

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

Synthèse des résultats d'enquête

Novembre 2011

Sommaire

REMERCIEMENTS	3
COMPOSITION DU COMITE DE PILOTAGE	3
CONTEXTE	4
OBJECTIFS.....	4
METHODOLOGIE	4
RESULTATS	5
• PRESENTATION DE L'ENQUETE	5
• CARACTERISTIQUES SOCIO-DEMOGRAPHIQUES	5
• LES FACTEURS DE VULNERABILITE DES ETUDIANTS	6
• LES CONSOMMATIONS DE PRODUITS PSYCHOACTIFS	6
• L'USAGE ET LE MESUSAGE D'INTERNET	7
• L'USAGE ET LE MESUSAGE DES JEUX VIDEO.....	8
• LES PRATIQUES DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT.....	9
• LES FACTEURS ASSOCIES AUX MESUSAGES D'INTERNET ET DE JEUX VIDEO	9
• LES DEMANDES D'INFORMATIONS	10
ELEMENTS DE DISCUSSION	10
CONCLUSION.....	11

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 au service 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 comité 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

Contexte

Préoccupation croissante de santé, les Addictions sans produit (ASP) font partie intégrante du plan de prise en charge et de prévention des addictions 2007-2011 du Ministère de la Santé qui souhaite désormais promouvoir une approche globale des conduites addictives. Les ASP englobent ainsi différentes addictions : addictions alimentaires, addictions aux jeux, cyberaddictions, addictions au sport, au sexe, au travail, au crime, au suicide, 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.

En France, les connaissances sur ce phénomène sont encore limitées au vu de la littérature internationale. A La Réunion, les données sont inexistantes. Pourtant, les questions et inquiétudes soulevées par les pratiques considérablement accrues d'Internet et des jeux sont nombreuses. Les professionnels locaux de la prévention en addictologie constatent en effet une demande croissante des parents et des intervenants médico-sociaux et éducatifs sur ces thématiques des jeux et d'Internet.

Localement, une commission de travail sur les Addictions sans Produit (ASP) pilotée par la DJSCS (ex DDJS), s'est mise en place en 2009. Devant le manque de données sur la prévalence et l'importance quantitative du phénomène, la commission a sollicité un financement de la MILDT et a mandaté l'ORS afin de mettre en place une étude exploratoire sur les pratiques des jeux et d'Internet auprès des jeunes.

Objectifs

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

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 jeunes 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.

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

Méthodologie

- 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 ayant recours aux services de médecine préventive de l'Université de La Réunion.
- Une enquête quantitative transversale a été réalisée du 28 septembre au 31 octobre 2010 au sein des deux Services Universitaires de Médecine Préventive et de Promotion de la Santé (SUMPPS Nord et SUMPPS Sud) par questionnaire auto-administré auprès des jeunes fréquentant ces services. Des actions d'informations ont été mises en place afin d'informer les jeunes de la réalisation de l'enquête et de les inciter à y participer.
- Les données recueillies auprès des jeunes portaient sur différentes thématiques : caractéristiques sociodémographiques, pratiques d'Internet, pratiques des jeux vidéo, consommations de produits licites ou non, événements traumatisants survenus au cours de la vie. Les questionnaires anonymes étaient ensuite déposés par les étudiants dans une urne puis centralisés à l'ORS pour la saisie et l'analyse des données.
- Un comité de pilotage associant les membres de la Commission Addictions sans Produit et l'Université a été mis en place afin de guider les analyses des données de l'enquête.
- Une analyse descriptive a été mise en œuvre sur l'ensemble des données exploitables recueillies. Des croisements des variables d'intérêt selon le sexe, la classe d'âge, la microrégion de résidence ou le campus ont été systématiquement entrepris et les tests statistiques classiques ont été réalisés. Une p-value inférieure à 5% était considérée comme significative. 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.
- Des outils spécifiques 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 (1999) : usage à risque pour 4 réponses positives et usage problématique pour 5 réponses positives ou plus. L'usage problématique des jeux vidéo a été défini pour tout jeune ayant renseigné au moins 4 réponses positives parmi les 9 critères de Tejeiro (2002).

Résultats

• *Présentation de l'enquête*

Plus de 1 000 jeunes enquêtés : 10% des étudiants

Après un mois d'enquête, 1 178 questionnaires ont été recueillis et saisis à l'ORS. 1 119 d'entre eux ont été jugés exploitables pour les analyses statistiques, ce qui représente environ 10% de la population étudiante inscrite à l'Université de La Réunion pour la rentrée 2010-2011. Parmi eux, près de 61% ont été renseignés par des étudiants fréquentant le campus Nord et 39% par des étudiants du campus Sud.

Une démarche d'enquête bien accueillie par les étudiants

Au total, 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%.

Le taux de remplissage des questionnaires est supérieur à 90% pour l'ensemble des questions posées, excepté pour les questions portant sur les événements traumatisants vécus (17-18% de données manquantes) et la question sur le désir d'informations posée à la fin du questionnaire (17% de données manquantes).

• *Caractéristiques socio-démographiques*

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%).

Des étudiants âgés en moyenne de 20 ans

L'âge moyen des étudiants interrogés est de 20 ans (IC95%¹=[19,9;20,1]). Environ les deux tiers des étudiants enquêtés ont moins de 21 ans.

Un quart des hommes enquêtés a moins de 19 ans, contre plus du tiers des femmes (p=0,02).

Plus de la moitié des étudiants interrogés inscrite dans les facultés de Droit et d'Economie, et 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%).

Les étudiants de la faculté de Sciences et Technologies représentent 12% de l'échantillon.

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 filières².

Tableau 1 : 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	679 (100%)	440 (100%)

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

Tableau 2 : Répartition des jeunes enquêtés par sexe et par classe d'âge

Classe d'âge	Ensemble N (%)	Homme N (%)	Femme N (%)
<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
Exploitation ORS

Un échantillon partiellement représentatif de la population universitaire

La comparaison de notre échantillon d'enquête avec la population étudiante inscrite à l'Université à la rentrée 2010-2011 met en évidence une représentativité mitigée de notre échantillon.

Bien que la répartition hommes/femmes soit similaire, notre échantillon compte plus de jeunes que la population des étudiants inscrits, ce qui s'explique probablement par un biais de sélection des étudiants plus jeunes lors des visites médicales des nouveaux inscrits en début d'année universitaire. Par ailleurs, les étudiants du campus Sud sont surreprésentés dans notre échantillon par rapport à leur réelle part dans la population étudiante.

¹ IC95% : Intervalle de confiance à 95%

² Institut Universitaire de Technologie (IUT), Institut Universitaire de Formation des Maîtres (IUFM), Institut d'Administration des Entreprises (IAE), Ecole Supérieure d'Ingénieurs Réunion Océan Indien (ESIRO)

• Les facteurs de vulnérabilité des étudiants

Des étudiants exposés à des événements à potentiel traumatique ou psychiatrique

Plus de la moitié des étudiants interrogés présentent 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/divorce des parents (32%) et le décès ou la maladie grave d'un parent ou d'un proche (28%).

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 d'un proche (0,9%).

Tableau 3 : Part des étudiants présentant des facteurs de vulnérabilité selon le sexe

Facteurs de vulnérabilité	ENS.	H	F
Séparation/divorce des parents (N*=920)	32%	28%	34%
Décès/maladie grave d'un parent ou d'un proche (N*=920)	28%	23%	31%
Suivi par un psychologue ou un psychiatre (N*=920)	15%	9%	19%
Maltraitance (physique, sexuelle ou morale) (N*=919)	9%	5%	13%
Au moins un facteur de vulnérabilité (N*=918)	56%	46%	63%
Au moins deux facteurs de vulnérabilité (N*=918)	20%	4%	24%

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

• Les consommations de produits psychoactifs

Des étudiants expérimentateurs de produits psychoactifs, 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 4 : Expérimentation de produits selon le sexe

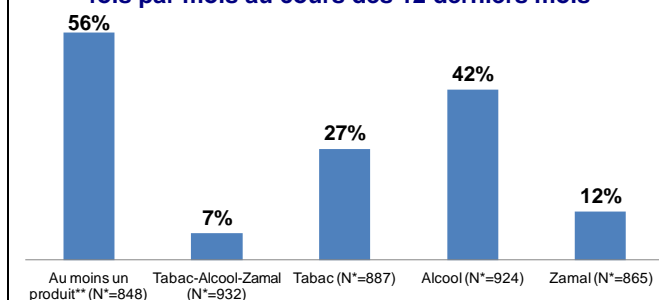
Produit expérimenté	ENS.	H	F
Tabac (N*=1 087)	52%	52%	51%
Alcool (N*=1 094)	80%	85%	77%
Zamal (N*=1 071)	35%	45%	29%
Tabac-Alcool-Zamal (N*=1 096)	30%	36%	26%
Rivotril® (N*=1 043)	3%	6%	1%
Artane® (N*=1 044)	2%	4%	1%
Mélange(s) de produits (N*=1 052)	14%	19%	11%
Autres produits (N*=679)	4%	7%	2%

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

Des étudiants consommateurs actuels

Interrogés sur leur fréquence de consommation de produits au cours des 12 derniers mois, près de 6 étudiants sur dix avouent avoir consommé un produit au moins une fois par mois. L'alcool et le tabac sont les produits les plus fréquemment déclarés en consommation mensuelle.

Figure 1 : Consommation de produits au moins une fois par mois au cours des 12 derniers mois



Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion
Exploitation ORS
** rapport du nombre de jeunes ayant consommé au moins un produit (alcool, tabac, zamal, médicaments, autres, mélanges) au moins une fois par mois au cours des 12 derniers mois sur le nombre de jeunes ayant renseigné leur consommation - (N* : N disponible)

• L'usage et le mésusage d'Internet

Usage généralisé d'Internet

La quasi-totalité des étudiants interrogés (98%) utilise Internet. De plus, l'usage d'Internet sur le GSM concerne 4 étudiants utilisateurs sur 10 avec une part plus importante observée chez les plus jeunes (46% chez les moins de 19 ans).

Des usages parfois prolongés

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 ($p=0,001$).

Des étudiants concernés par les méfaits d'Internet

Interrogés sur leurs pratiques vis-à-vis d'Internet, les étudiants se révèlent concernés par les méfaits liés à son usage, avec plus d'un jeune sur 5 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.

13% des étudiants concernés par un usage à risque ou problématique d'Internet

Dans notre échantillon l'usage problématique d'Internet touche 6% des étudiants et l'usage à risque concerne 7% d'entre eux. Aucune différence significative n'a été observée entre hommes et femmes. Toutefois l'usage problématique d'Internet est plus fréquent chez les étudiants de 19 ans et plus.

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 : $p<0,001$).

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.

Même en cas d'usage à risque ou d'usage problématique avéré, la majorité des étudiants jugent encore leur usage du web normal et sont en décalage avec leur usage réel d'Internet.

Par ailleurs, une part non négligeable de ces étudiants reste sans repère face à leur usage du web : 15% des usagers ayant un usage problématique d'Internet ne savent pas juger leur comportement vis-à-vis d'Internet.

Tableau 5 : Fréquence des critères de Young

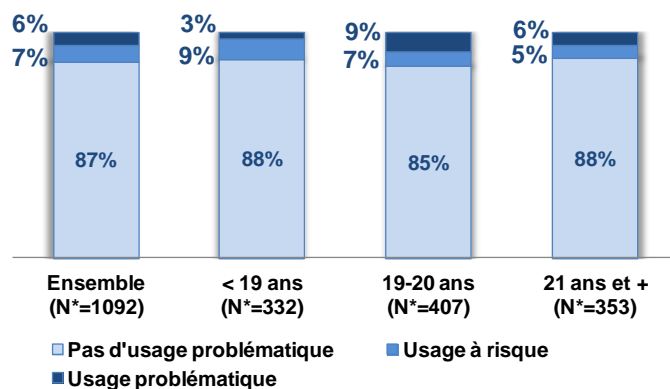
Critères de Young	Ensemble N (%)
1 – Est préoccupé par Internet (N*=1 054)	233 (22%)
2 – A besoin de naviguer sur le net de plus en plus longtemps (N*=1 062)	157 (15%)
3 – A tenté à plusieurs reprises de contrôler, diminuer ou arrêter son utilisation d'Internet (N*=1 061)	172 (16%)
4 – S'est senti fatigué ou irritable lorsque tenté de diminuer (N*=1 065)	83 (8%)
5 – Reste connecté plus longtemps que prévu (N*=1 069)	689 (64%)
6 – A mis en danger une relation affective importante ou des possibilités professionnelles à cause d'Internet (N*=1 062)	107 (10%)
7 – A menti à son entourage pour cacher son utilisation d'Internet (N*=1 064)	103 (10%)
8 – Utilise Internet comme moyen de s'évader ou d'échapper à ses problèmes (N*=1 061)	352 (33%)

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

Exploitation ORS

Valeurs manquantes : entre 50 (4%) et 65 (6%) - (N* : N disponible)

Figure 2 : Usage à risque* ou usage problématique** d'Internet selon la classe d'âge



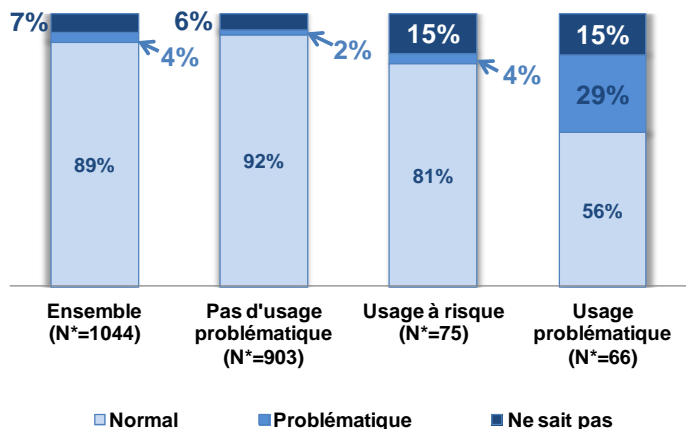
Source : Enquête sur les usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion

Exploitation ORS

(N* : N disponible) - Valeurs manquantes : 27 (2,4%)

* 4 critères de YOUNG positifs ; ** Au moins 5 critères de YOUNG positifs

Figure 3 : 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

Exploitation ORS

* parmi les jeunes utilisant Internet (

N* : N disponible) - Valeurs manquantes : 75 (7%) parmi les étudiants utilisant Internet

• L'usage et le mésusage des jeux vidéo

Des usages fréquents de jeux vidéo

Près de la moitié des étudiants (46%) joue à des jeux vidéo, avec une pratique beaucoup plus fréquente chez les hommes (72%) et chez les étudiants plus jeunes (49% chez les moins de 21 ans).

Des usages prolongés chez une minorité de joueurs

Plus de la moitié des étudiants joueurs de jeux vidéo y jouent 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 ($p=0,001$).

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

Vis-à-vis des usages de jeux vidéo, les hommes sont plus fréquemment concernés par les méfaits associés.

Plus du quart des étudiants joueurs continuent 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 professionnelles ou scolaires ou ses relations personnelles à cause des jeux vidéo, contre moins du quart des joueuses ($p<0,001$).

Près de la moitié des joueurs a besoin de jouer plus pour atteindre son but en cas d'échec et plus du quart d'entre eux jouent plus souvent lorsqu'ils ne sentent pas bien.

Des usages problématiques repérés

L'usage problématique des jeux vidéo touche 8% des étudiants interrogés, soit 18% des joueurs.

Les hommes sont davantage concernés avec une fréquence cinq fois supérieure parmi l'ensemble des étudiants interrogés (18%) et plus de deux fois supérieure (23%) si l'on se limite à la population des joueurs de jeux vidéo.

Des joueurs pas toujours conscients de leur usage problématique

La grande majorité des étudiants joueurs juge normal leur usage des jeux vidéo.

En cas d'usage problématique (selon les critères de Tejeiro), moins d'un joueur sur cinq pense avoir un usage problématique. Comme pour l'Internet, on retrouve une part inférieure à 20% d'étudiants sans repère quant à leur comportement vis-à-vis des jeux vidéo.

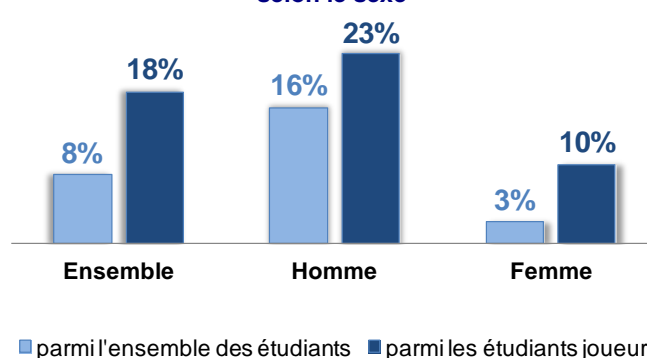
Tableau 6 : Fréquence des critères de Tejeiro selon le sexe

Critères de Tejeiro	Ens. N (%)	H N (%)	F 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 Exploitation ORS

(N* : N disponible) - Valeurs manquantes : entre 16 (3,1%) et 19 (3,7%) parmi les étudiants joueurs - *différence significative entre hommes et femmes ($p<0,05$)

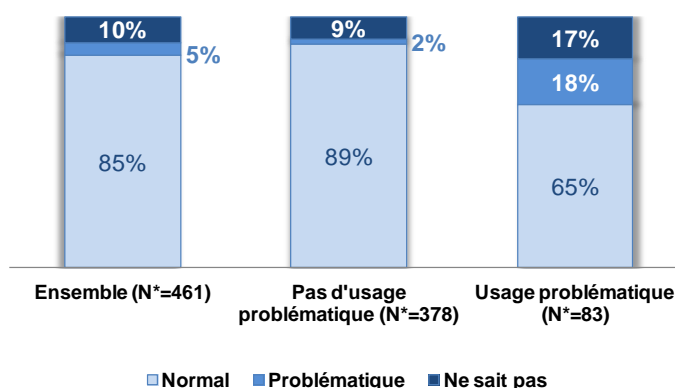
Figure 4 : Fréquence d'usage problématique* des jeux vidéo selon le sexe



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

(N* : N disponible) - Valeurs manquantes : 32 (3%) parmi l'ensemble des étudiants et 19 (4%) parmi les étudiants joueurs * Au moins 4 critères de TEJEIRO positifs

Figure 5 : 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 Exploitation ORS

(N* : N disponible) - Valeurs manquantes : 48 (9%) parmi les étudiants joueurs

• **Les pratiques des jeux de hasard et d'argent**

Des joueurs 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 (au cours des 12 derniers mois) où il a longuement pensé au jeu, près de 6% ont déjà parié plus qu'ils n'en avaient l'intention et près de 5% sont retournés jouer pour se refaire. Les autres situations vécues par rapport aux JHA concernent, chacune respectivement, moins de 3% des étudiants. A noter que le mensonge est déclaré par 2% des étudiants. C'est une première indication sur un risque potentiel de jeu problématique.

Des pratiques davantage masculines

Les hommes sont davantage concernés par les méfaits liés aux JHA, quelle que soit la situation vécue. Ainsi plus d'un homme interrogé sur cinq a déjà vécu une situation par rapport aux JHA au cours des 12 derniers mois contre moins d'une sur dix chez les étudiantes.

Tableau 7 : Fréquence de pratique des jeux de hasard au cours des 12 derniers mois

Situation vécue au cours des 12 derniers mois	Jamais	Souvent	Toujours
1. A connu des périodes où il a longuement pensé au jeu (N*=1 084)	89%	10%	0,5%
2. A parié plus qu'il n'en avait l'intention (N*=1 084)	95%	5%	0,5%
3. Est retourné jouer pour se refaire (N*=1 078)	95%	4%	0,7%
4. S'est senti nerveux ou irritable après avoir essayé de diminuer ou d'arrêter ses habitudes de jeu (N*=1 080)	98%	1%	0,3%
5. A caché ou tenté de cacher ses habitudes de jeu aux autres (N*=1 080)	98%	2%	0,4%
6. A demandé des prêts d'argent à cause de problèmes financiers dus aux jeux (N*=1 083)	99%	1%	0,3%

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

• **Les facteurs associés aux mésusages d'Internet et de jeux vidéo**

Des troubles psychiatriques ou à potentiel traumatique associés aux usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo

Chez les utilisateurs d'Internet, l'analyse multivariée a montré, toutes choses égales par ailleurs, que 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).

Pour les jeux vidéo, toutes choses égales par ailleurs, l'usage problématique 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).

Les analyses ont permis de mettre en évidence des facteurs associés au mésusage d'Internet ou des jeux vidéo sans prétendre démontrer une relation de cause à effet entre ces facteurs et les situations de mésusage décrites.

Opinions des jeunes enquêtés

Une cinquantaine d'étudiants a souhaité s'exprimer davantage sur ces thématiques (davantage d'hommes et d'étudiants plus âgés). Ces étudiants très intéressés par ce sujet d'étude car correspondant à des usages habituels, voire quotidiens pour eux, ont porté un regard critique sur la méthodologie d'enquête (public visé, contenu du questionnaire, ...).

Pour cette génération « hyper communicante », ces techniques de l'information et de la communication sont naturellement des outils incontournables qui s'inscrivent dans les nouveaux modes de sociabilité. Néanmoins, les commentaires montrent que les jeunes se trouvent également entre enthousiasme et inquiétudes par rapport à ces outils. Ils en vantent les bienfaits, sans omettre d'évoquer pour autant les risques que ces activités peuvent générer (comme en témoignent certaines expériences personnelles). Ils évoquent également par leurs propos les facteurs favorisant les comportements prolongés, intenses, voire abusifs d'Internet en particulier. Les opinions recueillies révèlent une attente d'informations vis-à-vis de ces pratiques mais également et toujours sur les consommations de produits psychoactifs.

• Les demandes d'informations

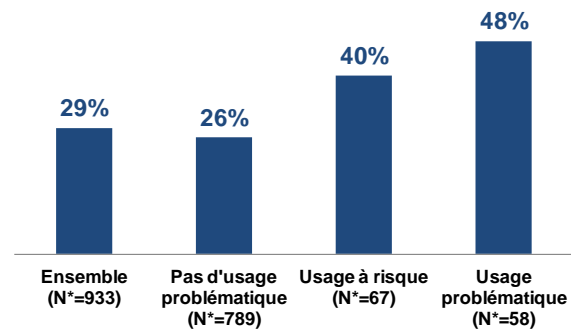
Des étudiants demandeurs d'informations

Près de 3 étudiants sur 10 expriment le désir d'avoir des informations supplémentaires sur ces sujets. Les étudiants de 19 ans et plus sont plus demandeurs (31%) que les étudiants plus jeunes.

On retrouve un désir d'informations plus marqué chez les étudiants présentant un profil à risque ou problématique vis-à-vis d'Internet, avec une demande d'informations supplémentaires pour près de la moitié des usagers ayant une pratique problématique de leur utilisation d'Internet.

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

Figure 6 : Désir d'informations supplémentaires selon l'usage à risque ou problématique d'Internet



Source : Usages et mésusages des jeux et d'Internet chez les étudiants à La Réunion
Exploitation ORS
(N* : N disponible) – Valeurs manquantes : 186 (17%)

Eléments de discussion

Intérêts récents et croissants

Si le phénomène d'addiction aux jeux de hasard et d'argent est connu depuis longtemps, les nouvelles formes d'addictions à Internet et aux jeux vidéo émergent depuis une dizaine d'années. Notre sujet d'enquête relève donc d'un champ de recherche récent mais large, suscitant l'intérêt de tous. Mais les travaux nationaux sur ces questions sont encore en nombre limité au vu de la richesse de la littérature au niveau international. Le constat est d'autant plus vrai à La Réunion où l'information est inexistante. L'enquête dont les résultats sont présentés ici est donc la première du genre sur l'île et s'inscrit ainsi dans une démarche innovante pour notre région. Cette démarche a par ailleurs été bien accueillie par les étudiants (plus de 1 100 enquêtés, soit 10% de la population universitaire). Cet intérêt pour l'étude auprès des étudiants est lié à l'importance des outils technologiques ou informatiques dans leur quotidien et au développement rapide de ces outils.

Limites conceptuelles et méthodologiques de l'enquête

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. En effet, en l'absence de reconnaissance des mésusages comme addictions, la variété des définitions, la multiplication des appellations, l'absence de consensus également sur les outils (en attente de validation scientifique) font de ces pratiques à potentiel addictif des concepts très controversés. La prudence est également de mise dans ces travaux puisqu'il faut éviter l'écueil de la stigmatisation de ces pratiques bénéfiques car ludiques, informatives et incontestablement sociales.

A ces difficultés d'ordre conceptuel, s'ajoutent différentes limites méthodologiques. En particulier, notre enquête comme beaucoup d'autres, présente un biais de sélection. Pour des raisons de mode de recrutement et de non représentativité de notre échantillon d'étude, les résultats ne peuvent être étendus à l'ensemble des étudiants et l'extrapolation est encore moins envisageable pour l'ensemble des jeunes réunionnais.

Résultats et perspectives

L'enquête a permis d'apporter des premières connaissances sur ces nouvelles problématiques. Les résultats montrent que les mésusages d'Internet et des jeux sont une réalité chez les étudiants enquêtés : 13% des étudiants présentent un usage problématique d'Internet et/ou des jeux vidéo. Les résultats observés au niveau régional ne peuvent être comparés à ceux d'autres travaux tant la littérature présente des chiffres variables, contrastés, et parfois même contestés. Cette variabilité des résultats s'explique elle-même par la variabilité des méthodes, des populations et des outils utilisés.

Le repérage de ces mésusages, et des fausses perceptions ainsi que les facteurs de vulnérabilités associés et le désir d'informations des étudiants rendent nécessaires la mise en place d'actions futures auprès des étudiants, tant au niveau de la prévention que de la prise en charge.

Ces perspectives d'actions ne peuvent pour autant se limiter qu'à cette seule population. Il est aujourd'hui important d'élaborer des stratégies combinant le développement des connaissances et la mise en place d'actions de prise en charge et de prévention « grand public » et « ciblée », en 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.

Conclusion

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. 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 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 usagers des Techniques de l'Information et de la Communication (TIC).

Même si l'échantillon d'enquête n'est pas stricto sensu 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 (8% des étudiants et 18% des étudiants joueurs) 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 événements traumatisants survenus au cours de leur vie ; ils sont également concernés par des consommations à risque de produits psychoactifs. D'ailleurs, des associations significatives (sans caractère de causalité) 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.

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, associatifs, 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, et de mettre en place des actions de prises en charge et de prévention.

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.

Le rapport complet est téléchargeable sur le site de l'ORS :

www.ors-reunion.org



Directrice de la publication
Dr Irène STOJCIC

Responsable de rédaction
Dr Emmanuelle RACHOU

Auteurs

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

