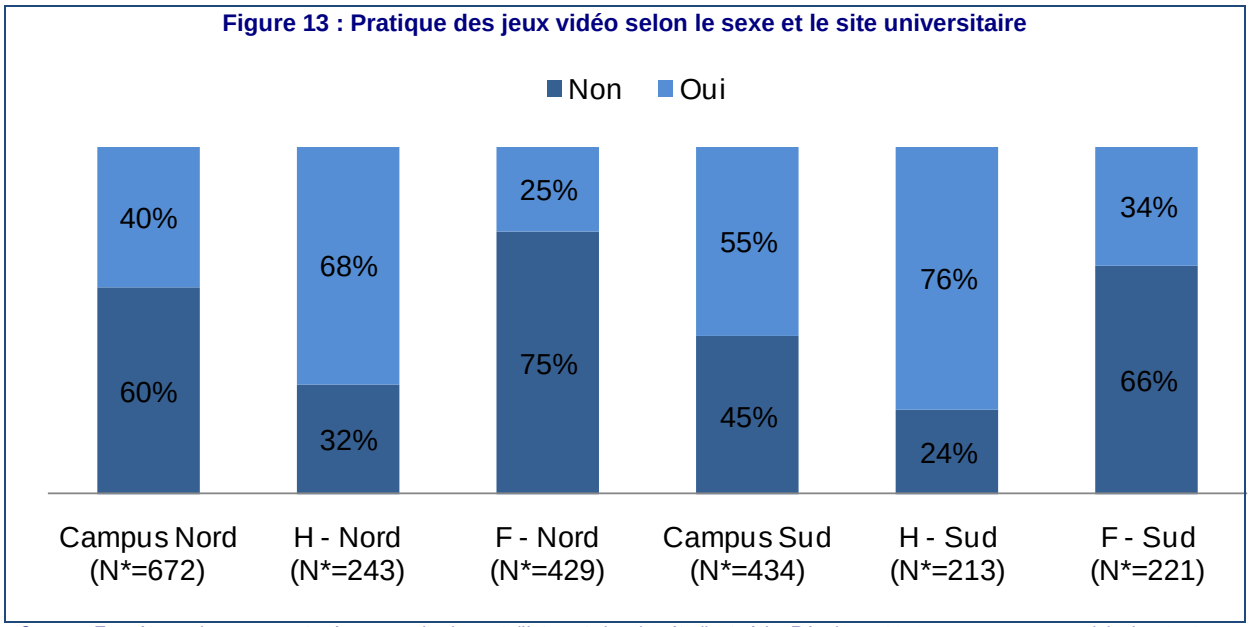
| Pratique des jeux vidéo | Ensemble N (%) | Homme N (%) | Femme N (%) |
|---|---|---|---|
| Non | 597 (54%) | 129 (28%) | 468 (72%) |
| Oui | 509 (46%) | 327 (72%) | 182 (28%) |
| **Ensemble** | **1 106 (100%)** | **456 (72%)** | **650 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 13 (1,2%)

- **Des usages de jeux vidéo plus fréquents parmi les étudiants du campus sud**

De plus, la surreprésentation des hommes parmi les joueurs de jeux vidéo persiste aussi bien sur le campus Sud que sur le campus Nord.
Près de 55% des étudiants du campus Sud jouent aux jeux vidéo contre 40% sur le campus Nord (p<0,001). Cette différence reste significative uniquement chez les femmes.

**Figure 13 : Pratique des jeux vidéo selon le sexe et le site universitaire**

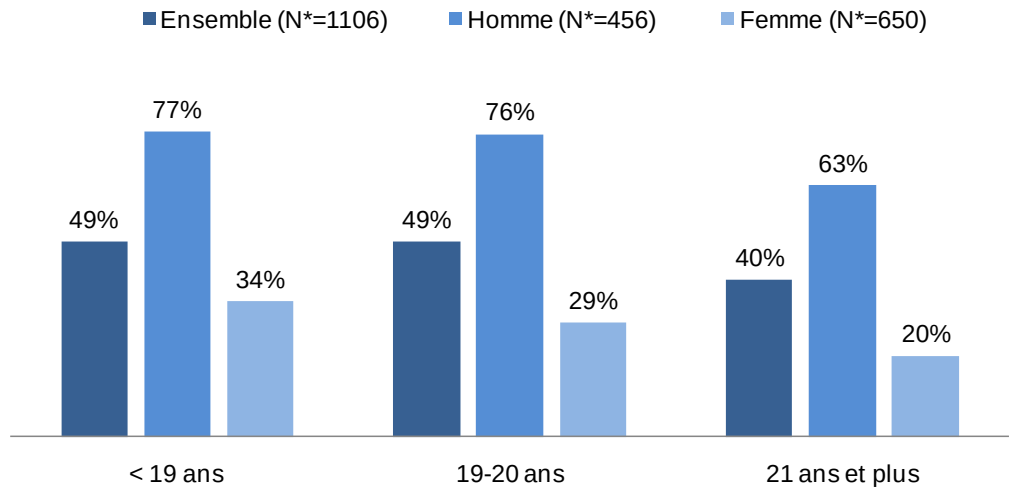



Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 13 (1,2%)

- **Des usages de jeux vidéo plus fréquents chez les plus jeunes**

Les plus jeunes étudiants sont davantage concernés par la pratique des jeux vidéo (test de tendance : p=0,01). Cette tendance reste significative aussi bien chez les hommes que chez les femmes.
Les hommes jouent plus fréquemment aux jeux vidéo quelle que soit la classe d'âge.

**Figure 14 : Pratique des jeux vidéo selon le sexe et la classe d'âge**

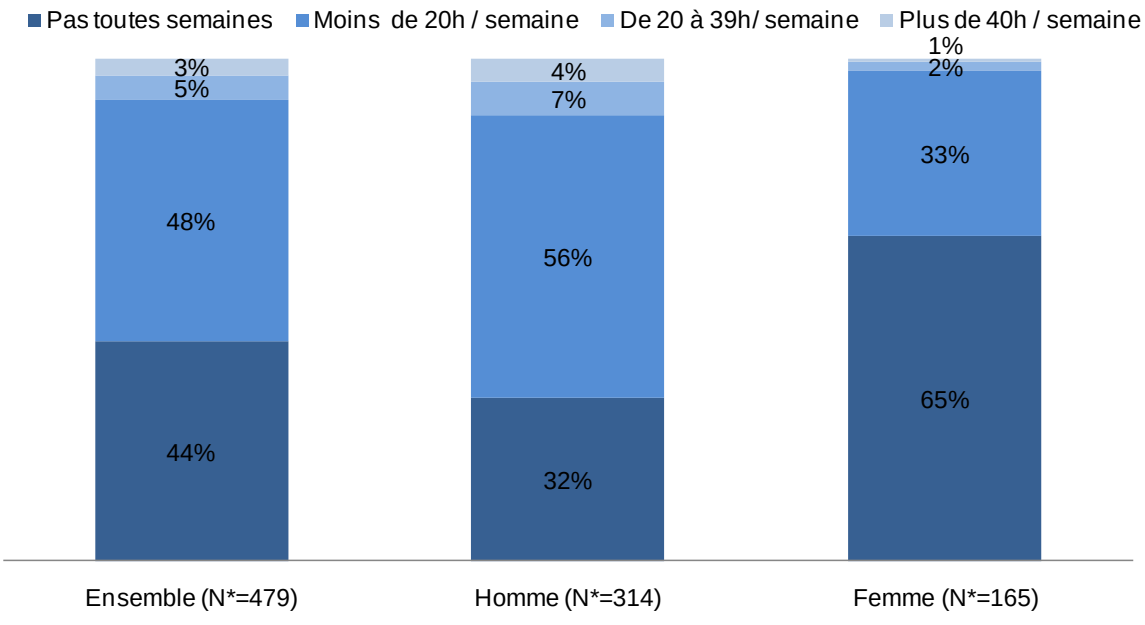



Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 13 (1,2%)

- **Environ 8% des étudiants joueurs de jeux vidéo le font 20 heures ou plus par semaine**

Près de 44% des étudiants joueurs de jeux vidéo n'y jouent pas toutes les semaines, 48% y jouent moins de 20 heures par semaine et 8% y jouent 20 heures ou plus par semaine.
Parmi les étudiants joueurs de jeux vidéo, plus d'un homme sur 10 joue aux jeux vidéo 20 heures ou plus par semaine, contre 2% des femmes (p=0,001).

**Figure 15 : Volume horaire hebdomadaire d'utilisation des jeux vidéo selon le sexe**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 30 (6%) parmi les étudiants joueurs de jeux vidéo

- **Des étudiants concernés par les méfaits des jeux vidéo, davantage chez les hommes**

Interrogés sur leurs pratiques vis-à-vis des jeux vidéo, les hommes sont plus fréquemment concernés par les méfaits liés aux jeux vidéo au regard des critères de Tejeiro.

Plus du quart des étudiants jouant aux jeux vidéo continue à y penser lorsqu'ils ne jouent pas et cette proportion est deux fois plus importante chez les hommes que chez les femmes (respectivement 31% et 15%, p<0,001).

Près de la moitié des joueurs masculins a déjà négligé ses activités scolaires ou professionnelles ou ses relations personnelles à cause des jeux vidéo, contre moins du quart des étudiantes joueuses (p<0,001).

Près de la moitié des étudiants jouant aux jeux vidéo a besoin de jouer plus pour atteindre son but en cas d'échec et plus du quart d'entre eux joue plus souvent lorsqu'ils ne sentent pas bien.

**Tableau 16 : Critères de Tejeiro selon le sexe**

| Critères deTejeiro | Ensemble N (%) | Homme N (%) | Femme N (%) |
|---|---|---|---|
| 1 – Continue à penser aux jeux vidéo lorsqu'il ne joue pas* (N*=493) | 127 (26%) | 102 (31%) | 25 (15%) |
| 2 – Passe de plus en plus de temps à jouer aux jeux vidéo* (N*=493) | 43 (9%) | 38 (12%) | 5 (3%) |
| 3 – A tenté de contrôler, diminuer ou arrêter de jouer* (N*=491) | 109 (22%) | 87 (27%) | 22 (13%) |
| 4 – S'est senti de mauvaise humeur ou irritable lorsqu'il ne peut pas jouer (N*=490) | 15 (3%) | 10 (3%) | 5 (3%) |
| 5 – Joue plus souvent aux jeux vidéo lorsqu'il ne se sent pas bien (N*=493) | 133 (27%) | 95 (29%) | 38 (22%) |
| 6 – A besoin de jouer plus pour atteindre son but en cas d'échec (N*=492) | 232 (47%) | 151 (47%) | 81 (48%) |
| 7 – Cache parfois aux autres qu'il joue aux jeux vidéo* (N*=491) | 37 (8%) | 31 (10%) | 6 (4%) |
| 8 – A été absent, menti ou volé pour pouvoir jouer aux jeux vidéo* (N*=493) | 21 (4%) | 20 (6%) | 1 (0,6%) |
| 9 – A négligé ses activités scolaires ou professionnelles ou ses relations personnelles à cause des jeux vidéo* (N*=490) | 182 (37%) | 147 (46%) | 35 (21%) |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) - Valeurs manquantes : entre 16 (3,1%) et 19 (3,7%) parmi les étudiants jouant aux jeux vidéo
*différence significative entre hommes et femmes (p<0,05)

Parmi les étudiants jouant aux jeux vidéo et ayant renseigné les 9 critères de Tejeiro, 31% d'entre eux ne présentent aucun critère positif, 21% un seul critère positif, 17% deux critères positifs, 13% trois critères positifs et près de 18% d'entre eux présentent 4 critères positifs ou plus.

Les hommes sont davantage concernés par les méfaits liés aux jeux vidéo avec 23% d'entre eux présentant 4 critères positifs ou plus, contre moins de 8% des étudiantes joueuses (p<0,001).

**Tableau 17 : Nombre de critères de Tejeiro positifs* selon le sexe**

| Nombre de critères de Tejeiro positifs | Ensemble N (%) | Homme N (%) | Femme N (%) |
|---|---|---|---|
| Aucun | 147 (31%) | 84 (27%) | 63 (39%) |
| 1 | 103 (21%) | 55 (17%) | 48 (29%) |
| 2 | 82 (17%) | 55 (17%) | 27 (17%) |
| 3 | 62 (13%) | 50 (16%) | 12 (7%) |
| 4 | 48 (10%) | 40 (13%) | 8 (5%) |
| 5 | 14 (3%) | 13 (4%) | 1 (0,6%) |
| 6 | 19 (4%) | 16 (5%) | 3 (1,8%) |
| 7 | 3 (0,6%) | 2 (0,6%) | 1 (0,6%) |
| 8 | 1 (0,2%) | 1 (0,3%) | 0 (0%) |
| 9 | 1 (0,2%) | 1 (0,3%) | 0 (0%) |
| **Ensemble** | **480 (100%)** | **317 (100%)** | **163 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
*parmi les 480 étudiants jouant aux jeux vidéo ayant renseigné les 9 critères de Tejeiro

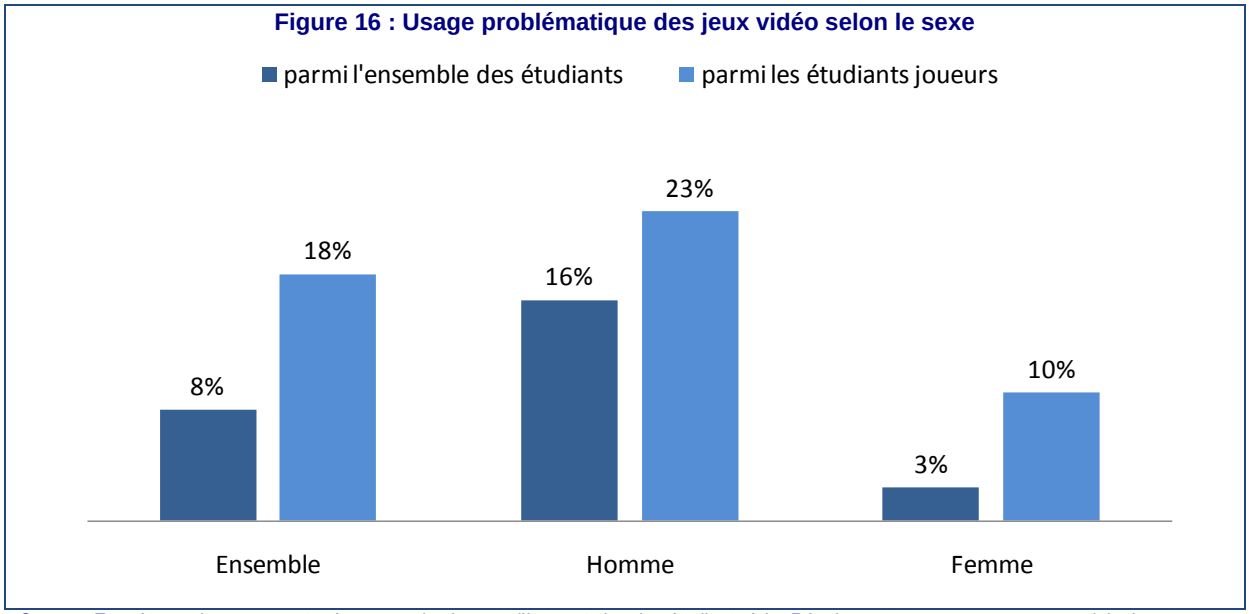
- **18% des joueurs, soit 8% des étudiants enquêtés, ont un usage problématique des jeux vidéo avec des prévalences plus fortes chez les hommes**

Dans notre échantillon, 90 étudiants présentent un usage problématique des jeux vidéo (4 critères de Tejeiro positifs ou plus), soit 8% de l'ensemble des étudiants (IC95%=[6,6%-9,9%]) et 18% des joueurs de jeux vidéo (IC95%=[14,9%-21,8%]).

Les hommes sont davantage concernés par l'usage problématique des jeux vidéo avec une prévalence cinq fois supérieure parmi l'ensemble des étudiants interrogés (respectivement 16% chez les hommes et 3% chez les femmes, p<0,001).

Par ailleurs, près du quart des joueurs de sexe masculin a un usage problématique des jeux vidéo, contre moins de 10% des étudiantes joueuses (p<0,001).

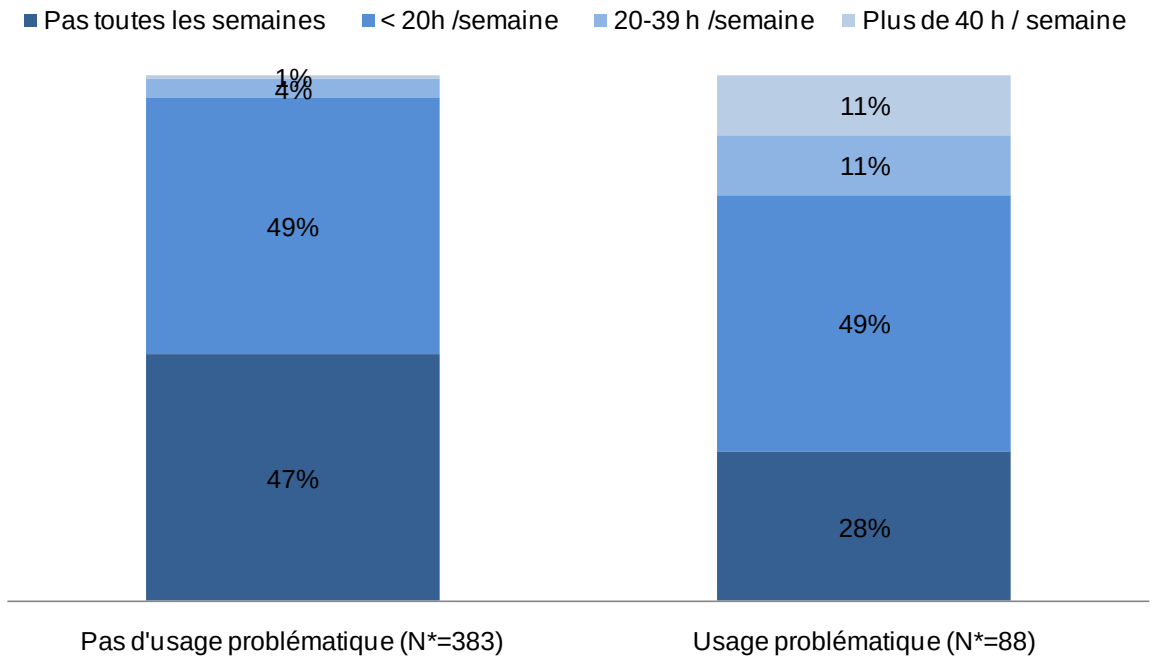
**Figure 16 : Usage problématique des jeux vidéo selon le sexe**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 32 (2,9%) parmi l'ensemble des étudiants et 19 (3,7%) parmi les étudiants joueurs

Concernant la prévalence de l'usage problématique des jeux vidéo, aucune différence significative n'a été relevée selon la classe d'âge, le site universitaire ou la microrégion de résidence, aussi bien parmi l'ensemble des étudiants que parmi les étudiants joueurs.
Moins de 5% des joueurs sans usage problématique des jeux vidéo y jouent 20 heures ou plus par semaine, contre 22% des usagers problématiques (p<0,001).

**Figure 17 : Usage problématique des jeux vidéo selon le volume horaire hebdomadaire**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 38 (7,5%) parmi les étudiants joueurs de jeux vidéo

Parmi les étudiants jouant aux jeux vidéo, près de la moitié des usagers à risque ou problématiques d'Internet présente également un usage problématique des jeux vidéo, contre moins de 14% des étudiants sans usage à risque ou problématique d'Internet (p<0,001).

**Tableau 18 : Usage problématique des jeux vidéo selon l'usage problématique ou à risque d'Internet**

| Usage problématique des jeux vidéo | Pas d'usage problématique ou à risque d'Internet N (%) | Usage à risque ou problématique d'Internet N (%) |
|---|---|---|
| Non | 362 (86%) | 35 (52%) |
| Oui | 57 (14%) | 32 (48%) |
| **Ensemble** | **419 (100%)** | **67 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 23 (4,5%) parmi les étudiants joueurs

- **Des joueurs peu ou pas conscients de leur usage problématique des jeux vidéo**

Interrogés sur la perception de leur pratique des jeux vidéo, la grande majorité des étudiants joueurs juge normal leur usage des jeux vidéo et moins de 5% d'entre eux le jugent problématique, sans différence selon le sexe.
Un étudiant joueur sur 10 ne sait pas juger si son usage des jeux vidéo est problématique ou non.

**Tableau 19 : Perception de l'usage des jeux vidéo selon le sexe**

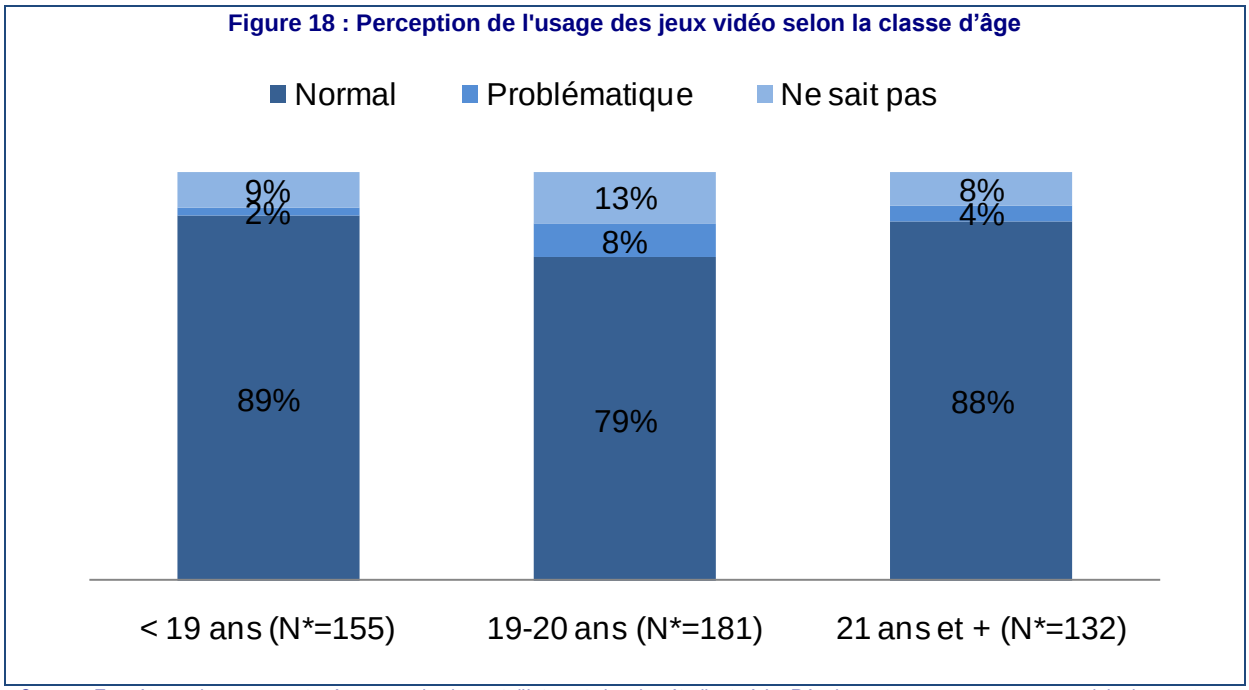
| Usage des jeux vidéo | Ensemble N (%) | Homme N (%) | Femme N (%) |
|---|---|---|---|
| Normal | 397 (85%) | 257 (83%) | 140 (89%) |
| Problématique | 23 (5%) | 18 (6%) | 5 (3%) |
| Ne sait pas | 48 (10%) | 35 (11%) | 13 (8%) |
| **Ensemble** | **468 (100%)** | **310 (100%)** | **158 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 41 (8%) parmi les étudiants joueurs de jeux vidéo

- **Les jeunes joueurs moins conscients de leur usage problématique des jeux vidéo**

Les étudiants joueurs de 19 ans et plus jugent plus fréquemment leur pratique des jeux vidéo comme étant problématique que les plus jeunes (respectivement 6% des 19 ans et plus et 2% des moins de 19 ans, p=0,04).

**Figure 18 : Perception de l'usage des jeux vidéo selon la classe d'âge**

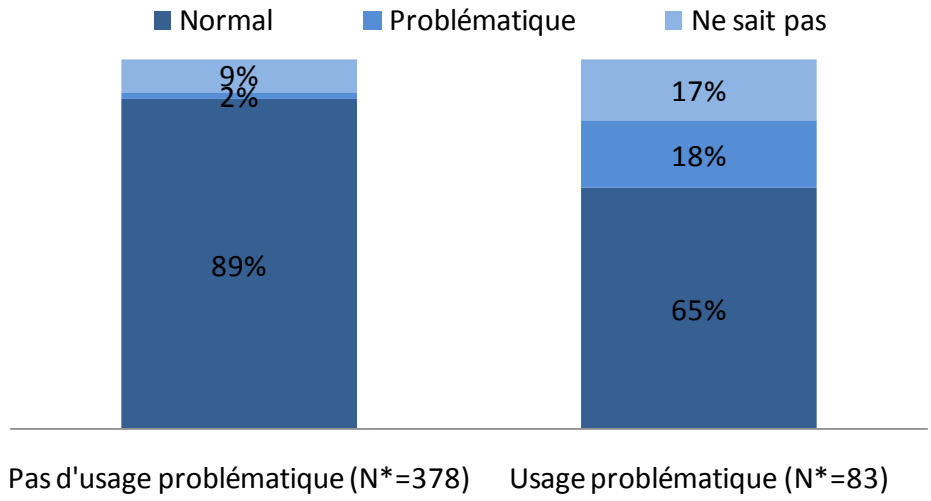



Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 48 (9%) parmi les étudiants joueurs de jeux vidéo

- **Des usages problématiques des jeux vidéo non ressentis par les étudiants**

Les joueurs ne présentant pas d'usage problématique des jeux vidéo jugent très majoritairement leur usage normal. Environ 2% d'entre eux considèrent leur pratique des jeux vidéo comme problématique. En cas d'usage problématique avéré selon les critères de Tejeiro, la majorité des joueurs n'a pas conscience de son usage problématique et moins d'un joueur sur cinq (18%) reconnait avoir un usage problématique.
Comme pour l'Internet, moins de 20% des étudiants avec un usage problématique restent sans repère quant à leur comportement vis-à-vis des jeux vidéo.

**Figure 19 : Perception de l'usage des jeux vidéo selon l'usage problématique ou non des jeux vidéo**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 48 (9%) parmi les étudiants joueurs de jeux vidéo

## En bref

- Près de la moitié des étudiants joue aux jeux vidéo, plus fréquemment chez les hommes et chez les plus jeunes étudiants.
- 8% des étudiants joueurs consacrent 20 heures ou plus par semaine aux jeux vidéo.
- Parmi les joueurs, les hommes sont davantage concernés par les éventuels méfaits des jeux vidéo.
- 18% des joueurs, soit 8% des étudiants enquêtés, présentent un usage problématique des jeux vidéo.
- L'usage problématique des jeux vidéo est plus fréquent chez les hommes.
- La majorité des joueurs présentant un usage problématique des jeux vidéo ne sont pas conscients de leur mésusage.

## 7. Jeux de hasard et d'argent (JHA)

- **Des étudiants concernés par les méfaits liés aux jeux de hasard et d'argent**

Concernant les jeux de hasard et d'argent (JHA), plus d'un étudiant sur 10 a déjà connu (souvent ou toujours) des périodes où il a longuement pensé au jeu au cours des 12 derniers mois.

Par ailleurs, près de 6% d'entre eux ont déjà parié plus qu'ils n'en avaient l'intention et moins de 5% sont retournés jouer pour se refaire au cours des 12 derniers mois.

Les autres situations vécues (souvent ou toujours) au cours des 12 derniers mois par rapport aux JHA concernent, chacune respectivement, moins de 3% des étudiants.

**Tableau 20 : Situations vécues au cours des 12 derniers mois par rapport aux jeux de hasard et d'argent**

| Situations vécues au cours des 12 derniers mois | Marqueurs | Jamais N (%) | Souvent N (%) | Toujours N (%) |
|---|---|---|---|---|
| 1. A connu des périodes où il a longuement pensé au jeu (N*=1 084) | Préoccupation | 969 (89%) | 110 (10%) | 5 (0,5%) |
| 2. A parié plus qu'il n'en avait l'intention (N*=1 084) | Perte de contrôle | 1 029 (95%) | 50 (5%) | 5 (0,5%) |
| 3. Est retourné jouer pour se refaire (N*=1 078) | Besoin de se refaire/poursuite | 1 024 (95%) | 47 (4%) | 7 (0,7%) |
| 4. S'est senti nerveux ou irritable après avoir essayé de diminuer ou d'arrêter ses habitudes de jeu (N*=1 080) | Symptômes liés à l'arrêt/ diminution | 1 061 (98%) | 16 (1%) | 3 (0,3%) |
| 5. A caché ou tenté de cacher ses habitudes de jeu aux autres (N*=1 080) | Mensonge | 1 058 (98%) | 18 (2%) | 4 (0,4%) |
| 6. A demandé des prêts d'argent à cause de problèmes financiers dus aux jeux (N*=1 083) | Actes illégaux ou asociaux | 1 069 (99%) | 11 (1%) | 3 (0,3%) |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) - Valeurs manquantes : entre 35 (3,1%) et 41 (3,7%)

- **Des pratiques liées aux JHA davantage masculines, surtout sur le campus Nord**

Les hommes sont davantage concernés par les méfaits liés aux JHA, quelle que soit la situation vécue.

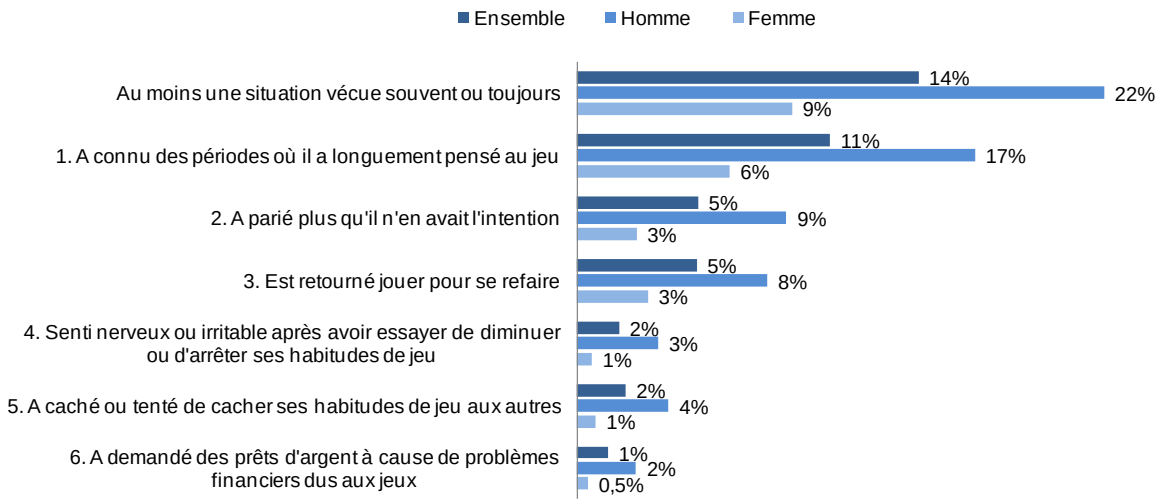
Ainsi parmi les étudiants interrogés, plus d'un homme sur cinq a déjà vécu une situation par rapport aux JHA au cours des 12 derniers mois[5] contre moins d'une sur dix chez les femmes.

Par ailleurs, 17% des hommes ont connu des périodes durant lesquelles ils ont longuement pensé au jeu au cours des 12 derniers mois, contre 6% des femmes (p<0,001).

De même, près de 4% des hommes ont caché ou tenté de cacher leurs habitudes de jeu au cours des 12 derniers mois, soit une situation 4 fois plus fréquente que chez les femmes (p<0,001).

[5] Au moins une situation vécue souvent ou toujours par rapport aux JHA parmi les 6 situations proposées

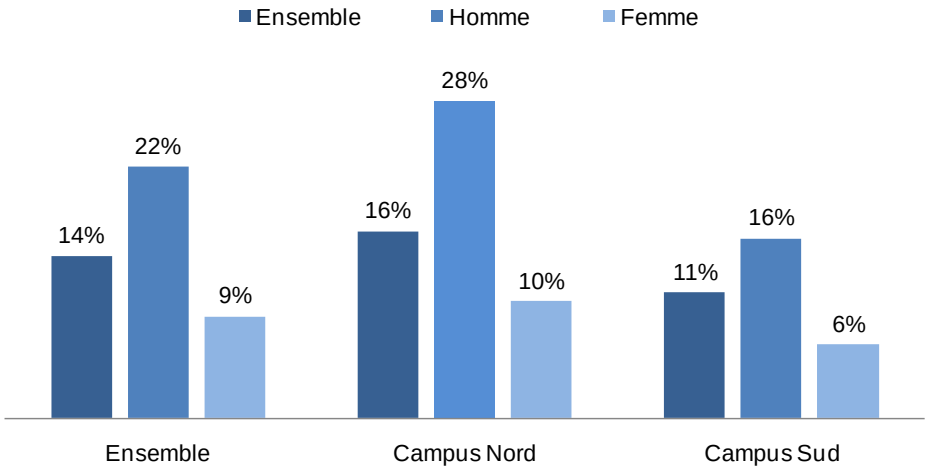
**Figure 20 : Situations vécues* par rapport aux jeux de hasard et d'argent selon le sexe**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : entre 35 (3,1%) et 52 (4,6%) - *situation vécue souvent ou toujours au cours des 12 derniers mois

Les hommes restent significativement plus concernés par les méfaits liés aux JHA, aussi bien sur le campus Nord que sur le campus Sud.
Par ailleurs, plus de 16% des étudiants du campus Nord ont vécu une situation par rapport aux JHA au cours des 12 derniers mois, contre 11% des étudiants du campus Sud (p=0,01). Cette différence reste significative uniquement chez les hommes.

**Figure 21 : Situation vécue* par rapport aux jeux de hasard et d'argent selon le sexe et le campus**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010
Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 52 (4,6%) - * au moins une situation vécue souvent ou toujours au cours des 12 derniers mois

## En bref

- Les étudiants sont concernés par les méfaits liés aux JHA avec 14% d'entre eux ayant vécu une situation par rapport aux JHA au cours des 12 derniers mois.
- Les hommes sont davantage concernés par les méfaits liés aux JHA, surtout sur le campus Nord, quelle que soit la situation vécue.

## 8. Addictions avec produits

- **Des étudiants expérimentateurs de produits psycho actifs, plus fréquemment chez les hommes**

La moitié des étudiants a déjà fumé du tabac et 80% ont déjà consommé de l'alcool.

L'expérimentation du zamal (cannabis) concerne plus d'un étudiant sur 3.

Par ailleurs, l'expérimentation des médicaments détournés de leur usage concerne 3% des étudiants pour le Rivotril® et 2% pour l'Artane®.

Environ 14% des étudiants ont déjà consommé des mélanges de produits.

A l'exception de la consommation de tabac, les expérimentations de produits, licites ou non, concernent plus fréquemment les hommes.

**Tableau 21 : Expérimentation de produits selon le sexe**

| Produits expérimentés | Ensemble N (%) | Homme N (%) | Femme N (%) |
|---|---|---|---|
| Tabac (N*=1 087) | 564 (52%) | 234 (52%) | 330 (51%) |
| Alcool (N*=1 094) | 880 (80%) | 382 (85%) | 498 (77%) |
| Zamal (N*=1 071) | 380 (35%) | 199 (45%) | 181 (29%) |
| Tabac-Alcool-Zamal* (N*=1 096) | 331 (30%) | 163 (36%) | 168 (26%) |
| Rivotril® (N*=1 043) | 36 (3%) | 27 (6%) | 9 (1%) |
| Artane® (N*=1 044) | 25 (2%) | 19 (4%) | 6 (1%) |
| Mélange(s) de produits (N*=1 052) | 151 (14%) | 84 (19%) | 67 (11%) |
| Autre produit (N*=679) | 29 (4%) | 20 (7%) | 9 (2%) |

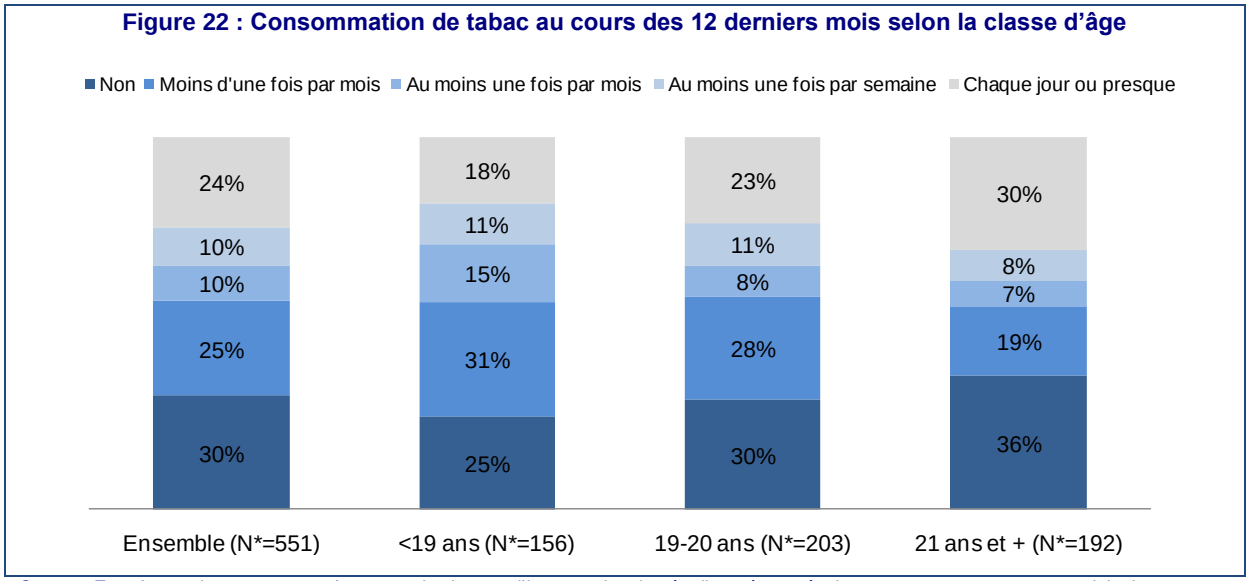
Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) -Valeurs manquantes : entre 23 (2,1%) et 440 (39%) pour les autres produits
* consommation des 3 produits au cours de la vie

- **Des étudiants consommateurs actuels de tabac, surtout chez les plus âgés**

Interrogés sur leur fréquence de consommation de produits au cours des 12 derniers mois, 133 étudiants déclarent fumer quotidiennement, soit 15% de l'ensemble des étudiants ayant répondu à cette question et près du quart de ceux ayant déjà fumé, sans différence de pratique selon le sexe.

La prévalence du tabagisme quotidien augmente avec l'âge (test de tendance : p=0,007).

**Figure 22 : Consommation de tabac au cours des 12 derniers mois selon la classe d'âge**

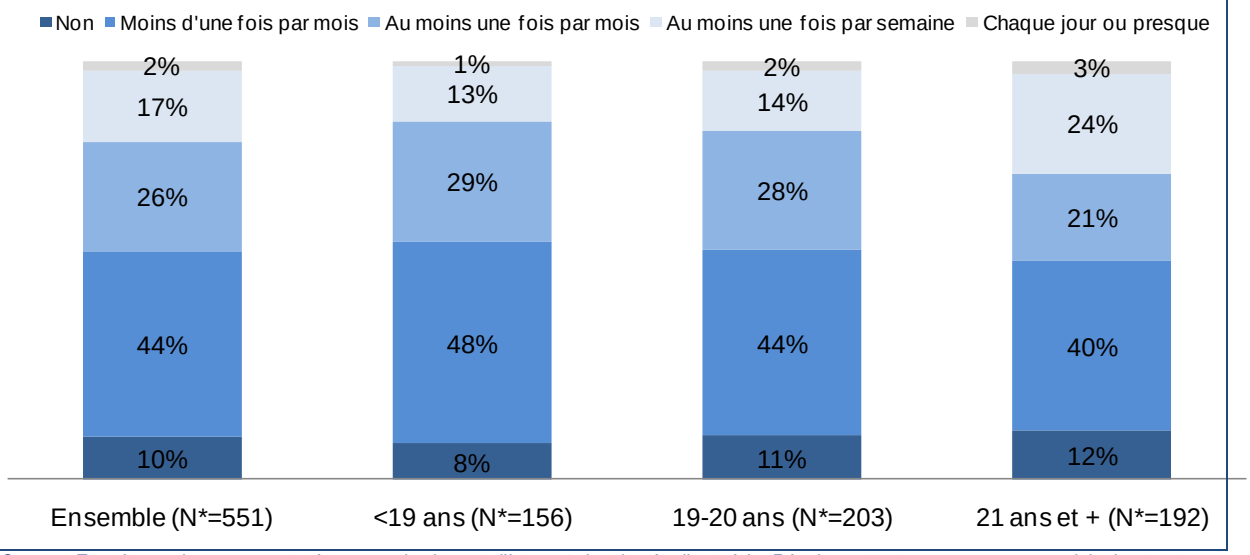



Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 13 (2,3%) parmi les 564 étudiants ayant déjà fumé

- **Des étudiants consommateurs actuels d'alcool, surtout chez les plus âgés**

Parmi les étudiants ayant déjà bu de l'alcool, 10% n'en ont pas consommé au cours des 12 derniers mois, 44% en ont consommé moins d'une fois par mois et 45% en ont consommé au moins une fois par mois, dont 19% chaque semaine.
La proportion de consommateurs hebdomadaires augmente avec l'âge, avec 14% des moins de 19 ans concernés, 16% des 19-20 ans et 27% des 21 ans et plus (test de tendance : p<0,001).
Cette tendance reste significative aussi bien chez les hommes que chez les femmes.

**Figure 23 : Consommation d'alcool au cours des 12 derniers mois selon la classe d'âge**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) Valeurs manquantes : 29 (3,3%) parmi les 880 étudiants ayant déjà bu de l'alcool

- **Des consommations hebdomadaires d'alcool plus fréquentes chez les hommes**

Parmi les étudiants interrogés, 165 d'entre eux déclarent une consommation hebdomadaire d'alcool au cours des 12 derniers mois, soit près de 18% de l'ensemble des étudiants ayant répondu à cette question et 19% de ceux ayant déjà consommé de l'alcool au cours de leur vie.

Près du quart des hommes ayant déjà consommé de l'alcool en a consommé chaque semaine au cours des 12 derniers moins, contre 16% des femmes (p=0,001).
Cette différence reste significative uniquement chez les moins de 19 ans et les 21 ans et plus.

**Tableau 22 : Consommation hebdomadaire d'alcool au cours des 12 derniers mois selon le sexe**

| Consommation hebdomadaire | Ensemble N (%) | Homme N (%) | Femme N (%) |
|---|---|---|---|
| Non | 686 (81%) | 278 (76%) | 408 (84%) |
| Oui | 165 (19%) | 90 (24%) | 75 (16%) |
| **Ensemble** | **851 (100%)** | **368 (100%)** | **483 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 29 (3,3%) parmi les 880 étudiants ayant déjà bu de l'alcool

- **Des consommations de cannabis plus fréquentes chez les hommes**

Une cinquantaine d'étudiants déclare une consommation hebdomadaire de zamal au cours des 12 derniers mois, soit 6% de l'ensemble des étudiants ayant répondu à cette question et près de 15% de ceux ayant déjà consommé du zamal.

Parmi les étudiants ayant déjà consommé du zamal, près de 18% des hommes en ont consommé chaque semaine au cours des 12 derniers mois, contre moins de 11% des femmes (p=0,04).

**Tableau 23 : Consommation de zamal au cours des 12 derniers mois selon le sexe**

| Fréquence de consommation | Ensemble N (%) | Homme N (%) | Femme N (%) |
|---|---|---|---|
| Non | 153 (41%) | 74 (38%) | 79 (44%) |
| Moins d'une fois par mois | 119 (32%) | 58 (30%) | 61 (34%) |
| De 1 à 3 fois par mois | 49 (13%) | 28 (14%) | 21 (12%) |
| Au moins une fois par semaine | 29 (8%) | 19 (10%) | 10 (6%) |
| Chaque jour ou presque | 25 (7%) | 16 (8%) | 9 (5%) |
| **Ensemble** | **375 (100%)** | **195 (100%)** | **180 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 5 (1,3%) parmi les 380 étudiants ayant déjà consommé du zamal

- **Des consommations actuelles d'autres produits moins fréquentes**

La part de consommateurs mensuels varie de 15% pour le Rivotril® et les autres produits à 23% pour les mélanges de produits et 29% pour l'Artane®, selon le produit illicite concerné, parmi les étudiants ayant déjà consommé ces produits.

Mais ces proportions sont à interpréter avec prudence car seule une minorité d'étudiants déclare être concernée par les consommations de médicaments détournés de leur usage (34 étudiants pour le Rivotril® et 24 étudiants pour l'Artane®) ou par celle d'autres produits (26 étudiants).

- **Globalement, plus de moitié des étudiants consommatrice de produits psycho actifs**

Près de 6 étudiants sur dix avouent avoir consommé au moins une fois par mois un produit parmi ceux proposés[6] dans le questionnaire, sans différence significative selon le sexe, la classe d'âge ou le site universitaire.

**Tableau 24 : Consommation de produits* selon le sexe au cours des 12 derniers mois**

| Au moins une fois par mois | Ensemble N (%) | Homme N (%) | Femme N (%) |
|---|---|---|---|
| Non | 373 (44%) | 153 (41%) | 220 (47%) |
| Oui | 475 (56%) | 223 (59%) | 252 (53%) |
| **Ensemble** | **848 (100%)** | **376 (100%)** | **472 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 271 (24%) - * consommation au moins une fois par mois d'au moins un produit parmi ceux proposés (tabac, alcool, zamal, Rivotril, Artane, mélange de produits et autres produits) au cours des 12 derniers mois

[6] Tabac, alcool, zamal, Rivotril®, Artane®, mélange de produits et autres produits

## En bref

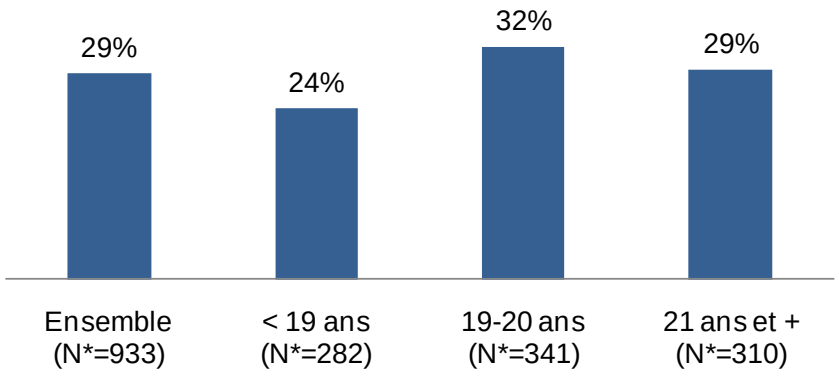
- La moitié des étudiants a déjà fumé du tabac.
- 8 étudiants sur 10 ont déjà consommé de l'alcool.
- L'expérimentation du zamal concerne plus d'un étudiant sur 3.
- Les hommes sont davantage concernés par les expérimentations de produits psycho actifs, à l'exception du tabac.
- Près du quart des étudiants ayant déjà fumé déclare avoir fumé quotidiennement au cours des 12 derniers mois.
- Près d'un étudiant sur cinq ayant déjà bu de l'alcool en a consommé chaque semaine au cours des 12 derniers mois, plus fréquemment chez les hommes et chez les étudiants plus âgés.
- Près de 15% des étudiants ayant déjà consommé du zamal en ont consommé chaque semaine au cours des 12 derniers mois, plus fréquemment chez les hommes.
- Près de 6 étudiants sur dix avouent avoir consommé au moins une fois par mois un produit au cours des 12 derniers mois.

## 9. Désirs d'informations

- **Près de 3 étudiants sur 10 demandeurs d'informations**

Près de 3 étudiants sur 10 expriment le désir d'avoir des informations supplémentaires sur ces sujets, sans différence selon le sexe.
Les étudiants plus âgés sont plus fréquemment demandeurs d'informations (respectivement 31% chez les 19 ans et plus et 24% chez les moins de 19 ans, p=0,03).

**Figure 24 : Désir d'informations supplémentaires selon la classe d'âge**

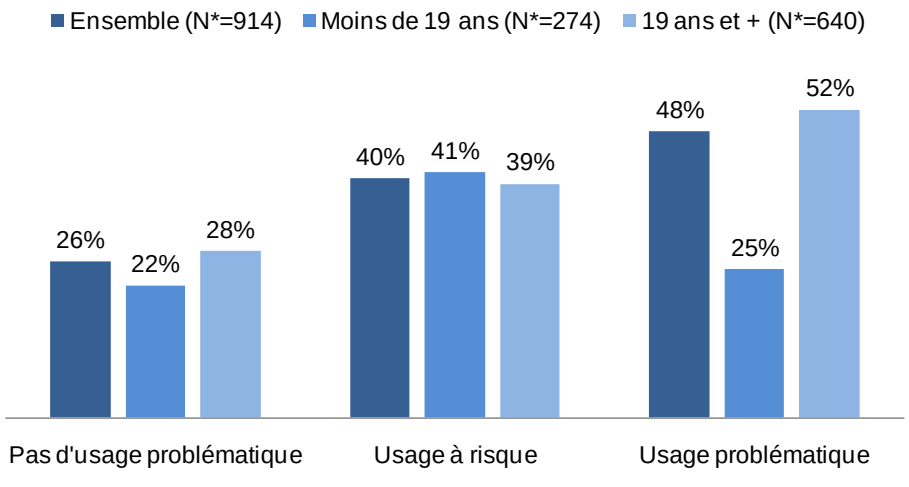



Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) - Valeurs manquantes : 186 (17%)

- **Un désir d'informations plus marqué chez les étudiants présentant un usage à risque ou problématique d'Internet**

On retrouve un désir d'informations plus marqué chez les étudiants présentant un profil à risque ou problématique vis-à-vis de leur utilisation d'Internet.
Ainsi, 4 étudiants présentant un usage à risque par rapport à Internet sur 10 et près de la moitié de ceux ayant une pratique problématique d'Internet sont demandeurs d'informations supplémentaires, contre le quart des étudiants sans usage à risque ou problématique d'Internet (p<0,001).

**Figure 25 : Désir d'informations supplémentaires selon l'usage à risque ou problématique d'Internet et selon la classe d'âge**




Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
(N* : N disponible) - Valeurs manquantes : 186 (17%)

- **Désir d'informations similaire selon l'usage problématique ou non des jeux vidéo**

En revanche, le désir d'informations reste similaire selon l'usage problématique ou non des jeux vidéo.

**Tableau 25 : Désir d'informations supplémentaires selon l'usage problématique ou non des jeux vidéo**

| Désir d'informations supplmentaires | Pas d'usage problématique N (%) | Usage problématique N (%) |
|---|---|---|
| Non | 600 (71%) | 51 (70%) |
| Oui | 240 (29%) | 22 (30%) |
| **Ensemble** | **840 (100%)** | **73 (100%)** |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Valeurs manquantes : 206 (18%)

## En bref

- Près de 3 étudiants sur 10 expriment le désir d'avoir des informations supplémentaires sur ces nouvelles problématiques des jeux et d'Internet, plus fréquemment chez les étudiants plus âgés.
- Le désir d'informations est plus marqué chez les étudiants présentant un usage à risque ou problématique d'Internet.
- Mais le désir d'informations supplémentaires reste similaire selon l'usage problématique ou non des jeux vidéo.

# 10. Résultats des analyses multivariées

Cette partie présente les résultats des modèles de régression logistique mis en œuvre pour identifier les facteurs associés « toutes choses égales par ailleurs » :

- à l'usage problématique ou à risque d'Internet chez les étudiants utilisateurs d'Internet,
- à l'usage problématique des jeux vidéo chez les étudiants utilisateurs de jeux vidéo.

Seuls les modèles de régression logistique finaux sont présentés ici. Les modèles multivariés initiaux intégrant l'ensemble des variables explicatives retenues dans les croisements univariés sont présentés en Annexe (cf P86-87).

## 10.1 Facteurs associés à l'usage problématique ou à risque d'Internet

Le modèle final ajusté sur le sexe et l'âge comprend cinq variables explicatives présentant des degrés de signification inférieurs à 5% sans interaction significative entre ces facteurs.

La microrégion de résidence est, « toutes choses égales par ailleurs », significativement associée à l'usage problématique ou à risque d'Internet. Chez les internautes, les étudiants habitant le plus souvent dans une commune de la microrégion Nord ont une probabilité près de deux fois plus élevée de présenter un usage problématique ou à risque d'Internet que ceux vivant dans d'autres communes de l'île.

« Toutes choses égales par ailleurs », les étudiants victimes de maltraitance (qu'elle soit sexuelle, physique ou morale) sont davantage enclins à présenter un usage problématique ou à risque d'Internet (avec une probabilité 2 fois plus élevée).

Le volume horaire hebdomadaire d'utilisation d'Internet est, « toutes choses égales par ailleurs », significativement associé à l'usage problématique ou à risque d'Internet. Les étudiants utilisant le web 20 heures ou plus par semaine ont une probabilité près de 2 fois plus élevée de présenter un usage problématique ou à risque d'Internet.

L'usage problématique des jeux vidéo est, également, « toutes choses égales par ailleurs », significativement associé à l'usage problématique ou à risque d'Internet. Les internautes présentant un usage problématique des jeux vidéo (au moins 4 critères de Tejeiro positifs) ont une probabilité près de 5 fois plus élevée de présenter un usage problématique ou à risque d'Internet que ceux ne présentant pas d'usage problématique des jeux vidéo.

« Toutes choses égales par ailleurs », les étudiants ayant vécu au moins une situation par rapport aux JHA au cours des 12 derniers mois sont davantage concernés par l'usage problématique ou à risque d'Internet (avec une probabilité plus de 2 fois plus élevée) que ceux n'en ayant vécu aucune.

**Tableau 26 : Facteurs associés à l'usage à risque ou problématique d'Internet* chez les utilisateurs d'Internet**

| Paramètre | OR univarié [IC95%] | P-value | OR ajusté** [IC95%] | P-value |
|---|---|---|---|---|
| Lieu de résidence le plus fréquent | | | | |
| Reste de l'île | 1,0 | | **1,0** | |
| **Nord de l'ile** | 1,6 [1,1-2,3] | 0,007 | **1,7 [1,1-2,6]** | 0,02 |
| Victime de maltraitance | | | | |
| Non | 1,0 | | **1,0** | |
| **Oui** | 2,0 [1,1-3,5] | 0,01 | **2,0 [1,0-3,7]** | 0,04 |
| Volume horaire hebdomadaire d'Internet | | | | |
| Moins de 20 heures par semaine | 1,0 | | **1,0** | |
| **20 heures ou plus par semaine** | 2,5 [1,7-3,7] | <0,001 | **2,3 [1,5-3,6]** | <0,001 |
| Usage problématique des jeux vidéo*** | | | | |
| Non | 1,0 | | **1,0** | |
| Oui | 4,4 [2,7-7,2] | <0,001 | **4,9 [2,6-9,1]** | <0,001 |
| Situation vécue par rapport aux JHA | | | | |
| Aucune au cours des 12 derniers mois | 1,0 | | **1,0** | |
| **Au moins une au cours des 12 derniers mois** | 2,0 [1,3-3,2] | 0,001 | **2,4 [1,4-4,0]** | 0,001 |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Champ : Etudiants utilisateurs d'Internet (N=828)
* usage à risque ou problématique d'Internet si au moins 4 critères de Young positifs ;** modèle final ajusté sur le sexe, l'âge et l'ensemble des variables du tableau ; *** usage problématique des jeux vidéo si au moins 4 critères de Tejeiro positifs
Guide de lecture : « toutes choses égales par ailleurs », les étudiants habitant le plus souvent dans une commune du nord de l'île ont une probabilité 1,7 fois plus élevée de présenter un usage à risque ou problématique d'Internet que les étudiants vivant dans le reste de l'île.

## En bref

« Toutes choses égales par ailleurs », chez les utilisateurs d'Internet, l'usage problématique ou à risque d'Internet est significativement associé :

- au fait d'habiter dans une commune du Nord de l'île (1,7 fois plus fréquent),
- aux maltraitances subies (physiques, sexuelles ou morales) (2 fois plus fréquent),
- à un usage prolongé d'Internet (20 heures ou plus par semaine) (2,3 fois plus fréquent),
- à un usage problématique des jeux vidéo (5 fois plus fréquent),
- aux situations vécues par rapport aux JHA au cours des 12 derniers mois (quelle que soit la situation vécue) (2,4 fois plus fréquent).

### 10.2 Facteurs associés à l'usage problématique des jeux vidéo

Le modèle final ajusté sur l'âge comprend trois variables explicatives présentant des degrés de signification inférieurs à 5% sans interaction significative entre ces facteurs.

« Toutes choses égales par ailleurs », les joueurs de sexe masculin sont davantage enclins à présenter un usage problématique des jeux vidéo que les joueuses (avec une probabilité 2,8 fois plus élevée).

Le suivi psychologique ou psychiatrique est, « toutes choses égales par ailleurs », significativement associé à l'usage problématique des jeux vidéo. Les étudiants ayant déclaré avoir eu au cours de leur vie un suivi psychologique ou psychiatrique ont une probabilité trois fois plus élevée de présenter un usage problématique des jeux vidéo que ceux n'en ayant pas eu.

Le volume horaire hebdomadaire d'utilisation des jeux vidéo est, « toutes choses égales par ailleurs », significativement associé à l'usage problématique des jeux vidéo. Les étudiants jouant aux jeux vidéo 20 heures ou plus par semaine ont une probabilité près de 7 fois plus élevée de présenter un usage problématique des jeux vidéo.

**Tableau 27 : Facteurs associés à l'usage problématique des jeux vidéo* chez les joueurs de jeux vidéo**

| Paramètre | OR univarié [IC95%] | P-value | OR ajusté** [IC95%] | P-value |
|---|---|---|---|---|
| Sexe | | | | |
| Femme | 1,0 | | **1,0** | |
| **Homme** | 2,8 [1,6-5,1] | <0,001 | **2,8 [1,4-5,5]** | 0,004 |
| Suivi psychologique ou psychiatrique | | | | |
| Non | 1,0 | | **1,0** | |
| **Oui** | 2,1 [1,1-4,3] | 0,03 | **3,0 [1,4-6,5]** | 0,006 |
| Volume horaire hebdomadaire de jeux vidéo | | | | |
| Moins de 20 heures par semaine | 1,0 | | **1,0** | |
| **20 heures ou plus par semaine** | 6,3 [3,1-13,0] | <0,001 | **6,6 [3,0-14,7]** | <0,001 |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Champ : Etudiants joueurs de jeux vidéo (N=381)
* usage problématique des jeux vidéo si au moins 4 critères de Tejeiro positifs ; **modèle final ajusté sur l'âge et sur l'ensemble des variables du tableau
Guide de lecture : « toutes choses égales par ailleurs », les étudiants joueurs de sexe masculin ont une probabilité 2,8 fois plus élevée de présenter un usage problématique des jeux vidéo que les étudiantes joueuses.

**En bref**

« Toutes choses égales par ailleurs », chez les joueurs de jeux vidéo, l'usage problématique des jeux vidéo est significativement associé :

- au fait d'être un homme (2,8 fois plus fréquent),
- à un suivi psychologique ou psychiatrique au cours de la vie (3 fois plus fréquent),
- à un usage prolongé des jeux vidéo (20 heures ou plus par semaine) (6,6 fois plus fréquent).

## 11. Opinions et paroles de jeunes

Une cinquantaine d'étudiants a souhaité s'exprimer à la fin du questionnaire (soit 5% de l'échantillon d'enquête). Le profil de ces répondants est caractérisé par les éléments suivants :

- Une majorité d'hommes (60% contre 41% dans l'échantillon total) ;
- Une majorité d'étudiants âgés de 21 ans ou plus (40% contre 32% dans l'échantillon total) ; en contrepartie, les étudiants de moins de 19 ans sont sous-représentés dans ce sous-échantillon de répondants (23% contre 31%) ;
- Comme dans l'échantillon total, ce sont les 3 plus importantes facultés qui sont les plus représentées (Sciences, Lettres et Droit/Economie), avec une surreprésentation des étudiants en lettres et sciences humaines (32% contre 25%).

Par ailleurs, ce sont les jeunes plus concernés par ces thématiques qui ont été plus enclins à laisser des commentaires. Ainsi, un tiers des répondants connaît au minimum une situation à risque par rapport à Internet (selon les critères de Young) contre 13% pour l'échantillon global. De même, 13% des répondants présenteraient un usage problématique des jeux vidéo (selon les critères de Tejeiro) dans ce sous-échantillon d'étudiants contre 8% sur l'ensemble de l'échantillon. Ce constat transparaît également au travers du vocabulaire utilisé par les enquêtés : des terminologies d'initiés (geek, no-life, maître du jeu, guilde, world of warcraft, vampire la mascarade, …)[7].
En ce qui concerne les facteurs de vulnérabilité pouvant entraîner un traumatisme chez les étudiants, ce sous-échantillon est autant concerné que l'échantillon total (près de 60%).

Les commentaires des jeunes enquêtés abordent différentes thématiques. Les principales opinions sont regroupées ci-après.

### 13.1 Des étudiants intéressés par l'enquête …

Certains étudiants ont évoqué l'intérêt de cette enquête et l'opportunité pour eux de se poser des questions sur leurs pratiques ludiques et/ou multimédias. Selon un étudiant de 19 ans, le questionnaire permet *« pour certains de se remettre en question en ce qui concerne les jeux et Internet »*. Une étudiante de 25 ans estime quant à elle que l'enquête est *« bien afin d'aider ceux qui en ont besoin ».*
Ces éléments convergent avec les avis de certains professionnels qui estiment que la participation à ce type d'enquête peut constituer une première prise de conscience pour certains, une occasion pour s'interroger sur ses pratiques et peut se révéler être un déclic pour une démarche de prise en charge ou une demande de soins.

L'intérêt suscité par l'enquête, évoqué par certains étudiants, peut également venir du fait que ces jeunes connaissent actuellement ou ont connu dans le passé des pratiques importantes avec Internet ou les jeux vidéo. Différents commentaires relatent ces expériences :

- *« je me considère comme un geek et non un no-life car j'ai réussi à allier vie réelle et vie virtuelle »* (Etudiant de 20 ans) ;
- *« J'étais pendant un temps ce qu'on appelle une no-life »* (Etudiante de 19 ans) ;
- *« J'ai été un gros joueur de World of Warcraft…. »* (Etudiant de 21 ans) ;
- *« Moi, j'ai été plus ou moins addict aux jeux vidéo … » (Etudiant de 20 ans) ;*

Quelques-uns également sont indirectement concernés car ils ont évoqué des pratiques excessives ou problématiques parmi leur entourage.

[7] Voir les définitions de ces termes dans le glossaire page 4.

### 13.2 … Mais avec des avis critiques

A différentes reprises, les étudiants qui ont laissé des commentaires se sont interrogés sur certains points d'ordre méthodologique :

- ***Le public visé***

Une étudiante de 20 ans suggère : *« Le questionnaire devrait être adressé aux personnes dès le collège, c'est à ce moment que l'adolescent est moins stable dans sa tête et moins responsable. Je pense qu'on doit prendre conscience de son addiction dès le plus jeune âge ».* D'autres commentaires vont également dans ce sens en suggérant de s'intéresser aux plus jeunes. D'ailleurs, des épisodes de pratiques excessives durant le lycée ont été cités à plusieurs reprises, la période Université voyant au contraire les comportements « s'assagir » selon les commentaires recueillis … *« J'ai été un gros joueur de WorldCraft pendant le lycée mais plus maintenant »* (Etudiant de 21 ans) ; *« Moi j'étais plus ou moins addict aux jeux vidéo au lycée et un peu après mais ça m'est passé »* (*Etudiant de 20 ans).*

- ***Les thématiques abordées***

Certains jeunes évoquent la possibilité ou regrettent le fait que le questionnaire n'aborde pas certains thèmes : causes de ces pratiques ou des consommations, image de soi, début des pratiques (âge des usages), … Ces thématiques supplémentaires concernant à la fois les pratiques d'Internet ou de jeux que les consommations de produits. *« Il faut creuser plus loin pour savoir les origines qui sont multiples »* (Etudiant de 19 ans).

Par ailleurs, quelques étudiants suggèrent d'élargir l'enquête et/ou développer davantage certains comportements ou activités : les jeux de rôle, les mangas, les réseaux sociaux, les jeux en ligne sont pour certains étudiants des sujets intéressants qui mériteraient d'être également enquêtés :

- *« Il existe aussi une dépendance très forte vis-à-vis des mangas qui constitue aussi un moyen d'évasion pour beaucoup de personnes que je connais »* (Etudiant de 22 ans) ;
- *« Les sujets concernant les réseaux sociaux semblent être à l'ordre du jour »* (Etudiant de 23 ans) ;
- *« Il faudrait parler des jeux en ligne. J'ai des amis qui sont adeptes».* (Etudiant de 20 ans) ;

Des commentaires évoquent également la possibilité d'être « addict » à la télévision, à l'alimentation, au tuning, … *« On aurait pu ajouter la télévision puisque cela peut devenir addictif »* (Etudiante de 20 ans).

Sur les thématiques existantes dans le questionnaire, « consommation de produits » et « jeux de hasard et d'argent », quelques étudiants ont regretté que ces parties ne soient pas trop détaillées, et même trop restrictives. Les étudiants sont très intéressés encore par les addictions AVEC produits. Plusieurs commentaires n'évoquent que les consommations de drogues qui ne sont pourtant pas le champ principal de cette enquête, à l'instar des commentaires d'un étudiant de 25 ans : *« Je n'ai pas de remarques sur le questionnaire concernant les jeux, mais pour les consommations d'alcool, de tabac et d'autres drogues, il faut beaucoup plus les détailler si possible ».* Les commentaires abordent à la fois l'insuffisance de questions sur les « drogues dures » mais aussi sur les fréquences de consommation qui ne sont pas assez détaillées. D'autres évoquent leurs consommations ou expériences ou encore de la dangerosité ou la non-dangerosité des produits.

Enfin sur le volet « Internet », plusieurs fois, les commentaires évoquent l'absence de question sur l'utilisation d'Internet, par exemple : « *Il aurait été bien de différencier l'utilisation d'Internet : - pour le travail et les recherches, - pour d'autres pratiques (jeux, communication instantanée, téléchargement, …) » (Et*udiante de 23 ans), ou encore *« Il serait judicieux de sonder les personnes interrogées à propos du contenu de leur navigation (moteurs de recherche, réseaux sociaux, sites spécialisés en rapport avec leur filière, … »* (Etudiante de 20 ans).

- ***Le choix limité des réponses, les réponses imposées***

Quelques étudiants estimaient que les réponses imposées ne correspondaient pas forcément à leur situation ou qu'ils ne pouvaient pas répondre à certaines questions :

- *« A la question 15, j'ai eu du mal à répondre car ma réponse était plutôt parfois » (*Etudiante de 20 ans).
- *« Le questionnaire sur les jeux de hasard et de chance nous offre que 3 possibilités (jamais – souvent – toujours) alors qu'occasionnellement et parfois s'y insèreraient parfaitement et offriraient une gamme de choix plus large et qui correspondrait plus à mon cas et surement à d'autres aussi »* (Etudiant de 20 ans).

Ils évoquent des situations personnelles qu'ils ne retrouvent pas dans le questionnaire.

### 13.3 Les TIC et la sociabilité juvénile

- ***Des outils incontournables ?***

Les Techniques d'Information et de Communication (TIC) s'immiscent dans tous les domaines de la vie, tant professionnelle que privée. Elles révolutionnent les façons de travailler en y apportant de nombreux avantages, ouvrent le champ à une communication accrue et à de nouveaux loisirs. L'utilisation d'Internet : blogs, chats, jeux en réseaux, est devenue incontournable pour nombre d'adolescents et d'adultes qui trouvent là des espaces d'expression inédits. Les commentaires apportés par les étudiants enquêtés en sont de nouveaux témoignages. Internet prend une place de plus en plus importante dans leur vie sociale.

- *« Je trouve ce questionnaire trop radical. L'utilisation d'Internet n'est pas un problème étant donné qu'il s'agit du nouveau moyen de communication et d'information à échelle mondiale et permettant également de travailler ».* (Etudiant de 17 ans).
- *« Il est vrai qu'Internet prend de plus en plus de place dans la vie des étudiants ».* (Etudiant de 21 ans).
- *« Quant à Internet, il est plus qu'indispensable dans la vie de tous les jours* » (Etudiante de 19 ans).
- *« Internet aujourd'hui est un outil indispensable et nécessaire. Notre société l'a rendu ainsi. On ne peut que s'adapter »* (Etudiant de 18 ans).

- ***Génération hyper communicante …***

Ces moyens de communication et multimédias revêtent un caractère indispensable car ils constituent un nouveau mode de sociabilité et qu'ils permettent aux jeunes d'être en lien avec leurs pairs.

Ce besoin fort de rester en permanence en contact avec les autres transparaît dans les témoignages des jeunes notamment par le biais d'Internet.

En effet, pour le cas particulier d'Internet, son utilisation n'est pas perçue comme pouvant être addictive mais bien comme un véritable outil de communication :

- *« Internet pour moi, je ne pense pas que je suis accro car je l'utilise pour communiquer »* (Etudiant de 24 ans) ;
- *« Si l'on passe 30h par semaine pour se renseigner ou communiquer, cela n'a rien de problématique »* (Etudiant de 17 ans) ;
- *« Je ne pense pas que le fait de passer beaucoup de temps sur Internet soit le reflet d'une quelconque addiction, mais plutôt le signe du désir de chacun de se sentir le plus possible connecté au monde et aux autres, même chez soi et à n'importe quel moment » (*Etudiant de 24 ans).

Les blogs, la messagerie instantanée, les réseaux sociaux sont devenus des objets de communication au quotidien. La connexion permanente s'inscrit dans les nouveaux modes de sociabilité des jeunes.

### 13.4 Des outils et pratiques : entre bienfaits et risques

La capacité d'interagir et de communiquer avec les autres est l'un des grands attraits que les multimédias exercent sur les jeunes. A cela s'ajoutent d'autres bienfaits décrits par les étudiants :

- L'évasion : *« Le jeu pour moi permet une évasion … »* (Etudiant de 18 ans) ; *« … des mangas qui constituent un moyen d'évasion pour beaucoup de personnes que je connais »* (Etudiant de 22 ans).
- Rompre avec l'ennui, l'isolement, la solitude *: « le temps passe plus vite sur Internet »* (Etudiante de 24 ans) *; « Les jeux vidéo me permettent de ne pas m'ennuyer de même qu'Internet pour moi … si je n'avais pas ces outils je m'ennuierais beaucoup chez moi »* (Etudiant de 24 ans) ; « *Le temps passe plus vite sur Internet …* » (Etudiante de 24 ans) ;
- Le travail, les recherches, l'information, l'organisation des activités :
  - *« Il s'agit du nouveau moyen de communication et d'information à échelle mondiale et permettant également de travailler » (Etudiant de 17 ans) ;*
  - *« Mes relations sur Internet sont à la fois professionnelles et personnelles »* (Etudiant de 21 ans) ;
  - *« il [Internet] permet de découvrir beaucoup de choses et de prévoir ses activités, demander, consulter l'avis des autres »* (Etudiante de 24 ans) ;

Communication, évasion, lutter contre l'ennui : beaucoup d'avantages sont offerts par les multimédias. *« Jouer à un jeu on line peut être considéré pour ceux qui ne connaissent rien du jeu, comme inutile … Mais quand il pleut souvent (surtout là où j'habite) comme un moyen de rester connecté avec les amis, malgré un monde virtuel »* (Etudiant de 20 ans).
Internet, les jeux vidéo, les multimédias apparaissent ainsi comme des outils aussi utiles que divertissants. Cependant, certaines formes d'utilisation peuvent se révéler problématiques, et même conduire à l'addiction. Certains comportements à risque relevant de ces pratiques ont été évoqués par les enquêtés :

- L'usage intensif des jeux ou d'Internet induit une gestion difficile de son temps : *« Mes relations sur Internet sont à la fois professionnelle et personnelle, il me devient difficile de gérer entre les deux mais j'essaie de réduire mon temps d'Internet pour pouvoir me libérer de l'ordinateur »* (Etudiant de 21 ans). Les usages sont d'ailleurs variables selon l'emploi du temps (semaine, week-end, période scolaire / vacances, …).

- La désocialisation et l'ancrage dans un monde virtuel, construction d'une réalité virtuelle. Comme souvent retrouvées dans la littérature, les pratiques multimédias (Internet, jeux vidéo) sont paradoxales : besoin de rester en contact en permanence mais réelle « désociabilisation ». Comme le montre Elisheva Groos de l'Université de Californie [14], *« Internet renforce les relations chez les jeunes déjà bien socialisés et peut au contraire permettre de combler un vide chez les plus isolés »*. Certains commentaires évoquent comme conséquence des usages abusifs la « rupture sociale ». Le terme de « no-life » apparaît à différentes reprises dans les témoignages des jeunes à l'instar de cette étudiante de 19 ans qui décrit son expérience personnelle : *« J'ai été durant un temps ce qu'on appelle une no-life, tellement j'étais ancrée dans le monde imaginaire que certains de mes amis et moi-même avions créé à partir de scénarios de notre maître du jeu … ».*

- Dérives communautaires. *« J'ai des amis qui sont adeptes [jeux en lignes]. Ils forment un groupe entre eux (guildes, team) et le meneur de ce groupe met souvent des pressions sur les membres pour qu'ils soient plus présents en ligne. Tout cela pour faire partie des meilleurs. Je dirais que c'est comme une secte ».* (Etudiant de 20 ans). Du stress, des pressions générés par la nécessité d'être en permanence dans le jeu, de réussir dans ce monde virtuel … à défaut de le faire dans la réalité

### 13.5 Des pratiques favorisées par certains facteurs

Au travers de leurs commentaires, les étudiants suggèrent des contextes ou des facteurs favorisant les pratiques excessives d'Internet ou de jeux ou les consommations de drogues :

- L'insuffisance d'événements ou d'activités de loisirs à l'extérieur : *« Les jeunes deviendront de plus en plus accros parce que les événements culturels et sportifs manquent et même s'il y en a, ces événements ne ciblent pas tout le monde et sont méconnus. Manque de propagande et de motivation. Surtout motivation » (Etudiant de 18 ans).*
- Les nouvelles technologies qui facilitent l'accès à ces univers ludiques ou multimédias : *« Internet et jeux vidéo sur Iphone / mobile (24h/24, 7j/7) »* (Etudiant de 20 ans).
- La solitude, l'isolement : « *En tant qu'étudiant, je parle souvent à des jeunes (filles ou garçons) qui me disent se sentir seuls* » (Etudiant de 18 ans).
- Le contexte universitaire : accès libre aux postes informatiques, cours facultatifs, …. Selon une étudiante de 20 ans : « *Il me semble important de sonder les jeunes à propos de l'addiction à l'Internet dans un lieu où son accès est très facile et où les cours magistraux ne sont pas obligatoires. En effet, nombreux sont ceux qui se laissent tenter à naviguer durant les heures de cours et rarement pour effectuer des recherches demandées en cours ».*
- Le contexte familial ou amical, l'environnement : « *Je pense que la consommation d'alcool et autres drogues de ce genre est en grande partie issue des influences de l'entourage parental ou amical »* (Etudiant de 29 ans).
- Les traumatismes, ou les souffrances « *La maltraitance aussi y joue un grand rôle* » (Etudiant de 29 ans). « *Je sais pourquoi, j'ai touché à des trucs, des drogues dures plus précisément quand j'étais plus jeune. C'était un besoin d'autodestruction. … J'ai touché le fond mais je m'en suis sortie. Je n'avais pas accepté la mort de mon père quand j'avais 11 ans … Je sais que je ne retomberai plus jamais dedans. Il y a beaucoup trop à perdre »* (Etudiante de 22 ans).

  Ces jeunes sont en proie à des douleurs, des maux qui peuvent témoigner d'un véritable mal-être chez eux et contribuer à l'usage intensif des jeux ou autre comportement addictif : *« Je n'éprouvais aucun plaisir à jouer, à part fuir la réalité »* (Etudiant de 19 ans). Il faut fuir cette réalité pesante … Le débat se place bien au delà de l'évasion souvent recherchée par les jeunes dans les jeux vidéo.
- La période de vacances : les jeunes sont plus enclins à augmenter leurs fréquences d'usage d'Internet ou des jeux vidéo pendant les temps libres et en particulier pendant les vacances scolaires. Selon eux, l'usage varie selon les périodes.

### 13.6 Attentes et besoins des étudiants sur les Addictions sans produit mais aussi et encore sur les addictions avec produits …

Le besoin d'informations est évoqué à différentes reprises :

- Soit par des demandes directes : sur les addictions sans produit, *« Je me demande à quel moment on peut être dépendant d'Internet »* (Etudiante de 27 ans) ; ou sur les consommations de drogues *« J'aimerai être plus renseignée sur ces produits en question »* (Etudiante de 18 ans).
- Soit de manière plus indirecte :
  - *« Etre informée de ce sujet est une bonne chose pour tout le monde » (Etudiante de 21 ans).*
  - *« Je ne pensais pas que l'on pouvait être accro aux jeux vidéo ainsi qu'à Internet »* (Etudiant de 22 ans).

L'information se révèle nécessaire tant les méconnaissances des jeunes sur les usages problématiques d'Internet et/ou des jeux sont réelles. La prise de conscience sur les addictions sans produit n'est pas unanime. Quand on parle d'addictions, on voit encore les produits « alcool, zamal, tabac, Artane®,… ». C'est d'ailleurs, peut-être également pour cette raison que certains étudiants ont davantage commenté cette partie qui n'est pas l'objectif principal de cette enquête, et qu'ils ont souhaité que le volet « consommation de produits » soit également davantage développé. Néanmoins, le besoin d'informations sur les drogues reste bien réel pour les étudiants.

Les jeunes sensibilisés et désireux d'informations le sont pour eux-mêmes mais aussi pour leur entourage (famille, amis, …). Comme évoqué plus haut, les étudiants enquêtés ont leurs propres expériences vis-à-vis d'Internet ou des jeux mais d'autres ont connaissance dans leurs différents cercles sociaux d'expériences problématiques liées à ces pratiques multimédias ou ludiques.

Ce besoin d'information et les méconnaissances repérées ici traduisent la nécessité de poursuivre la prévention sur ces sujets liés aux addictions. Certains jeunes enquêtés sont sensibles à cette démarche préventive. Quelques commentaires soulignent l'importance de faire de la prévention, en particulier en direction des plus jeunes.

Certains étudiants proposent même des axes de travail : *« Habituer les jeunes dès leur enfance à ne pas jouer trop, surtout sur le net. Limiter absolument leur accès… Une fois habitué, c'est trop tard ! »* (Etudiante de 26 ans).
Différents commentaires évoquent la nécessité de parler, de sensibiliser et d'informer sur ces problématiques.
Certains témoignages laissés par les étudiants font également émerger le besoin de parole des jeunes.
Au final, comme le souligne un étudiant de 20 ans dans son commentaire : *« Continuez à sensibiliser ! ».*

# DISCUSSION

Ils sont de plus en plus nombreux (jeunes et moins jeunes) ceux qui ont fait de ces outils leur quotidien : GSM, recherches sur Internet, messageries en ligne, réseaux sociaux, forum de discussion, chat, en passant par les jeux en ligne ou sur console. Qu'il soit ludique, informatif, solitaire ou social, quand il ne passe pas de l'un à l'autre, l'usage des TIC (Techniques de l'Informations et de la Communication) s'est aujourd'hui largement généralisé.

Dans ce contexte, les questions soulevées par les TIC sont nombreuses et nous concernent tous, autant dans le cadre professionnel que dans la vie privée.

C'est ainsi que les services spécialisés en addictologie ou les associations de lutte contre les différentes formes d'addictions reçoivent une demande croissante des parents et intervenants médico-sociaux et éducatifs sur Internet et les jeux vidéo. Ces thématiques sont de plus en plus souvent abordées par les jeunes eux-mêmes lors des séances de prévention ; elles génèrent par ailleurs des questionnements et inquiétudes pour le grand public. Au final, les questions sont multiples et se régénèrent au rythme de l'évolution de la technologie et des usages qui en sont faits.

Et c'est pour apporter des premiers éléments de réponse à ces questions que la Commission Addictions Sans Produit (ASP) a souhaité mettre en place un projet d'étude en 2010 à La Réunion. L'Observatoire Régional de la Santé (ORS) a été missionné pour réaliser, en collaboration avec la commission ASP, une étude exploratoire financée par la MILDT. Cette étude portant sur ces questions d'Internet et des jeux visait les jeunes réunionnais. L'enquête a été proposée aux étudiants de l'Université de La Réunion, qui ont fréquenté les services de médecine préventive au mois d'octobre 2010.

## 1. Intérêts de l'enquête

- **Champ de recherche récent**

Rendus plus visibles par l'augmentation de l'offre, le jeu problématique et le jeu pathologique ou les usages abusifs ou problématiques d'Internet sont devenus une préoccupation croissante des pouvoirs publics. Le plan de prise en charge et de prévention des addictions 2007-2011 du Ministère de la Santé [1] a marqué la volonté des pouvoirs publics de promouvoir désormais une approche globale des conduites addictives ; il a ainsi intégré les addictions aux substances psycho-actives, y compris les drogues licites (alcool, tabac, médicaments psychotropes), mais aussi les « Addictions sans produit », qui correspondent à un investissement excessif, compulsif et nocif dans des activités d'ordinaire anodines : les achats, le sport, le sexe, …, et la problématique du jeu et d'Internet.

Les méfaits possibles du jeu attirent de plus en plus l'attention des pouvoirs publics et des opérateurs eux-mêmes. Il est aujourd'hui nécessaire d'apporter aide, soutien et soins aux personnes en difficulté avec ces pratiques. Et pour pouvoir orienter les stratégies d'actions, il est nécessaire d'apporter une meilleure connaissance du phénomène. Ces thématiques récentes en Santé Publique offrent un large et récent champ d'études et de recherches.

- **Démarche innovante sur l'île**

Les études internationales sur ces nouvelles formes d'addictions sont de plus en plus nombreuses. Mais il est difficile d'estimer l'ampleur du phénomène en France où les études portant sur l'addiction aux jeux et à Internet sont en nombre très limité au vu de la richesse des publications internationales témoignant de l'intérêt de la communauté scientifique.

A La Réunion, notre enquête relève d'une démarche innovante car c'est la première étude qui tente d'apprécier les usages problématiques d'Internet et/ou des jeux sur l'île. Cette expérimentation s'est inscrite dans un contexte alliant inquiétudes et questionnements sur ces problématiques.
C'est pourquoi la mise en place d'une enquête auprès d'étudiants sur leurs usages d'Internet et de jeux (jeux vidéo et jeux de hasard et d'argent) s'est révélée comme une réelle opportunité d'accroître les connaissances locales sur le sujet et de contribuer à renforcer la prise de conscience des professionnels, des décideurs sur ces nouvelles addictions que sont les addictions comportementales.

L'originalité de l'enquête porte également sur l'extension des questions :

- aux facteurs de vulnérabilité. L'idée initiale des professionnels collaborant sur ce projet était de pouvoir mettre en évidence des facteurs associés et montrer l'importance de la vulnérabilité des jeunes dans l'usage excessif de ces pratiques multimédias.
- aux perceptions des étudiants sur leurs usages d'Internet et des jeux vidéo. Ce dernier item avait pour objectif de permettre de repérer les décalages entre usages réels et perceptions et ainsi mettre en évidence la prise de conscience insuffisante des jeunes vis-à-vis de ces pratiques plaisantes qui peuvent, dans certains cas, être problématiques.

- **Démarche bien accueillie par les personnes enquêtées**

L'enquête sur ces thématiques, bien présentes dans nos sociétés actuelles, a reçu un accueil très favorable auprès des étudiants, souvent bien imprégnés de ces univers multimédia, numériques. Le faible taux de refus (1% de refus direct et 7% de refus indirects) témoigne de l'intérêt des enquêtés pour notre sujet d'étude.

Il apparaît également que le taux de remplissage était supérieur à 90% pour l'ensemble des questions posées, excepté pour :

- les questions portant sur les évènements traumatisants vécus par les jeunes (de 17% à 18% de données manquantes) qui relèvent d'un caractère plus personnel et plus délicat pour les enquêtés ;
- et la question sur les désirs d'informations supplémentaires (17% de données manquantes). Cette question n'apparaissait qu'à la fin du questionnaire et a pu ne pas être suffisamment visible pour les enquêtés.

L'espace d'expression offert aux étudiants en fin de questionnaire a été également une opportunité pour les étudiants de témoigner de leur intérêt pour cette enquête et ce pour des raisons différentes.

Comme cela a été mentionné au dessus, les domaines des nouvelles addictions, et de l'addiction à Internet ou aux jeux vidéo en particulier, constituent une problématique d'apparition récente. De ce fait, nous avons été confrontés tout au long de notre travail à différentes limites conceptuelles, méthodologiques, …

## 2. Limites conceptuelles

Notre étude porte sur la pratique des jeux et l'usage d'Internet. Au regard de la tranche d'âge considérée, à savoir celle des 18-25 ans, l'étude visait davantage l'usage d'Internet et celui des jeux vidéo que les jeux de hasard et d'argent.

Néanmoins, force est de constater que si les jeux de hasard et d'argent bénéficient d'ores et déjà de consensus et d'outils validés, d'enquêtes de prévalences fiables, il n'en est pas de même pour les nouvelles formes de jeux que sont les jeux vidéo ou l'usage d'Internet.

Par conséquent, dans notre étude, comme dans les autres études nationales ou internationales menées sur cette problématique, nous nous sommes heurtés indéniablement à des difficultés théoriques : problèmes de concept, de définition et de diagnostic. Pourtant, une définition claire et précise de l'objet d'étude représente un enjeu fort pour quantifier les phénomènes.

- **Pas de reconnaissance des addictions à Internet ou aux jeux vidéo**

Même si l'intérêt pour ces problématiques est grand, le concept d'addiction en matière de jeux vidéo ou de NTIC (Nouvelles Technologie de l'Information et de la Communication) est très controversé dans la littérature. La révolution cybernétique est tellement rapide qu'il est difficile de dissocier le normal du pathologique. [15]

Il n'y a pas assez de recul pour valider la reconnaissance d'addictions à ces pratiques. Officiellement, il n'y a pas d'addiction aux jeux vidéo ou à Internet, contrairement aux jeux de hasard et d'argent qui sont désormais reconnus parmi les addictions comportementales. En effet, l'addiction et la dépendance au virtuel n'ont pas d'existence, ou du moins pas encore, dans les deux principales classifications internationales des maladies mentales : la Classification Internationale des Maladies (CIM 10) et le Manuel Diagnostique et Statistique des Troubles Mentaux (DSM-IV TR) de l'American Psychiatric Association (APA). Au sens strict, la cyberdépendance n'est donc pas un trouble mental.

Plusieurs interrogations autour de ce sujet persistent et les réponses ne sont pas claires. Il n'y a pas de consensus sur le sujet même si les auteurs restent d'accord sur l'existence d'un usage pathologique et ayant des répercussions sociales, professionnelles ou familiales.

- **Plusieurs appellations pour plusieurs définitions : pas de consensus terminologique**

L'intérêt porté à l'usage excessif d'Internet et aux jeux vidéo se reflète dans la richesse des appellations retrouvées dans la littérature pour décrire ces pratiques problématiques. En France, il existe plusieurs appellations pour désigner les difficultés liées aux usages d'Internet : cyberdépendance, cyberaddiction, dépendance à Internet, usage excessif, abusif, pathologique ou problématique d'Internet, trouble de dépendance à Internet, … [16]. Dans la littérature anglophone, sont évoquées les dénominations suivantes : cyberspace addiction, Internet addiction disorder, online addiction, net addiction, Internet addicted disorder, pathological Internet use, … La variété des appellations témoigne d'une absence de définition claire et de modèle théorique consensuel.

Le manque de recul sur ces activités numériques et le peu de recherches ayant abordé sérieusement le sujet font que des divergences apparaissent entre les experts.

**L'exemple particulier d'Internet**

A titre d'exemple, le champ de la cyberdépendance fait encore débat. Les auteurs divergent dans leur évaluation et leur analyse [17] :

- pour les uns, la dépendance relèverait du contenu (jeu vidéo, chat, jeu d'argent, …), appelée également, cyberdépendance de type I ou cyberdépendance en ligne (problèmes liés à l'usage de l'Internet) ;
- tandis que pour les autres, la dépendance viendrait du média lui-même, ordinateur ou Internet : soit la cyberdépendance de type II ou cyberdépendance hors ligne (les problèmes liés à l'usage d'appareils électroniques).

Néanmoins, à l'heure actuelle la presque totalité de la littérature porte sur les problèmes liés à l'usage d'Internet en parlant de cyberdépendance (à savoir cyberdépendance de type 1).

Concernant l'usage d'Internet, il est pour nous raisonnable de penser que la variété d'activités qu'offre Internet oblige à reconnaître que le terme « addictions à Internet » est devenu un concept trop large. Il paraît de plus en plus pertinent de dissocier les addictions selon les usages de l'Internet. Ainsi, voit-on

dans les travaux les plus récents apparaître les nouvelles terminologies isolant les contenus d'Internet. Différents travaux décrivent ainsi le jeu pathologique sur Internet, la cybersexedépendance, addiction au « chat » et aux e-mails, l'addiction aux jeux vidéo sur Internet, … [18]. Différentes dénominations et types de cyberdépendance existent : la cyberdépendance à caractère relationnel, la cyberdépendance à caractère monétaire, la cyberdépendance aux jeux, la cyberdépendance à caractère informationnel, la cyberdépendance à caractère sexuel.

Ces distinctions ont d'autant plus de sens que de nombreux experts s'accordent à penser que les pratiques comportant une dimension interactive présentent le plus de risques de devenir problématiques. Il s'agit des sites de ventes aux enchères en ligne, des blogs, des jeux vidéo et des réseaux sociaux qui connaissent une progression fulgurante dans les pratiques des jeunes et de l'ensemble de la population des internautes.

- **Pas de consensus ou de validation pour les outils**

Pour les addictions dites sans produit, de nombreux outils ou échelles de dépistage sont proposés ou utilisés dans les différents travaux de recherches. En effet, les grilles d'évaluation censées servir d'instruments de mesure objective de ces addictions fleurissent. Aujourd'hui toutefois, les seules grilles reconnues sont celles du jeu pathologique et des achats compulsifs qui ont été validées par les milieux scientifiques.

Il n'existe pas d'outil de mesure standardisé et universel pour repérer les troubles liés à Internet ou aux jeux vidéo. Aucun critère officiel n'existe dans la mesure où les addictions à Internet ou aux jeux vidéo ne sont pas encore répertoriées dans les manuels internationaux de classification des maladies, comme cela a été écrit ci-dessus.

**Pour les usages d'Internet**

Ainsi, il n'existe pas aujourd'hui d'échelle validée faisant consensus sur les tests diagnostiques pour les usages problématiques d'Internet. Le diagnostic reste clinique. Les deux échelles les plus utilisées dans la recherche restent les deux échelles de Young en 8 et 20 critères (ce sont des auto-questionnaires).

En 1996, Young a proposé une échelle diagnostique d'addiction à Internet [13]. Les critères de la cyberaddiction sont adaptés des critères du DSM IV du jeu pathologique, trouble le plus semblable à l'usage pathologique d'Internet selon Young. Le test contient 8 questions adaptés des 10 critères initiaux du jeu pathologique (2 critères ont été exclus car non applicables à l'addiction à l'Internet). Afin de décider si la personne souffre ou non de la cyberdépendance, Young a établi qu'il fallait présenter au moins cinq symptômes (comme c'est le cas pour le jeu pathologique) sur les 8 critères proposés [13].

**Pour les usages de jeux vidéo**

Pour les jeux vidéo, le concept d'addiction est encore plus controversé et plus difficile à évaluer.

Un test de dépendance a été proposé par Ricardo Tejeiro Salguero et Rosa Bersabe Moran, deux psychologues espagnols ; il est plus communément appelé « critères de Tejeiro ». Ce questionnaire utilisé pour mesurer les problèmes liés à l'utilisation des jeux vidéo est basé sur les critères du DSM-IV pour le jeu pathologique et sur des études concernant les toxicomanies. Cet outil comprend 8 questions. Contrairement aux critères de Young, le nombre de critères permettant de qualifier l'existence d'une addiction n'est pas encore défini et validé. Néanmoins, il semble légitime de pouvoir prendre avis auprès d'un professionnel au-delà de 4 critères positifs : ce seuil définit dans notre enquête un usage problématique des jeux vidéo.

Ainsi, les critères diagnostiques de l'usage problématique de l'Internet ou des jeux vidéo ne sont pas encore bien fixés et les travaux de recherche se poursuivent. D'autant plus que l'usage d'Internet et des jeux vidéo est de plus en plus répandu et cette généralisation des pratiques rend nécessaire l'évolution et l'adaptation des outils (le nombre de symptômes qui sert à décider si la personne souffre ou non de cyberdépendance en ligne semble tendre à devenir plus élevé avec le temps, présence de problèmes dans les sphères sociales, occupationnelles, …).

- **Pas d'addiction, en particulier chez les jeunes ?**

Les usages d'Internet et des jeux vidéo offrent aujourd'hui un réel contraste entre enthousiasme et inquiétudes. Ils sont incontestablement des outils aussi utiles que divertissants, et cela ressort clairement des opinions des jeunes dans notre enquête. Cependant, certaines formes d'utilisation peuvent se révéler problématiques, et même conduire à l'addiction. De nombreux auteurs mettent l'accent sur cette dimension ambiguë d'Internet et des jeux vidéo : positive pour les individus bien intégrés socialement, négatives pour les isolés et pour les sujets souffrant de difficultés d'ordre psychologique.

C'est pourquoi, peut-on lire dans certains travaux que l'utilisation excessive de ces outils multimédia chez les jeunes peut être révélatrice de problèmes préexistants (troubles familiaux, échec scolaire, conduites à risques, …) et néfaste jusqu'à provoquer dans les cas les plus extrêmes une désocialisation (rupture avec la famille, les amis, ….) au point que l'on puisse légitimement parler de véritable conduite addictive. C'est dire que l'usage abusif des TIC est généralement le symptôme d'une problématique sous-jacente telle que, par exemple, la dépression ou l'anxiété sociale qui peuvent apparaître de manière plus fréquente pendant la période délicate de l'adolescence.

Néanmoins, avec le développement considérable des NTIC, il est raisonnable de penser que le nombre de jeunes en difficulté avec leurs usages risque d'accroître, sans pour autant qu'ils présentent des problèmes sous-jacents.

- **Attention à la stigmatisation !**

A ce stade de la réflexion, il convient de relativiser les opinions en rappelant le fait que tous les joueurs de jeux vidéo ainsi que les internautes ne développent pas systématiquement d'usages abusifs ou problématiques. Dans ce domaine, comme dans celui des comportements en général, le cas d'une minorité d'usagers présentant des comportements problématiques ne doit pas cacher le cas de la grande majorité des usagers sans problèmes.

Par ailleurs, l'abus d'écran ou le surinvestissement par rapport aux usages multimédia constituent aujourd'hui pour la très grande majorité des adolescents « le nouvel habit de la crise d'adolescence », et prend d'ailleurs fin avec elle [20]. En effet, la plupart des adolescents jouent pour se développer et la majeure partie d'entre eux y arrive très bien [20]. Ces constats de comportements abusifs passagers ont été évoqués par les jeunes eux-mêmes à travers les commentaires recueillis : *« J'ai été un gros joueur de WorldCraft pendant le lycée mais plus maintenant »* (Etudiant de 21 ans) ; *« Moi j'étais plus ou moins addict aux jeux vidéo au lycée et un peu après mais ça m'est passé »* (*Etudiant de 20 ans).*

La stigmatisation de ces nouvelles pratiques ludiques, technologiques et incontestablement sociales (encore en voie d'intégration et de régulation dans la population) est un écueil à éviter notamment dans les actions de prévention et dans les messages à adresser aux jeunes. Il faudra donc veiller à ne pas diaboliser les jeux vidéo et Internet, tout en prenant en compte le risque potentiel induit par les pratiques devant écran.

## 3. Limites organisationnelles

- **Biais de sélection**

Comme recherché dans les travaux réalisés par ailleurs, nous avons souhaité cibler la population qui semble la plus à risque, à savoir celle des jeunes. La volonté initiale était d'interroger des jeunes de 17-18 ans, niveau lycée. Néanmoins, pour des raisons de calendrier, d'autorisation et de logistique, il a été nécessaire de s'orienter vers une porte d'entrée plus accessible. Nous avons ainsi décidé de mener l'enquête auprès des étudiants de l'Université de La Réunion. Cette population d'étude n'est pas injustifiée pour autant, dans la mesure où les données de la littérature décrivent largement que les jeunes de 18-25 ans constituent la population la plus à risque en termes de troubles liés à Internet ou aux jeux vidéo, et représentent de manière générale une population particulièrement vulnérable aux conduites addictives. Par ailleurs, leurs liens et leur facilité d'adaptation aux nouvelles technologies et leurs facilités d'accès à ces technologies semblent en faire un groupe particulièrement exposé à ces addictions.

Néanmoins, notre échantillon d'enquête est sélectif dans la mesure où, pour des raisons de faisabilité, ont été interrogés les étudiants ayant eu recours aux services de médecine préventive spontanément ou suite à la lecture des affiches ou mails annonçant le déroulement de l'enquête. Par conséquent, notre enquête, comme de nombreuses autres études internationales, a ciblé une population spécifique, auto-sélectionnée de surcroît. Même si l'enquête a été proposée à tout étudiant fréquentant les services, l'étudiant était libre d'y participer ou pas.

De plus, cette méthode de recrutement a entraîné nécessairement des biais de sélection. L'un des biais se traduit par une surreprésentation des étudiants les plus jeunes. Il faut ainsi préciser que l'enquête s'est déroulée au mois d'octobre 2010, un mois après la rentrée universitaire. Cette période est propice aux visites des primo-inscrits à l'Université pour lesquels une visite médicale est recommandée. Ce fait explique la surreprésentation des moins de 21 ans. Néanmoins, cette surreprésentation s'avérait intéressante pour nous au regard de nos objectifs initiaux.

Par ailleurs, il a été observé une surreprésentation de certaines filières d'enseignement au sein de l'échantillon. Il est vrai que certaines filières ne sont pas localisées sur les 2 campus universitaires où sont présents les services de médecine préventive.

Et il est également probable que notre échantillon d'enquête n'intègre pas des groupes de populations très marginalisées, comme les utilisateurs permanents de jeux ou d'Internet.

Il faut néanmoins souligner que des efforts de communication ont été réalisés (mail général à l'ensemble des étudiants, affiches, actions d'informations et de « rameutage » actif des étudiants par les tuteurs santé, …) afin de favoriser la venue des étudiants aux services de médecine préventive et tenter d'atténuer ces biais de sélection, prévisibles dès le départ.

Le mode de recrutement ôte ainsi le caractère représentatif de notre échantillon d'enquêtés. L'échantillon est ainsi représentatif de la population étudiante sur le sexe mais s'éloigne de cette population sur les critères d'âge ou de filière d'enseignement.

Pour les différentes raisons évoquées ci-dessus, il est donc difficile d'extrapoler les résultats à la population étudiante même si l'échantillon représente 10% du public étudiant. L'extrapolation de nos résultats est encore moins envisageable à la population plus vaste des jeunes réunionnais.

- **Biais de déclaration**

Cette enquête s'appuie sur le principe d'auto-remplissage des questionnaires par les étudiants. Comme toute enquête de ce type, notre étude est exposée au biais de déclaration.

Mais afin de garantir au maximum la fiabilité des données, ce principe d'anonymat a été rappelé aux étudiants chaque fois que possible (affiches, mail, questionnaire de données, …).

- **Le contenu de l'enquête contraint par la longueur du questionnaire**

Afin de limiter la longueur du questionnaire pour favoriser la participation des étudiants, plusieurs questions ont été délaissées au détriment de la pertinence de certaines analyses.

Ainsi, les items sur les modalités de connexion à Internet (temps semaine / temps week-end, lieu de connexion, et surtout contenu des connexions, …) n'ont pu être rajoutées dans le questionnaire. De fait, certaines analyses ont été limitées. Dans les travaux à venir, il paraît nécessaire de ne plus faire d'économie sur ces éléments tant ces informations sont importantes pour expliquer et interpréter certains résultats.

De même, au moment de la mise en œuvre de l'enquête, les outils permettant de repérer les usages problématiques des jeux de hasard et d'argent paraissaient trop longs pour être intégrés dans le questionnaire. Il y a eu initialement une difficile appropriation de l'ensemble des outils existants pour repérer l'usage problématique ou pathologique du jeu de hasard et d'argent. Il en résulte que les questions sur cette thématique sont insuffisantes et ne permettent pas d'avoir des interprétations pertinentes et fiables à ce sujet. Il s'avère a posteriori que le « lie bet questionnaire », outil d'évaluation composé de 2 questions uniquement[8], aurait pu être intégré aux questionnaires et ainsi apporter des résultats plus pertinents sur les pratiques de jeux de hasard et d'argent des étudiants. Ce questionnaire est utilisé pour effectuer rapidement un dépistage du jeu excessif, il ne permet pas de poser un diagnostic, mais donne une première indication de la présence ou non d'un problème de jeu : au moins une réponse positive à l'une des 2 questions permet de dire qu'il y a un risque de présenter un problème de jeu, et qu'il y a donc matière à investiguer. Et pour cela, il est recommandé d'administrer un instrument plus long et consistant tel que le «SOGS», la Section jeu pathologique du DSM-IV, l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) qui sont les outils de dépistage et de diagnostic. Ces questionnaires, trop longs pour être intégrés dans notre questionnaire, sont des outils qui permettent réellement de déterminer l'intensité de la problématique du jeu. Une seule question du « lie bet questionnaire » est retrouvée dans notre questionnaire (celle portant sur le mensonge).

L'absence dans notre questionnaire d'outil de diagnostic pour les jeux de hasard et d'argent a rendu difficile notre travail d'analyse sur cette thématique.

## 4. Les résultats

Même si l'échantillon n'est pas représentatif de l'ensemble de la population réunionnaise, ni même des jeunes réunionnais, et malgré les difficultés théoriques et méthodologiques rencontrées, l'étude est une première étape pour prendre la mesure du problème sur notre territoire. Et ces premières connaissances du phénomène sont indispensables pour toute élaboration d'un plan d'action cohérent en Santé Publique.

- **Des enquêtés bien usagers d'Internet et des jeux vidéo**

Les résultats confirment que cette tranche d'âge des 18-25 ans est très utilisatrice des multimédia observés dans cette étude : près de la moitié des étudiants jouent aux jeux vidéo, la quasi-totalité utilise Internet et près de 40% de ces utilisateurs surfent sur le net par le biais de leur téléphone mobile.

Selon le module d'étude « TIC TRACK » 2010 réalisé par IPSOS Océan Indien pour la Région Réunion, 83% des 15-25 ans équipés en téléphonie fixe (équipés ou non d'Internet au foyer) ont eu une connexion au moins une fois par mois en 2010, dont les ¾ tous les jours ou presque [21]. En 2008, l'usage quotidien (ou quasi-quotidien) d'Internet concernait 42% des 15-25 ans (se connectant au moins une fois par mois) ; la généralisation des pratiques Internet ne s'observe cependant pas que chez les jeunes, l'ensemble de la population des 15 ans ou + est concernée par le développement des pratiques quotidiennes d'Internet.

[8] 2 questions : l'une portant sur la notion de mensonge et l'autre sur l'envie/le besoin de parier toujours plus

Par ailleurs, cette étude locale permet de suivre de manière trimestrielle les modalités d'usage d'Internet (fréquences, lieu de connexion, et usages au cours des 30 derniers jours, …). Ainsi, le lieu principal de connexion est le domicile, mais les établissements scolaires ou universitaires représentent le 3ème lieu de connexion : plus du tiers des jeunes de 15-25 ans (équipés de téléphonie fixe) se connecte sur le lieu d'étude. Par ailleurs, cette enquête nous permet d'avoir des informations utiles sur les usages d'Internet : près de 9 jeunes de 15-25 ans sur 10 (équipés en téléphonie fixe et se connectant au moins une fois par mois à Internet) utilisent Internet pour communiquer en direct avec les amis ou via une messagerie instantanée ou pour communiquer et échanger des informations via les réseaux sociaux. La part des jeunes téléchargeant de la musique, des jeux ou des films est de 41% en 2010, et celle des jeunes participant à des jeux en ligne est de 22%. Ces proportions sont moindres en population générale (15 ans ou +). Ces résultats confirment la sur-exposition de certaines utilisations numériques (jeux en ligne notamment) chez les jeunes de 15-25 ans.

**Usages d'Internet à La Réunion en 2010 (en %)**

| | Population 15-25 ans | Population 15 ans et + |
|---|---|---|
| **Connexion à Internet *** | | |
| Connexion au moins une fois par mois | 83% | 61% |
| Connexion tous les jours ou presque | 74% | 75% |
| **Les différentes utilisations d'Internet au cours des 30 derniers jours**** | | |
| Envoyer/recevoir des emails | 76% | 82% |
| Rechercher des informations en rapport avec votre métier ou vos études | 73% | 64% |
| Réaliser des opérations bancaires | 26% | 44% |
| Rechercher des informations ou faire des réservations pour vos loisirs | 21% | 36% |
| Effectuer des achats | 11% | 20% |
| Communiquer en direct avec vos amis via une messagerie instantanée | 79% | 59% |
| Communiquer ou échanger des informations via des réseaux sociaux | 77% | 53% |
| Télécharger de la musique, des jeux, des films | 41% | 28% |
| Participer à des jeux en ligne | 22% | 16% |
| Télécharger à des émissions de TV ou radio en podcast | 7% | 7% |

Source : Région Réunion, enquête Tic TRACK réalisée par IPSOS Océan Indien [21]

* internautes équipés de téléphonie fixe ** parmi les internautes se connectant au moins une fois par mois

- **Des usages problématiques repérés chez les étudiants enquêtés**

Les premières analyses descriptives ont permis de mieux connaître les pratiques de jeux et d'Internet, ainsi que d'estimer les prévalences d'usage problématique des jeux et d'Internet parmi la population universitaire enquêtée à La Réunion.

A partir des critères de Young utilisés pour repérer les usages problématiques d'Internet, l'enquête met en exergue que 6% des étudiants enquêtés ont un usage problématique, et 7% en ont un usage à risque (soit 13% d'usagers au minimum à risque de présenter un problème vis-à-vis d'Internet).

La prévalence de l'usage problématique est plus élevée en ce qui concerne les jeux vidéo. Sur la base des critères de Tejeiro, 8% des étudiants présenteraient un usage problématique des jeux vidéo, soit près de 20% des joueurs.

Si l'on considère simultanément les 2 pratiques : ce sont 13% des étudiants qui peuvent être considérés en situation problématique quant à leurs usages d'Internet et/ou de jeux vidéo.

Pour les jeux de hasard et d'argent en l'absence d'outil de repérage adéquat dans notre questionnaire, il n'est pas possible de quantifier réellement l'usage problématique du jeu. Notre

enquête permet toutefois d'apporter une première indication : 2,4% des étudiants enquêtés ont caché ou tenté de cacher leurs habitudes de jeu aux autres, c'est-à-dire que ces étudiants sont à risque de présenter un problème lié à leurs pratiques de jeux de hasard et d'argent car le mensonge est l'un des critères composant le « lie bet questionnaire ». Cette proportion de joueurs potentiellement pathologiques peut être sous-estimée dans la mesure où l'autre question portant sur l'envie ou le besoin de parier toujours plus n'était pas présente dans le questionnaire.

La proportion d'étudiants à risque d'être joueur pathologique est faible. Mais selon les résultats retrouvés dans d'autres travaux, des comportements nouveaux semblent apparaître : sur Internet, les sites pornos et les jeux d'argent sont les plus fréquents. On observe de plus en plus de 18-25 ans, étudiants, qui jouent au poker en ligne et aux paris sportifs et des ados qui fréquentent les sites pornos [15].

- **Profils des usagers à problèmes et facteurs associés**

Les analyses multivariées menées pour rechercher des facteurs associés aux usages problématiques devant écran (Internet et/ou jeux vidéo) ont permis de mettre en évidence les résultats suivants :

- Pour Internet, être victime de maltraitances, sexuelles, physiques ou psychologiques (risque multiplié par 2), avoir un usage prolongé / intensif d'Internet, connaître des situations vécues par rapport aux jeux de hasard et d'argent, et présenter un usage problématique par rapport aux jeux vidéo sont des facteurs associés à l'usage problématique d'Internet. Le lien avec l'usage problématique des jeux vidéo est logiquement à relativiser dans la mesure où l'usage problématique des jeux vidéo en ligne répond déjà aux critères de la dépendance à Internet. Il y a donc un biais évident.
- Pour les jeux vidéo, être de sexe masculin, avoir eu un suivi psychologique ou psychiatrique (risque multiplié par 3) et avoir un usage prolongé / intensif des jeux sont significativement liés à l'usage problématique des jeux vidéo.

Actuellement, les travaux tant qualitatifs que quantitatifs sur le sujet remarquent la prépondérance de la population masculine dans la pratique des jeux vidéo. Cette surreprésentation masculine s'explique pour certains auteurs pour l'essentiel, par le type de jeux proposés qui correspond plus à la socialisation masculine (valorisant les jeux violents ou l'agressivité). Pour l'usage d'Internet, les travaux sont plus nuancés notamment en raison d'une pratique croissante des femmes à Internet. Et en effet, les études récentes sur les usages médias des jeunes montrent qu'aujourd'hui le sexe et les critères sociodémographiques de manière générale ne segmentent plus les pratiques multimédia alors qu'il y avait encore de nettes disparités il y a quelques années [22].

Les analyses multivariées mettent en évidence, toutes choses égales par ailleurs, les liens entre usages problématiques et événements traumatiques et troubles psychiatriques. Ce constat rejoint les données de la littérature sur la présence des comorbidités psychiatriques dans les conduites addictives d'Internet ou des jeux vidéo [2, 19, 22-24] : les travaux décrivent largement que le terrain psychiatrique est favorable au développement des usages problématiques ou pathologiques d'Internet ou des jeux vidéo, les troubles précédant les usages pathologiques et persistant après son arrêt.

En revanche, même s'il apparaît dans notre étude que la population étudiée présente des consommations de produits psychoactifs, les liens avec les usages problématiques devant écran n'ont pu être mis en évidence, toutes choses égales par ailleurs. Pour autant, les données de la littérature montrent que le jeu pathologique et les addictions aux produits psychoactifs sont fréquemment associés. De nombreux auteurs retrouvent que 25 à 65% des joueurs pathologiques consomment ou abusent de l'alcool. A l'inverse, les personnes prises en charge dans les services d'addictologie ont un risque multiplié par 3 de présenter une conduite addictive au jeu de hasard et d'argent [20, 23-25]. Même chez les adolescents, les travaux disponibles décrivent également que les conduites addictives ayant comme objet les jeux vidéo sur console ou Internet sont souvent accompagnées d'une ou plusieurs conduites problématiques de consommation de produits, ce qui fait penser à une conduite de polyconsommation comme chez les dépendants aux drogues ou à l'alcool [20].

Il faut insister sur le fait que l'on parle ici de facteurs associés à un mésusage d'internet ou des jeux vidéo sans impliquer de relation de causalité. La relation de cause à effet entre le facteur associé et le mésusage, ne peut être confirmée dans cette étude. En effet, rien ne prouve que les facteurs associés qui pourraient être mis en évidence (par exemple, un évènement traumatisant ou une consommation de produits psychoactifs) préexistaient au phénomène de mésusage d'internet ou des jeux vidéo.

- **Des usages problématiques non perçus comme tels par les étudiants**

Les résultats de notre enquête mettent en évidence que les étudiants enquêtés ne sont pas systématiquement conscients de leurs usages problématiques. Il existe ainsi dans notre enquête un réel décalage entre les pratiques et les perceptions. Une proportion non négligeable d'étudiants présentant des pratiques problématiques juge leurs usages normaux, et ce constat est d'autant plus visible pour les jeux vidéo. Par ailleurs, d'autres étudiants ne savent pas apprécier leurs propres pratiques d'Internet ou de jeux vidéo.

Ces constats révèlent les méconnaissances des jeunes sur les possibles méfaits des usages d'Internet ou de jeux vidéo : sans être systématique, certains comportements peuvent générer des conséquences négatives d'ordre psycho-social. Les résultats de l'enquête montrent que pour les jeux vidéo en particulier, presque la moitié des joueurs a besoin de jouer plus pour atteindre son but en cas d'échec, ils sont autant à négliger leurs activités scolaires ou professionnelles ou leurs relations personnelles à cause des jeux vidéo. Ces méfaits sont significativement plus observés chez les jeunes hommes. Pour Internet, les marqueurs de la perte de contrôle, de l'évasion ou de la préoccupation sont plus fréquemment observés, sans réelle différence entre les sexes.

Ce décalage entre usages et perceptions rend nécessaire les actions d'informations et de sensibilisation auprès de ce public en manque de repères sur la problématique des usages et mésusages d'Internet et des jeux.

- **Un désir d'informations des étudiants, mais également un besoin de prise en charge**

Au-delà des perceptions erronées sur les usages problématiques, près du tiers des étudiants exprime son désir d'être davantage informé sur ces nouvelles addictions, ou dépendances modernes que sont les addictions comportementales. De plus, via les commentaires recueillis, il apparaît que le besoin d'informations ne doit pas se faire au détriment des addictions avec produits qui restent des préoccupations bien présentes chez les étudiants enquêtés. Il est donc nécessaire de mettre en place des actions avec une approche globale des addictions.

Sans être clairement explicité par les étudiants, l'enquête met en exergue un besoin de prise en charge des étudiants pour lesquels des usages problématiques ou à risques ont pu être repérés. Par ailleurs, notre échantillon d'étudiants enquêtés présente plusieurs facteurs de vulnérabilités qu'il est également nécessaire de prendre en compte dans la prise en charge de ces usagers. Les comorbidités psychologiques ou traumatiques sont clairement associées aux usages problématiques. En revanche, même si des liens significatifs n'ont pu être mis en évidence à travers les analyses multivariées, il existe d'autres comorbidités addictives chez les usagers problématiques (consommation d'alcool, de tabac ou de cannabis …). Comme souvent décrit dans la littérature, les comportements problématiques ou pathologiques peuvent s'accompagner de consommation de produits psychoactifs.

- **Des résultats à interpréter avec prudence**

Il apparaît que les difficultés sont nombreuses et de tout ordre pour la réalisation d'études sur ces sujets : comme en témoigne aussi bien notre expérience que la littérature à ce sujet. Les travaux sur ces thématiques sont difficiles dans la mesure où dès le départ, les concepts permettant d'aborder la question des conduites addictives ou problématiques dans ce champ ne sont pas encore stabilisés. Plusieurs questions n'ont pas encore trouvé de réponses, et plusieurs aspects sont en cours de

validation scientifique. Ces éléments obligent à la prudence dans l'interprétation des résultats. D'autant plus que les résultats présentés ici n'offrent actuellement qu'une vision partielle du phénomène sur une population spécifique.

Il faut également souligner que la prévalence faible des joueurs pathologiques ne permet pas une observation de qualité dans les études épidémiologiques classiques.

## 5. Analyse comparative des prévalences : des prévalences hétérogènes

Notre étude a mis en évidence un public de jeunes présentant des usages problématiques face aux jeux et à Internet. Mais il n'est pas possible de dire si les prévalences observées ici sont plus élevées ou au contraire moins élevées qu'ailleurs.

Il existe, dans la littérature internationale, une forte variation des résultats, expliquée par la variabilité des critères diagnostiques utilisés (échelles utilisées différentes, traductions des échelles non validées, seuils variables, …) ainsi que par la variabilité des populations étudiées (pays différents avec notamment pénétrance et histoire de l'Internet variables) et leur mode de recrutement.

Etant donné l'absence d'une définition commune et cohérente des usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo, il est normal que les travaux sur la question donnent des chiffres si contrastés. D'autant que des biais méthodologiques ont amené certaines recherches à surévaluer le nombre de personnes concernées par ces difficultés.

Ainsi, l'absence de concepts partagés et d'outils communs de repérage du « problème » mesuré rend difficile, voire impossible une comparaison des résultats des enquêtes dans le domaine de l'usage d'Internet et des jeux vidéo. Les résultats des différents travaux restent discutables au regard des méthodologies employées. Néanmoins, ces enquêtes donnent des indications sur l'importance du phénomène.

**INTERNET**

On peut ainsi estimer que la prévalence de l'addiction à Internet en population générale, dans les pays à forte utilisation d'Internet, se situe entre 1 et 6%. Cette prévalence apparaît comme plus importante dans la « net génération ». Les chiffres plus bas observés dans la tranche d'âge 12-16 ans (autour de 1% vers 12 ans), augmentent très significativement dès que l'utilisation devient régulière, témoignant de l'intégration progressive de l'usage d'Internet dans les comportements au cours de cette période de la vie. Une fois l'usage d'Internet assimilé et intégré dans les comportements quotidiens, la classe d'âge des 16-24 ans paraît être la plus touchée avec une fréquence d'usage variant entre 4 et 6% (la fourchette variant de 2% à 18% selon les études) [26].

La prévalence de l'usage problématique retrouvée dans notre enquête est donc cohérente avec les résultats décrits ailleurs.

**JEUX VIDEO**

La prévalence d'un usage problématique des jeux vidéo est estimée dans certains pays à 10%, mais nous ne connaissons pas bien le devenir de ces générations de plus en plus familiarisées avec ces jeux vidéo et les conséquences à long terme de ces comportements. Les prévalences rapportées, étudiées principalement chez les enfants ou adolescents, vont de 6% à 46%, selon les critères utilisés ou les jeux utilisés. Evidemment, nos résultats se retrouvent dans cette large fourchette de prévalence.

**JEUX DE HASARD ET D'ARGENT**

En France, en 2011, l'absence de données de prévalence sur le jeu pathologique est enfin comblée avec la parution des résultats de la première enquête nationale de prévalence dirigée par l'Observatoire Français des Drogues et des Toxicomanies (OFDT) [27].

Pour l'ensemble de la population française, l'étude estime que 0,9% des individus (400 000 personnes) présentent un risque modéré et que 0,4% sont des joueurs excessifs (200 000 personnes), soit 1,3% de joueurs dits problématiques [27].

Cette première enquête permet néanmoins de situer la France par rapport aux autres pays, même si la diversité des tests de repérage du jeu problématique utilisés selon les pays rend délicate les comparaisons internationales. Avec la prévalence observée du jeu pathologique, la France (hors DOM) se classe à un niveau relativement bas par rapport aux autres pays ayant mené ce type d'enquête. Elle se place loin derrière les Etats-Unis ou l'Australie (autour de 5%) mais également en retrait par rapport à l'Italie, le Canada, la Belgique et la Grande Bretagne plutôt aux alentours de 2%.

Le phénomène du jeu pathologique est donc relativement rare au niveau national. Il n'est alors par surprenant que la proportion d'étudiants à risque d'être problématiques par rapport aux jeux de hasard et d'argent soit également minime dans notre échantillon. Et cette faible prévalence a limité le potentiel d'analyse sur notre échantillon d'enquête.

## 6. Perspectives

Ce travail est avant tout exploratoire, il permet d'apporter des connaissances nouvelles sur des thématiques jusqu'alors non documentées au niveau local. De plus, les données recueillies et la taille de l'échantillon ont toutefois permis de prolonger certaines analyses visant à rechercher des facteurs associés aux pratiques problématiques des étudiants enquêtés afin d'apporter des éléments complémentaires sur les profils des usagers problématiques d'Internet et des jeux vidéo.

Sur la base de nos travaux ou de ceux retrouvés par ailleurs, nous pourrions proposer diverses pistes de réflexion et quelques recommandations pour le futur, tant en termes de travaux ou projets d'études que d'actions de prise en charge et de prévention à venir.

**En termes de recherches / d'études :**

Il est important et nécessaire de poursuivre les études sur ces préoccupations récentes de Santé Publique. Il faut connaître le phénomène (le quantifier et le suivre) et le comprendre pour pouvoir mieux agir.

- **Exploration des thématiques chez les plus jeunes**

L'évolution des équipements multimédia et l'usage d'Internet évoluent très vite. En 2010, en France : 80% des adolescents possèdent un MP3, 77% un mobile et 92% surfent sur Internet [22]. A La Réunion, on estime à 74% la proportion de jeunes de 15-18 ans dont le foyer est équipé d'au moins un micro-ordinateur, et à 54% la part de ces jeunes ayant Internet à domicile. 85% des jeunes réunionnais de 15-18 ans (dont foyer équipé en téléphone fixe) se connecteraient au moins une fois par mois, dont 75% tous les jours ou presque [21]. On observe une nette tendance à la généralisation de cette pratique Internet puisqu'en 2008 et 2009, les jeunes de 15-18 ans étaient 42% à surfer tous les jours ou presque.

Les différentes données marketing chez les jeunes démontrent que plus qu'une simple utilisation, « les vidéos et leur mode de consommation chez les jeunes mettent en exergue une appropriation poussée de ces nouveaux outils de communication. Non seulement les adolescents maîtrisent très bien les outils technologiques, mais en plus, ils ont une agilité particulière pour passer d'un outil à l'autre ». Les adolescents constituent une génération multi-tasking (multi-tâches), qui est un véritable art de vivre pour ces « ados techno sapiens » [28]. L'intensité relationnelle de ces outils ainsi que cette nouvelle convivialité ludique qu'ils offrent font que ces outils s'inscrivent pleinement dans les

nouveaux modes de sociabilité des jeunes. On constate notamment l'engouement considérable des jeunes (et des moins jeunes) pour les réseaux sociaux en particulier.

Et ces usages numériques variables, tant dans les activités que dans les savoir-faire, apparaissent de plus en plus précocement, chez les adolescents de 8 à 19 ans, et même avant.

C'est pourquoi il paraît pertinent de mener des enquêtes auprès de publics plus jeunes pour mieux connaître les usages et les besoins pour mettre en place des actions mieux adaptées à ce public. D'autant plus que la précocité du contact avec ces pratiques (Internet et/ou jeux vidéo) semble constituer un facteur de gravité, comme pour les addictions à des substances psychoactives [2, 26].

- **Perspectives d'études plus approfondies sur la nature, la fréquence, les contextes d'usages, les conséquences sanitaires et sociales, les besoins, …**

Avant d'adapter et d'optimiser les interventions à venir, il importe de mieux évaluer les usages d'Internet qui posent un problème (notamment dans son contenu : jeux en ligne et transactions, cyberrelations, cybersexualité et cyberpornographie, recherches d'informations), mais d'évaluer aussi les contextes de pratiques d'Internet et des jeux.

L'évaluation des usages d'Internet doit tenir compte de la fréquence, de la durée du comportement et des applications utilisées (clavardage, jeu, cyberpornographie). De plus, il est important de vérifier les attentes de l'individu à propos de son temps d'utilisation. Enfin, il est primordial d'identifier les pensées et les émotions de l'usager qui se manifestent avant, pendant et après sa période de connexion. Cette étape de l'évaluation est capitale, puisqu'elle permet de mieux comprendre la situation et d'identifier les fonctions et les besoins associés au comportement.

- **… en y incluant une étude des trajectoires de vie des personnes**

Il importe d'évaluer les usages mais également les caractéristiques socio-économiques et environnementales ainsi que les difficultés de l'individu dans sa vie.

D'ailleurs, comme cela est retrouvé dans différents travaux sur le cas du jeu, plutôt que d'établir le profil type du joueur pathologique, les experts suggèrent de considérer l'usage problématique ou pathologique comme une étape particulière pouvant affecter un certain nombre de personnes dans leur trajectoire de joueur. Les experts recommandent de mener des travaux en se focalisant sur les moments de changement dans le comportement de jeu (début, habitudes, prise de conscience du problème, recherche d'aide, rétablissement spontané…) et de repérer les événements de vie associés [2, 25].

Dans notre enquête, une première approche sur les facteurs de vulnérabilités via les événements traumatisants de la personne a été intégrée. Néanmoins, dans le cadre de l'enquête, il n'était pas possible de recueillir davantage d'informations sur ces événements jugés traumatisants pas les enquêtés (période, début, fin, …). Ainsi il n'a pas été possible d'avoir un historique des événements ni de positionner ces événements sur la trajectoire d'usager des internautes ou joueurs problématiques.

Sans cette chronologie, il ne nous a pas été possible notamment de savoir si les événements à potentiel traumatique déclarés par les étudiants précédaient ou succédaient aux usages intensifs d'Internet ou des jeux vidéo.

- **… notamment par le biais d'approches qualitatives**

Il conviendrait de disposer de données qualitatives sur la nature et le contexte d'usage des individus. Cette approche via des entretiens auprès de jeunes usagers ou non permettrait de recueillir leurs représentations sur ces problématiques et des informations sur différents thèmes difficiles à intégrer dans des démarches quantitatives : place des usages dans leur vie, les motivations à ces usages, les

besoins recherchés, les satisfactions obtenues, les problèmes rencontrés, l'accès aux informations, les modes de gestion, l'impact sur leur vie au quotidien, la chronologie de certains événements traumatisants, …

Ces informations d'ordre qualitatif seraient d'autant plus intéressantes à recueillir qu'elles permettraient d'apporter des témoignages de personnes cyberaddictes. Les déclarations confiées mettraient l'accent sur la réelle souffrance qui existe chez ces usagers et le besoin d'être écoutés et aidés. L'importance du phénomène peut se révéler également à travers ces témoignages de grande détresse psychologique et sociale du fait de leur addiction. Ces éléments contribueraient par ailleurs à faire reconnaître la cyberaddiction comme une réalité clinique, ce qui n'est pas encore le cas actuellement.

- **… surveillance des pratiques et des éventuels usages problématiques via les dispositifs existants**

Il conviendrait de disposer d'un dispositif de suivi des usages et de surveillance des usages problématiques. Pour la première partie, un dispositif existe sur l'île à la demande de la Région Réunion. En effet, la collectivité commandite chaque année, dans les cadres des travaux qu'ils mènent sur les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), un module d'étude TIC TRACK qui permet de suivre l'évolution trimestrielle des usages d'Internet entre autres (résultats évoqués ci-dessus) [21]. Ces informations détaillées sur la fréquence et le contenu des connexions Internet permettent d'ores et déjà de quantifier la masse d'utilisateurs d'Internet et leurs pratiques du jeu en ligne notamment.

Il serait intéressant de profiter du dispositif existant pour suivre également quelques éléments sur les usages problématiques d'Internet et sur les jeux de hasard et d'argent en ligne. Il faudrait par conséquent envisager la faisabilité d'étendre le dispositif TIC TRACK à la surveillance des usages problématiques.

Les résultats de cette étude et ceux à venir permettront de faire reconnaître aux instances publiques la réalité du problème et l'importance de la prise en charge et de la prévention de ces nouvelles formes d'addictions : les addictions modernes.

**<u>En termes d'actions de prise en charge et de prévention</u>**

Parallèlement au développement des études, effectivement indispensable pour la bonne connaissance du phénomène, il semble urgent de proposer des actions destinées à améliorer la prévention et la prise en charge d'un phénomène appelé à se développer.

- **Informer la population pour mieux connaître et donc pour mieux agir**

La prévention vise à donner à la population les éléments de compréhension lui permettant de faire des choix quant aux activités multimédia, numériques qui sont mises à sa disposition et du risque potentiel pour leur santé [29].

Et comme pour les addictions avec produit, l'âge d'entrée dans la cyberdépendance diminuerait du fait, certainement, d'une absence de prévention.

L'information est actuellement insuffisante et ne permet pas d'appréhender les dérives de certaines personnes face à leur usage d'Internet ou des jeux. Les jeunes, et les parents / leurs entourages, ainsi que les professionnels s'interrogent sur ces pratiques mais il n'est pas certain que la population ait pris conscience des méfaits négatifs que peuvent générer les usages excessifs de ces activités.

En effet, bien que ces pratiques deviennent des préoccupations de plus en plus croissantes, les éventuels méfaits pour la santé sont probablement sous-estimés ; d'autant plus que dans l'esprit des gens, la notion de santé est opposée à celle du plaisir retrouvé dans ces pratiques.

Il est donc important de permettre à la population de faire des choix éclairés quant à ses usages d'Internet et des jeux, en lui donnant les éléments pour évaluer ses pratiques et guider ses choix par des repères quantifiés et des conseils simples.

La prévention sur ce sujet ne vise pas l'arrêt de ces activités bénéfiques pour la grande majorité des usagers qui ne présentent aucun problème face à leurs pratiques mais bien de limiter les risques de dommages causés par des comportements excessifs.

- **Une information basée sur une approche globale des addictions**

En se basant sur les résultats de notre enquête et sur ceux issus de la littérature, il apparaît que les usages problématiques d'Internet et/ou des jeux vidéo sont souvent associés à des troubles psychiatriques et à des comorbidités addictives aux produits psychoactifs.

Par ailleurs, les témoignages des étudiants révélaient également leurs préoccupations, toujours bien présentes, quant aux consommations de produits psychoactifs.

Dans ce contexte, la prévention qui devra être mise en place devra promouvoir une approche globale des addictions, avec et sans substance, s'appuyant sur le principe de la réduction des risques.

- **Des programmes d'actions associant l'implication des parents**

Les adultes, les parents notamment, sont encore souvent mal informés sur ces pratiques. Les données de la littérature montrent que les réactions face aux TIC prennent généralement deux formes. La première consiste à ne pas trop se préoccuper de l'usage que font les jeunes des TIC, tout simplement « parce qu'on n'y comprend rien ». La seconde s'en inquiète, mais sur le mode de la disqualification. Les différentes pratiques (chat, messageries instantanées, réseaux sociaux, jeux, …) semblent au mieux n'avoir que peu d'intérêt, au pire être carrément néfastes.

Il est donc primordial d'apporter aux adultes entourant les jeunes (parents et adultes de l'entourage) des balises informatives et théoriques permettant d'avoir un discours structuré pour accompagner les jeunes dans leurs pratiques. Il s'agit d'informer/sensibiliser ou de rassurer le plus grand nombre des parents :

- Les parents se trouvant démunis devant ces activités multimédias qu'ils ne maitrisent pas ou qu'ils maitrisent moins que leurs enfants.
- Les parents non conscients des risques de mésusages des outils TIC.
- Les parents inquiets par les pratiques technologiques et informatiques de leurs enfants.

D'autant plus que certains travaux ont montré que l'implication des parents avait une influence sur la limitation des comportements excessifs des jeunes [30]. Il faut donner aux parents les éléments nécessaires sur le contenu, la durée ou la nature des activités de leurs enfants devant les différents écrans. Cette information répondrait soit à une attente des parents, soit à une nécessité de combler un manque d'informations.

- **Informer et former les professionnels**

Les parents ne sont pas les seuls adultes à être inquiets par le surinvestissement des jeunes devant les écrans. Un certain nombre de professionnels spécialisés (infirmières ou médecins scolaires, éducateurs, conseillers sociaux, médecins addictologues et personnels des équipes hospitalières d'addictologie, professionnels des associations de lutte contre les addictions, …) est également en

attente d'informations sur ces sujets. Ce constat a pu être confirmé par l'engouement des professionnels au 1er colloque local sur ces problématiques qui s'est tenu en avril 2011. Ce colloque a été envisagé dans le cadre des travaux de la Commission Addictions sans Produit et a été porté et organisé par la Fédération Régionale d'Addictologie de la Réunion (FRAR). Beaucoup de professionnels ont répondu présent à cet événement et ont exprimé des besoins d'informations sur ces nouvelles addictions, pas toujours connues de tous.

Il est essentiel que les adultes qui accompagnent les jeunes soient à même de les aider à donner du sens à leurs pratiques. Ainsi, des actions auprès des professionnels pourraient ainsi consister à apporter des informations sur le phénomène (nature, contenu, durée) mais aussi sur sa définition pathologique. Le colloque organisé en avril dernier est un exemple d'événements susceptibles d'apporter des informations sur ces problématiques, et doit montrer l'exemple pour les actions à venir. D'autres événements ou autres actions de partages et d'échanges d'informations peuvent être envisagés sur la problématique des usages et mésusages des TIC.

D'autres perspectives en matière de formations des professionnels doivent également être envisagées. Actuellement, au niveau local, des professionnels hospitaliers ont déjà bénéficié de formations dispensées par le Centre de Référence au Jeu Excessif (CRJE) en métropole. Il faudrait étendre le champ des formations à l'ensemble des professionnels en contact avec les jeunes, en proposant des modules de formation/sensibilisation sur les usages et les usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo.

- **Réseau de prise en charge**

Des professionnels formés à cette problématique existent sur l'île. Il est essentiel d'organiser le réseau de prise en charge et de communiquer sur l'existence de ce réseau au plus grand nombre, en particulier aux professionnels de premier recours qui sont quotidiennement au contact des jeunes.

Cette information pourrait se concrétiser par l'élaboration d'un annuaire diffusable à l'ensemble des acteurs concernés et au grand public, des professionnels et centres de soins susceptibles de prendre en charge les personnes concernées par ce phénomène.

- **Des premières actions à L'Université**

L'enquête a mis en évidence que le phénomène des usages problématiques est une réalité au sein de la population étudiante. De fait, des actions au sein de l'université s'imposent à plusieurs niveaux :

- Il est d'ores et déjà indispensable d'apporter aide et prise en charge aux étudiants de l'Université et d'apporter des informations sur la prise en charge des étudiants aux professionnels des équipes de médecine préventive.
- Des actions d'informations et de sensibilisation auprès des différents personnels de l'Université (médecine préventive et autres services universitaires) doivent également être envisagées afin qu'ils puissent au mieux écouter, aider, diagnostiquer et orienter les étudiants vers les structures les plus adaptées si nécessaire.
- Des actions d'informations et de sensibilisation auprès de l'ensemble des étudiants de l'Université afin de favoriser la prise de conscience du risque potentiel des mésusages d'Internet et des jeux vidéo.

Des actions dans le cadre des travaux de la Commission Addictions sans Produit sont envisagées en partenariat avec l'Université pour répondre aux attentes formulées par les étudiants et les besoins plus implicites. Ces actions s'appuient sur un retour d'informations sur les résultats de notre enquête.

L'émergence de ces problématiques et l'ampleur que le phénomène pourrait prendre dans le futur nécessitent la mise en place d'actions adaptées et ciblées de prévention et de prise en charge. Des actions ont déjà été initiées, elles doivent être imitées et généralisées.

# CONCLUSION

Face aux questions et inquiétudes soulevées par les pratiques considérablement accrues d'Internet et des jeux, la Commission Addictions sans Produit a souhaité améliorer les connaissances jusqu'alors inexistantes sur l'île, sur ces phénomènes. Une étude a été réalisée par l'Observatoire Régional de la Santé, grâce à un financement de la MILDT, pour répondre à ce réel besoin d'informations, tant pour les professionnels, que les pouvoirs publics mais aussi pour les jeunes et leurs parents.

L'enquête a été menée, au mois d'octobre 2010, auprès d'un échantillon de près de 1 200 étudiants de l'Université de La Réunion (10% de la population étudiante) ayant fréquenté les services de médecine préventive. La démarche a été bien accueillie par les étudiants très utilisateurs des Techniques de l'Information et de la Communication (TIC).

Même si l'échantillon d'enquête n'est pas strictement représentatif de la population étudiante, l'enquête met en exergue plusieurs résultats qui vont permettre de nourrir les réflexions sur les actions futures à mener sur ces préoccupations de plus en plus croissantes.

Ainsi, cette étude a mis en évidence un public de jeunes présentant des usages problématiques face aux jeux vidéo (18% des étudiants joueurs, soit 8% des étudiants) et à Internet (6% des étudiants). Au delà de ces pratiques problématiques, il existe de réels décalages entre usages et perceptions. Ainsi, certains de ces jeunes ne semblent pas conscients de leurs pratiques problématiques.

Par ailleurs, une partie des étudiants est déjà en situation de vulnérabilité suite à des évènements traumatisants survenus au cours de leur vie et ils sont également concernés par des consommations à risque de produits psychoactifs. D'ailleurs, des associations significatives ont été mises en évidence entre les usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo et les troubles psychiatriques. De même, être de sexe masculin est un facteur significativement associé à l'usage problématique des jeux vidéo. Pour autant, la mise en évidence de ces facteurs associés dans notre étude ne démontre pas de relation de causalité entre ces facteurs et les mésusages identifiés.

Parallèlement aux problèmes d'usages repérés, l'enquête révèle un réel besoin d'informations des étudiants : près d'un tiers des jeunes enquêtés est en attente d'informations sur ces sujets, voire même la moitié pour les usagers problématiques d'Internet.

Cette enquête de type exploratoire a tenté d'apporter des réponses aux interrogations croissantes face à un phénomène émergent d'addictions aux jeux et à Internet.

Ce travail s'est heurté à différentes limites d'ordre conceptuel et méthodologique, ce qui ne permet pas d'avoir notamment une vision complète et satisfaisante du phénomène sur l'île.

Néanmoins, cette première étude a le mérite d'apporter des connaissances nouvelles et ainsi d'attirer l'attention de tous sur ces problématiques : pouvoirs publics, professionnels, associations, grand public ... Il faut favoriser une prise de conscience collective sur ces addictions modernes qui sont appelées à se développer au vu de l'augmentation de l'offre et la généralisation de ces pratiques au quotidien chez les jeunes (et les moins jeunes d'ailleurs).

Il paraît aujourd'hui indispensable de continuer à mieux connaître ce phénomène nouveau, complexe, trop peu étudié et souvent méconnu.

Parallèlement au développement des recherches dans ce champ émergent de la Santé Publique, il est indispensable de mettre en place des actions de prise en charge et de prévention impliquant de manière conjointe les parents, les acteurs qui accompagnent les jeunes au quotidien et l'ensemble des professionnels concernés dans une approche globale pluridisciplinaire.

# PARTENAIRES

**Promoteur de l'action** : Commission Addictions sans Produit

**Financeur de l'action :** MILDT, complément de financement de la DJSCS

**Commission « Addictions sans produit » (ASP)**

| Identité | Fonction | Structure |
|---|---|---|
| BERNEDE-BAUDUIN Claire | Chargée d'études | ORS |
| DAFREVILLE Christian | Médecin coordonnateur | ANPAA 974 |
| FABRESSON Serge | Conseiller technique et pédagogique supérieur | DJSCS |
| GALLAND Marie-Claude | Médecin conseil, coordonnatrice du projet | DJSCS |
| HOARAU Daniel | Coordonnateur des actions de prévention et de formation | ANPAA 974 |
| METE David | Chef de service d'addictologie | CHR – site Félix Guyon |
| RICQUEBOURG Monique | Chargée de mission | ORS |
| STOJCIC Irène | Présidente | ORS |

La commission ASP est pilotée par le Docteur Galland M-C (DJSCS).

**Université de La Réunion – Service de Médecine préventive**

| | Identité | Fonction |
|---|---|---|
| **MPU NORD** | BOVACO A. | Infirmière |
| | COLLET L. | Gestionnaire financière |
| | HOAREAU D. | Infirmière |
| | HOARAU B. | Secrétariat / Accueil |
| | LECHES E. | Chargée de mission prévention |
| | MAILLOT C. | Responsible administrative |
| | MEYER G. | Infirmière |
| | VAUTHIER M. | Administrateur, Psychologue |
| | WENDLING P. | Assistante sociale et charge de la mission handicap |
| | TALERIEN J. | Tutrice santé |
| | IBAO E. | Tutrice santé |
| **MPU SUD** | Dr BLANCHIN-STAIVKOWSKI I. | Médecin |
| | HOARAU C. | Infirmière |
| | PAYET B. | Assistante secrétaire |
| | PICARD A.-L. | Chargée de prévention |
| | RIVIERE G. | Secrétaire |
| | GAGETTA B. | Tuteur santé |
| | IBRAHIM N-S | Tutrice santé |

# BIBLIOGRAPHIE


[1] Plan gouvernemental de lutte contre les drogues et les toxicomanies 2008-2011. Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie. www.drogues.gouv.fr

[2] Jeux de hasard et d'argent, contextes et addictions. INSERM. Expertise collective. Juillet 2008. 479p.

[3] La cyberdépendance : état des lieux et propositions. Grosskost A., Jeanneteau P. Rapport du Groupe UMP à l'Assemblée Nationale, 2008, 11 p. Disponible en ligne sur : http://www.anitea.fr/download/rapport_cyberdependance.pdf

[4] La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française (2009). Bigot R., Croutte P. CREDOC, Enquête « Conditions de vie et Aspirations des Français ». Novembre 2009. 220p.

[5] La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française (2008). Bigot R., Croutte P. CREDOC, Enquête « Conditions de vie et Aspirations des Français ». Novembre 2008. 224p.

[6] Tableau de bord sur les addictions à La Réunion. ORS réunion. Décembre 2009.

[7] La santé des étudiants en 2007, 5ième enquête. USEM, FNORS, Ministère de la Santé, des sports et de la jeunesse. Juin 2007. 109p.

[8] LA CYBERDEPENDANCE: Données de la littérature et résultats d'une étude sur 48 cas. Benguigui J. ., (2009) : Thèse de doctorat en médecine, Université Paris 7. 76p.

[9] Tabac, alcool, drogues et multimédias chez les jeunes en communauté française de Belgique. Résultats de l'enquête HSBC 2006. Favresse D., De Smet P. Service d'Information Promotion Education Santé (SIPES), ESP-ULB, Bruxelles. 2008.

[10] Internet : un amplificateur pour les addictions comportementales. Rossé E., Codina I. Psychotropes, Vol.15 n°1, 2009. Pp 77-91.

[11] Dépendances : tous accrocs ? - Drogues, alcool, tabac, jeux et cyberdépendance. Barman J-D. Edition Saint-Augustin. Coll. Aire de Famille. 2008. 174p.

[12] Internet addiction disorder : an italian study. Ferraro G., Caci B., D'Amico A., Di Blasi M. CyberPsychology & Behavior. Vol. 10, n°2, pp 170-175.

[13] Internet addiction : the emergence of a new clinical disorder. Young K-S. Paper presented at the 104th Annuel Meeting Of the American Psychological Association. 1996. Totronto.

[14] Internet use and well-being in adolescence. Gross E., Juvonen J., Gable S-L. UCLA, 2001.

[15] Ados accros à l'écran ? Fantasmes et réalités. Lyon : Association nationale de prévention en alcoologie et addictologie (ANPAA) Rhône-Alpes, 2009, 42 p.

[16] Internet : quand l'usage est problématique. Sergerie M-A. Psychologie Québec, 2009, n°26, p.26-28. Disponible en ligne sur :
http://www.ordrepsy.qc.ca/pdf/Psy_Qc_Mars2009_Dossier_03_Sergerie.pdf

[17] La cyberdépendance : fondements et perspectives. Vaugeois P. Québec, Centre Québécois de Lutte aux Dépendances, 2006, 40p. Disponible en ligne sur : http://www.toxquebec.com/rtecontent/document/cyberdependancetext.pdf

[18] Addictions au virtuel : une réalité ?. Collectif. Université de Genève, juin 2007. Disponible en ligne sur :
http://www.infoset.ch/f/textes/publications/2007/2007_Geneve_Faculte.medecine_cyberaddiction.pdf

[19] Adolescence et Internet : conduites à risques, addictions et comorbidités psychiatriques. L'Hegaret Y. Thèse de médecine, 2009, 207p.
http://www.medecine.univ-paris5.fr/IMG/pdf/LHegaret.pdf

[20] Du plaisir du jeu au jeu pathologique, 100 questions pour mieux gérer la maladie.Belkacem A. Reynaud M. Venisse J-L. Editions Maxima Laurent Du Mesnil – Editeur. 2011. 188p.

[21] Rapport Tic TRack – Réunion – résultats du 4ème trimestre 2010. IPSOS Océan Indien. Rapport d'étude remis à la Région Réunion. Février 2011. 93p.

[22] Conso junior 2010. Ado en streaming « Mythes et réalités d'une connectique embarquée ». KantarMedia. Mars 2010, 3p.

[23] Rapport pour la MILDT concernant le problème des addictions aux jeux. Venisse J-L, avec la collaboration de Ades J., et Valleur M. 2007. 141 p.
Disponible en ligne sur : http://www.crje.fr/rapport_mildt_addiction_jeu.pdf

[24] L'évolution des jeux de hasard et d'argent. Le modèle français à l'épreuve – rapport d'information n°58 de M. le Sénateur François Trucy, fait au nom de la commission des finances, déposé le 7 novembre 2006. Trucy F. ; 2006-2007 ; Paris ; Commission des finances du Sénat.

[25] Jeux de hasard et d'argent, contextes et addictions. INSERM. Expertise collective. Conférence de presse. Juillet 2008. 11p.

[26] Pwned by the Internet - Explorative research into the causes and consequences of compulsive Internet use. Meerkerk G-J. 2007. 75p.

[27] Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010. Baromètre santé 2010, module jeux de hasard et d'argent Inpes/OFDT. Costes J-M, Pousset M., Eroukmanoff V., Le Nezet O., Richard J-B, Guignard R., Beck F., Arwidson P. Tendances, 2011, n°77, 8 p.

[28] Suivez la trace de l'ado techno sapiens. TNS media intelligence. 2007. 14p.

[29] La prévention de l'usage nocif des jeux vidéo. Liebkind Y. Dépendances, avril 2006, n°28, p. 12-15. Disponible en ligne sur : http://www.sfa-ispa.ch/DocUpload/dep_28_liebkind.pdf

[30] Les loisirs devant écran des jeunes : usages et mésusages d'Internet, des consoles vidéo et de la télévision. Louacheni C. Plancke L. Israel M. Psychotropes – vol. 13, n°3-4. 2007. p. 153-175.

# ANNEXES

## 1. Questionnaire

Enquête 2010

### Les pratiques de jeux et d'internet des jeunes à La Réunion

***Bonjour***, *cette enquête est proposée aux étudiants inscrits à l'Université de La Réunion et porte sur vos pratiques de jeux et d'internet.* ***Sa réussite dépend de vous.***

*Le questionnaire est* ***confidentiel et anonyme****, vous pouvez donc y répondre en toute confiance, mais vous devez le faire de manière sincère pour ne pas fausser les résultats.*

*Cette enquête ne va pas contrôler vos connaissances ou vous juger.*

*L'objectif est de mieux connaître et comprendre les habitudes des jeunes réunionnais vis-à-vis des jeux, de l'usage d'internet, des problèmes qui y sont liés et des éventuelles coexistences avec les consommations d'alcool, de tabac et d'autres produits illicites.*

*Les informations recueillies permettront d'améliorer la prévention en santé et de mieux répondre à vos attentes.*

*Pour répondre aux questions, il vous suffit de faire une croix comme ceci : ☒*
*Si vous vous êtes trompé(e), noircissez complètement la case erronée, comme ceci ■ et cochez la bonne case : ☒*
*Certaines questions peuvent vous paraître identiques mais elles ne concernent pas les mêmes choses.*

### Caractéristiques socio-démographiques

**1. Dans quelle faculté êtes vous inscrit-e ?**

☐ Faculté de Droit et d'Economie
☐ Faculté de Sciences et Technologies
☐ Faculté de Santé
☐ Institut d'Administration des Entreprises (IAE)
☐ Faculté de Lettres et Sciences Humaines
☐ Faculté de Sciences de l'Homme et de l'Environnement
☐ Ecole Supérieure d'Ingénieurs Réunion Océan Indien
☐ Institut Universitaire de Technologie

**2. Etes-vous ... ?** ☐ Un homme ☐ Une femme

**3. Quelle est votre année de naissance ?** 19|__|__|

**4. Où avez-vous vécu le plus longtemps ?** : ☐ La Réunion ☐ Métropole ☐ Océan Indien : .....
☐ Autre : .....

**5. Dans quelle ville habitez-vous le plus souvent ?** .....

1

## Ces questions concernent Internet (jeux ou achats en ligne, forum, MSN, …)

**6. Utilisez-vous Internet ?** ☐ Non ☐ Oui *Si non, allez directement à la question 11.*

**7. Si oui, utilisez-vous Internet sur votre GSM ?** ☐ Non ☐ Oui ☐ Pas de GSM

**8. Combien d'heures par semaine, êtes-vous sur Internet ?** |__|__| heures/semaine ☐ Pas toutes les semaines

| **9. Cochez les situations qui vous concernent :** | **NON** | **OUI** |
|---|---|---|
| Vous sentez-vous préoccupé(e) par Internet *(en pensant à votre dernière activité sur l'ordinateur et à votre prochaine session en ligne) ?* | ☐ | ☐ |
| Eprouvez-vous le besoin de naviguer sur le Net de plus en plus longtemps afin d'être satisfait ? | ☐ | ☐ |
| Avez-vous tenté à plusieurs reprises, et sans succès de limiter, contrôler ou arrêter votre utilisation de l'Internet ? | ☐ | ☐ |
| Vous sentez-vous fatigué, épuisé, déprimé ou irritable lorsque vous tentez de limiter ou arrêter votre utilisation de l'Internet ? | ☐ | ☐ |
| Restez-vous sur le Net plus longtemps que ce que vous aviez prévu au départ ? | ☐ | ☐ |
| Avez-vous mis en danger ou risquez-vous de perdre une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause d'Internet ? | ☐ | ☐ |
| Avez-vous menti à votre famille, à votre thérapeute, ou à d'autres personnes afin d'avoir plus de temps pour utiliser l'Internet ? | ☐ | ☐ |
| Utilisez-vous Internet pour vous évader et échapper à vos problèmes ou à des émotions négatives (abandon, culpabilité, anxiété, déprime, ...) | ☐ | ☐ |

**10.** Vous pensez que votre usage d'Internet est : ☐ Normal ☐ Problématique ☐ Ne sait pas

## Ces questions concernent les jeux vidéo

**11. Jouez-vous à des jeux vidéos ?** ☐ Non ☐ Oui *Si non, allez directement à la question 15.*

**12. Combien d'heures par semaine, jouez-vous ?** |___|___|heures/semaine ☐ Pas toutes les semaines

| **13. Cochez les situations qui vous concernent :** | **NON** | **OUI** |
|---|---|---|
| Lorsque je ne joue pas aux jeux vidéo, je continue à y penser *(se souvenir des anciennes parties, prévoir la prochaine partie, …).* | ☐ | ☐ |
| Je passe de plus en plus de temps à jouer aux jeux vidéo. | ☐ | ☐ |
| J'ai essayé de contrôler, de diminuer ou d'arrêter de jouer, ou généralement je joue plus longtemps que prévu. | ☐ | ☐ |
| Lorsque je ne peux pas jouer aux jeux vidéo, je suis de mauvaise humeur, irritable. | ☐ | ☐ |
| Lorsque je ne me sens pas bien (nerveux, triste, stressé, ou en colère), ou lorsque j'ai des problèmes, je joue plus souvent aux jeux vidéo. | ☐ | ☐ |
| Lorsque je perds une partie, ou que je n'arrive pas au résultat que je veux, j'ai besoin de jouer plus pour atteindre mon but. | ☐ | ☐ |
| Parfois, je cache aux autres (parents, amis ou professeurs) que je joue aux jeux vidéo. | ☐ | ☐ |
| Pour pouvoir jouer aux jeux vidéo, j'ai été absent à l'école ou au travail, j'ai menti ou j'ai volé, ou je me suis disputé ou battu avec quelqu'un. | ☐ | ☐ |
| A cause des jeux vidéo, j'ai négligé mes activités scolaires ou professionnelles, ou j'ai sauté un repas, ou je me suis couché tard, ou j'ai passé moins de temps avec mes amis et ma famille. | ☐ | ☐ |

**14. Vous pensez que votre pratique de jeu est :** ☐ Normale ☐ Problématique ☐ Ne sait pas

## Ces questions concernent les jeux de hasard et d'argent

**Les jeux de hasard et d'argent peuvent être : poker, bataille coq, jeux de grattage, jeux de loto, PMU, pronostics sportifs, casinos, ...**

**15. Cochez les situations qui vous concernent :**

| *(une seule croix par ligne)* | jamais | Souvent | Toujours |
|---|---|---|---|
| Depuis un an, avez-vous connu des périodes où vous avez longuement pensé au jeu, soit en pensant à vos expériences passées de jeu ou à vos futures tentatives de jeu ? | ☐ | ☐ | ☐ |
| Depuis un an, avez-vous déjà parié plus que vous en aviez l'intention ? | ☐ | ☐ | ☐ |
| Depuis un an, êtes-vous retourné-e jouer pour vous refaire (regagner l'argent perdu auparavant) ? | ☐ | ☐ | ☐ |
| Depuis un an, vous êtes-vous senti nerveux ou irritable après avoir essayé de diminuer ou d'arrêter vos habitudes de jeu ? | ☐ | ☐ | ☐ |
| Depuis un an, avez-vous caché ou tenté de cacher vos habitudes de jeu aux autres (famille, amis, ...) ? | ☐ | ☐ | ☐ |
| Depuis un an, avez-vous demandé à des gens de vous prêter de l'argent à cause de vos problèmes financiers dus aux jeux ? | ☐ | ☐ | ☐ |

## Ces questions concernent les consommations d'alcool, de tabac et d'autres drogues

**16. <u>Au cours de votre vie</u>, avez-vous déjà consommé :**

| | NON | OUI |
|---|---|---|
| Tabac | ☐ | ☐ |
| Alcool | ☐ | ☐ |
| Zamal/cannabis | ☐ | ☐ |
| Artane | ☐ | ☐ |
| Rivotril | ☐ | ☐ |
| Mélanges de produits (alcool + zamal, alcool + médicaments, autres) | ☐ | ☐ |
| Autres, lesquels : ..... | ☐ | ☐ |

***17. Si oui à la question précédente, <u>au cours des 12 derniers mois</u>, avez-vous consommé :***

| *(Une seule croix par ligne)* | Non | Moins d'une fois par mois | Au moins une fois par mois | Au moins une fois par semaine | Chaque jour ou presque |
|---|---|---|---|---|---|
| Tabac | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Alcool | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Zamal/cannabis | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Artane | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Rivotril | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Mélanges de produits | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Autres | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

## Ces questions concernent votre vie

**18. Avez-vous déjà vécu une des situations suivantes au cours de votre vie ?** *(plusieurs réponses possibles)*

O Séparation / divorce de vos parents
O Décès ou maladie grave d'un de vos parents (père, mère) *Si un autre proche est concerné, précisez-le ci-après.*
O Suivi par un psychologue ou un psychiatre
O Maltraitance (physique, sexuelle, ou morale)
O Autres situations traumatisantes : .....
O Aucune situation traumatisante

3

## Commentaires libres

**Si vous avez des remarques à faire sur le questionnaire, si vous souhaitez aborder un sujet non évoqué dans le questionnaire, vous pouvez le faire ci-dessous.**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Aimeriez-vous avoir plus d'informations sur ces sujets ?** ☐ Non ☐ Oui

**Si après avoir répondu à ces questions, vous pensez avoir besoin d'aide, n'hésitez pas à demander conseil au personnel du service de médecine préventive ou à contacter les structures existantes (coordonnées feuillet ci-joint)**

# Merci pour votre participation.

**Merci de glisser le questionnaire rempli dans l'urne.**

## 2. Affiches de communication



# @DDICT?



**Bonjour**, une enquête est proposée aux étudiants inscrits à l'Université de La Réunion.
Cette enquête vise à mieux connaître et comprendre les habitudes des jeunes vis-à-vis des jeux, de l'usage d'internet, et des problèmes qui y sont liés.
Les informations recueillies permettront d'améliorer la prévention en matière de santé et de mieux répondre à vos attentes.

**Sa réussite dépend de vous.**

**Le questionnaire est confidentiel et anonyme.**

**Rendez vous à la médecine préventive universitaire.**
Les résultats de l'enquête y seront disponibles en 2011.

## Merci pour votre participation

Association Nationale de PRÉVENTION en ALCOOLOGIE et ADDICTOLOGIE A.N.P.A.A. 97 — CHR La Réunion — ORS OBSERVATOIRE RÉGIONAL DE LA SANTÉ LA RÉUNION — UNIVERSITÉ DE LA RÉUNION — La Médecine Préventive

## 3. Flyer d'information

### Sites Internet : quelques liens utiles



http://www.crje.fr/
Le Centre de référence sur le jeu excessif (CRJE) est la première structure sur le territoire français à développer officiellement une activité de recherche, de formation et d'information sur le jeu excessif. Il s'adresse aux joueurs et aux non joueurs, aux professionnels de la santé et du champ social, ainsi qu'aux opérateurs de jeu privés engagés dans le jeu responsable.



http://www.aide-info-jeu.fr/
Site d'information et d'assistance en ligne pour les joueurs, de jeux de hasard et d'argent, et leur entourage créé par le Centre de Référence du Jeu Excessif.



http://www.internetsanscrainte.fr/
Programme national de sensibilisation des jeunes aux risques et enjeux de l'internet représentant la France au sein du projet européen Safer Internet Plus qui regroupe 26 pays de l'Union Européenne.



http://www.game-addict.org/
Plateforme de l'addiction au jeu ayant pour objectif d'offrir aux joueurs, aux amis de joueurs, aux parents, aux médecins :
- un espace d'échanges ;
- un espace d'information.



http://www.pedagojeux.fr/
Ce site est né de la volonté de plusieurs partenaires institutionnels, professionnels et associatifs afin de mettre à disposition un site d'information de référence sur les jeux vidéos et leurs usages.



http://www.sos-joueurs.org/
SOS Joueurs est un association loi 1901 créée en 1990. Elle a un double objectif : la prévention et l'aide. Elle propose un numéro d'écoute téléphonique.
Elle s'adresse aux joueurs excessifs, à leur famille et aux professionnels.



http://www.cyberdependance.fr/
Site d'informations et de données sur la dépendance aux nouvelles technologies.



http://www.adictel.com/
Plateforme interactive pour la prévention et l'aide aux joueurs dépendants. Fondé en 2003, ADICTEL est un dispositif de référence français et européen qui apporte une aide aux joueurs dépendants.

# @ddict ?

**Si cette enquête a soulevé des questions, si vous vous sentez concerné-e par un problème de jeu ou d'internet, si vous connaissez un ami ou un proche qui rencontre ce type de difficulté, vous pouvez trouver de l'aide ou des informations.**

## Que faire ?

- N'hésitez pas à en parler autour de vous (famille, amis).
- Vous pouvez aborder vos difficultés avec l'équipe de la médecine préventive.
- Vous pouvez prendre contact avec un spécialiste ou une structure spécialisée.

# Les adresses utiles sur l'île

## NORD

**CCAA/ CSSTCASTOR de St-Denis**
Adresse : 43 rue Mazagran – 97 400 Saint-Denis
**Tél : 0262 30 11 31** Mail : ccaa-stdenis@wanadoo.fr

**Service d'addictologie – CHR Félix GUYON**
Adresse : Niv.7 – Bâtiment M1 – Bellepierre / St-Denis
**Tél : 0262.90.56.01 / 0262. 90.56.04**

**CCA de Ste-Suzanne**
Adresse : PMI – 01 A rue Pierre Bérégovoy – 97 441 Sainte-Suzanne
**Tél : 0262 98 05 70**

## OUEST

**CCAA du Port**
Adresse : 06 rue de Bruxelles – 97 420 Le Port
**Tél : 0262 45 99 60** Mail : ccaa-leport@wanadoo.fr

**CCAA de St-Paul**
Adresse : 31 rue Chaussée Royale – 97 460 Saint-Paul
**Tél : 0262 55 14 08** Mail : ccaa.stpaul@wanadoo.fr

**CAA de Saint-Leu**
Adresse : Mairie Annexe du Piton St-Leu – 10 rue Adrien Lagourgue – 97 436 Saint-Leu
**Tél : 0262 34 31 01**

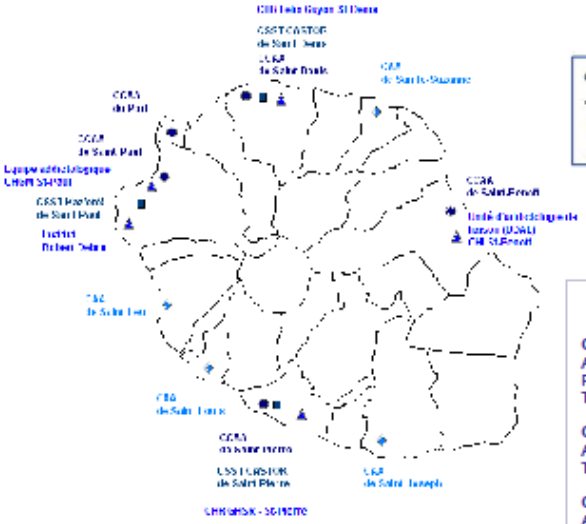
**Equipe adictologique – CHGM**
Adresse : St-Paul
**Tél : 0262 45.30.30**

**CSST La Kaz'Oté**
Adresse : 7 chemin Pavé – Grande Fontaine – 97 460 Saint-Paul
**Tél : 0262 45 26 55** - GSM : 0692 23 04 99
Mail : kazote-reseau.ote@wanadoo.fr

**Institut Robert Debré (clinique privé)**
Adresse : 18 Imp des Oliviers – 97435 Saint-Gilles 97435
**Tél.: 02 62 59 37 37**

**Parlez-en**

**Demandez de l'aide**



**Joueur écoute Info service : 09.74.75.13.13**
(coût appel local)

**SOS JOUEURS : 0.810.600.115**

## EST

**CCAA de St-Benoît**
Adresse : SIDR Fragance – Bâtiment A2 – Porte 35 – 97 470 Saint-Benoît
**Tél : 0262 50 67 35** Mail : ccaa-stbenoit@wanadoo.fr

**Unité d'addictologie de liaison (UDAL) – CHI St-Benoît**
Adresse : 43 rue Leconte de Lisle/Beaulieu – 97470 St-Benoît
**Tél : 0262.50.11.05**

- Centre de Cure Ambulatoire en Alcoologie (CCAA)
- Consultation Avancée en acloologie
- Centre Spécialisé de soins aux Toxicomanes (CSST)
- Structure hospitalière

## SUD

**CCAA / CSST CASTOR de St-Pierre**
Adresse : 458-460 rue du Père Raimbault – 97 410 Saint-Pierre
**Tél : 0262 35 23 74** Mail : ccaa-stpierre@wanadoo.fr

**CAA de Saint-Joseph**
Adresse : DPEF, 2 rue de la crèche – 97 480 Saint-Joseph
**Tél : 0262 56 00 02**

**CAA de St-Louis**
Adresse : GHSR, site de St-Louis – 97 450 Saint-Louis
**Tél : 0262 96 75 95**

**Service d'addictologie – CHR GHSR**
Adresse : Terre Sainte
**Tél : 0262 35 97 15**

## 4. Modèles multivariés initiaux

Figurent ici la liste des variables explicatives retenues pour les modèles initiaux des analyses multivariées, ainsi que les croisements avec les variables à expliquer, à savoir l'usage problématique ou à risque d'Internet et l'usage problématique des jeux vidéo.

- **Usage problématique ou à risque d'Internet**

Les variables explicatives retenues dans le modèle initial sont celles issues des croisements univariés présentant un degré de signification inférieur à 0,2 :

- Caractéristiques sociodémographiques : microrégion de résidence (Nord vs autre microrégion de résidence),
- Evènements traumatisants : décès ou maladie grave d'un proche, maltraitance, séparation ou divorce des parents,
- Consommation de produits psycho actifs : expérimentation du tabac, consommation mensuelle d'alcool au cours des 12 derniers mois, consommation mensuelle de cannabis au cours des 12 derniers mois,
- Utilisation d'Internet : volume horaire hebdomadaire (20 heures ou plus vs moins de 20 heures par semaine),
- Utilisation des jeux vidéo : usage problématique des jeux vidéo (au sens des critères de Tejeiro),
- Jeux de hasard et d'argent : au moins une situation vécue par rapport aux JHA au cours des 12 derniers mois.

**Tableau 28 : Facteurs associés en univarié à l'usage à risque ou problématique d'Internet* chez les utilisateurs d'Internet**

| Thématique | Paramètre | Usage normal N/N disponible (%) | Usage à risque ou problématique N/N disponible (%) | OR univarié [IC95%] | P-value |
|---|---|---|---|---|---|
| Socio-démographie | Habitant du Nord de l'île | 295/914 (32%) | 63/144 (44%) | 1,6 [1,1-2,3] | 0,007 |
| Evènements traumatisants | Séparation ou divorce des parents | 233/759 (31%) | 44/119 (37%) | 1,3 [0,9-2,0] | 0,17 |
| | Décès ou maladie grave d'un proche | 143/758 (19%) | 31/119 (26%) | 1,5 [1,0-2,4] | 0,07 |
| | Maltraitance (physique, sexuelle ou morale) | 62/758 (8%) | 18/119 (15%) | 2,0 [1,1-3,5] | 0,01 |
| Consommation de produits psycho-actifs | Expérimentation de tabac | 457/897 (51%) | 79/139 (57%) | 1,3 [0,9-1,8] | 0,20 |
| | Consommation mensuelle d'alcool** | 310/762 (41%) | 58/123 (47%) | 1,3 [0,9-1,9] | 0,18 |
| | Consommation mensuelle de cannabis** | 88/709 (12%) | 10/120 (8%) | 0,6 [0,3-1,3] | 0,20 |
| Internet | 20 heures ou plus d'Internet / semaine | 194/905 (21%) | 57/140 (41%) | 2,5 [1,7-3,7] | <0,001 |
| Jeux vidéo | Usage problématique*** des jeux vidéo | 56/903 (6%) | 32/142 (23%) | 4,4 [2,7-7,2] | <0,001 |
| Jeux de hasard et d'argent | Au moins une situation vécue concernant les JHA** | 121/901 (13%) | 33/137 (24%) | 2,0 [1,3-3,2] | 0,001 |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Champ : Etudiants utilisateurs d'Internet (144 usagers à risque ou problématique d'Internet et 922 usagers normaux)
* usage à risque ou problématique d'Internet si au moins 4 critères de Young positifs ; ** au cours des 12 derniers mois ; *** usage problématique des jeux vidéo si au moins 4 critères de Tejeiro positifs
Guide de lecture : 19% des internautes présentant un usage normal d'Internet ont vécu un décès ou une maladie grave d'un proche, contre 26% des usagers à risque ou problématiques d'Internet.

- **Usage problématique des jeux vidéo**

Les variables explicatives retenues dans le modèle initial sont celles issues des croisements univariés présentant un degré de signification inférieur à 0,2 :

- Caractéristiques sociodémographiques : sexe, microrégion de résidence (Nord vs autre microrégion de résidence), filière universitaire,
- Evènements traumatisants : suivi psychologique ou psychiatrique, séparation ou divorce des parents,
- Consommation de produits psycho actifs : consommation hebdomadaire d'alcool au cours des 12 derniers mois, consommation mensuelle de cannabis au cours des 12 derniers mois,
- Utilisation des jeux vidéo : volume horaire hebdomadaire (20 heures ou plus vs moins de 20 heures par semaine),
- Jeux de hasard et d'argent : au moins une situation vécue par rapport aux JHA au cours des 12 derniers mois.

**Tableau 29 : Facteurs associés en univarié à l'usage problématique des jeux vidéo* chez les joueurs de jeux vidéo**

| Thématique | Paramètre | Usage normal N/N disponible (%) | Usage à risque ou problématique N/N disponible (%) | OR univarié [IC95%] | P-value |
|---|---|---|---|---|---|
| Socio-démographie | Homme | 248/400 (62%) | 74/90 (82%) | 2,8 [1,6-5,1] | <0,001 |
| | Habitant du Nord de l'île | 104/398 (26%) | 32/90 (36%) | 1,6 [1,0-2,5] | 0,07 |
| | Filière universitaire scientifique | 62/400 (16%) | 19/90 (21%) | 1,5 [0,8-2,6] | 0,20 |
| Evènements traumatisants | Suivi psychologique ou psychiatrique | 33/325 (10%) | 14/72 (19%) | 2,1 [1,1-4,3] | 0,03 |
| | Séparation ou divorce des parents | 102/325 (31%) | 17/72 (24%) | 0,7 [0,4-1,2] | 0,19 |
| Consommation de produits psycho-actifs | Consommation hebdomadaire d'alcool** | 66/360 (18%) | 19/72 (26%) | 1,6 [0,9-2,9] | 0,12 |
| | Consommation mensuelle de cannabis** | 43/333 (13%) | 14/67 (21%) | 1,8 [0,9-3,5] | 0,09 |
| Jeux vidéo | 20 heures ou plus de jeux vidéo / semaine | 17/383 (4%) | 20/88 (23%) | 6,3 [3,1-13,0] | <0,001 |
| Jeux de hasard et d'argent | Au moins une situation vécue concernant les JHA** | 67/390 (17%) | 22/85 (26%) | 1,7 [1,0-2,9] | 0,06 |

Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion - 2010 Exploitation ORS
Champ : Etudiants joueurs de jeux vidéo (90 usagers problématiques et 400 usagers normaux)
* usage problématique des jeux vidéo si au moins 4 critères de Tejeiro positifs ; ** au cours des 12 derniers mois
Guide de lecture : 10% des joueurs présentant un usage normal des jeux vidéo ont eu (ou ont actuellement) un suivi psychologique ou psychiatrique, contre 19% des joueurs présentant un usage problématique des jeux vidéo.

Afin d'apporter des connaissances sur les usages et mésusages aux jeux et à Internet à La Réunion, une enquête, financée par la MILDT, a été réalisée par l'Observatoire Régional de la Santé dans le cadre des travaux de la Commission Addictions sans Produit. Cette enquête a été menée auprès d'un échantillon de 1 178 étudiants inscrits à l'Université de La Réunion et ayant fréquenté les services de médecine préventive au cours du mois d'octobre 2010.

Les analyses descriptives ont permis de mieux connaître les pratiques de jeux et d'Internet, ainsi que d'estimer les prévalences d'usage problématique des jeux vidéo et d'Internet parmi la population universitaire à La Réunion.

Ainsi, les usages sont fréquents chez les jeunes enquêtés et les mésusages réels. L'usage problématique des jeux et d'Internet est une réalité chez les étudiants : 6% ont un usage problématique d'Internet, 8% ont un usage problématique des jeux vidéo (18% des joueurs). Mais ces mésusages ne sont pas toujours perçus comme tels par les étudiants.

Les étudiants enquêtés sont par ailleurs souvent en situation de vulnérabilité tant d'un point de vue traumatique que par des consommations de produits psychoactifs. D'ailleurs des facteurs associés (sans caractère de causalité démontré) ont clairement été établis : le fait d'être de sexe masculin pour les jeux vidéo et les troubles à potentiel traumatique ou psychiatrique pour les jeux vidéo et Internet.

Le repérage des usages problématiques, et le manque de repère des jeunes face à leurs pratiques, cumulé aux désirs d'informations explicitement formulés (30% des étudiants désirent être davantage informés) définissent des besoins réels de prévention et de prise en charge au sein de cette population universitaire.

Plus largement, les résultats de cette première enquête exploratoire locale sur ce phénomène émergent des addictions aux jeux et à Internet, permettront de guider les actions futures auprès des jeunes, de leurs parents et de l'ensemble des acteurs concernés par ces problématiques. Ces premières connaissances sur le sujet favoriseront également la prise de conscience collective de tous, au niveau local, sur ces addictions modernes.

OBSERVATOIRE RÉGIONAL DE LA SANTÉ LA RÉUNION

Directrice de la publication
Dr Irène STOJCIC

Responsable de rédaction
Dr Emmanuelle RACHOU

Auteures
Claire BERNEDE-BAUDUIN
Monique RICQUEBOURG

Observatoire Régional de La Santé
12, rue Colbert – 97400 Saint-Denis
Tél : 02.62.94.38.13
Fax : 02.62.94.38.14
Site : http://www.ors-reunion.org
Courriel : orsrun@orsrun.net
Centre de documentation :
documentation@orsrun.net

Commission Addictions sans Produit
Coordinatrice : Dr Marie-Claude GALLAND (DJSCS)
Membres : Dr Christian DAFREVILLE (ANPAA 974), Serge FABRESSON (DJSCS), Daniel HOARAU (ANPAA 974), Dr David METE (CHR Félix Guyon), Monique RICQUEBOURG (ORS), Dr Irène STOJCIC (ORS)

Comité de pilotage
ANPAA 974 : Dr Christian DAFREVILLE, Daniel HOARAU
CHR Félix Guyon : Dr David METE
DJSCS : Dr Marie-Claude GALLAND (coordinatrice), Serge FABRESSON
ORS : Claire BERNEDE-BAUDUIN, Monique RICQUEBOURG, Dr Irène STOJCIC
Préfecture : Serge DARNAUD
Université de La Réunion : Cathy HOARAU, Elodie LECHES, Chantal MAILLOT, Geneviève MEYER, Mickaël VAUTHIER

Financements : MILDT, DJSCS

Association Nationale de PRÉVENTION en ALCOOLOGIE et ADDICTOLOGIE A.N.P.A.A. 97

CHR Centre Hospitalier Régional La Réunion

PRÉFET DE LA RÉGION RÉUNION
Direction de la jeunesse, des sports et de la cohésion sociale

UNIVERSITÉ DE LA RÉUNION S'ouvrir aux mondes

La Médecine Préventive

Premier ministre MILDT