

Usage problématique des jeux en ligne et réseaux

Les adolescent·e·s gèrent mal leur consommation des contenus numériques. Une première étude nationale menée par Addiction Suisse quantifie le phénomène.



© cyndiyoder83 / Pixabay

L'étude nationale Health Behaviour in School-aged Children 2022 est la première à répertorier et quantifier l'usage des jeux en ligne et réseaux sociaux chez les jeunes. Elle révèle ainsi qu'un sixième environ des jeunes de 15 ans jouent tous les jours à des jeux vidéo en ligne. Parmi ces joueur·euse·s, 3% environ présentent un usage problématique.

Par ailleurs, plus de 80% des jeunes de cet âge vont quotidiennement sur les réseaux sociaux et le taux d'usage problématique s'établit à quelque 7% pour ces médias.

Pour évaluer l'usage problématique, dix questions tirées de l'Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) ont été posées aux élèves. Elles portaient, par exemple, sur le fait d'avoir essayé de consacrer moins de temps aux jeux vidéo sans y parvenir ou sur le recours aux jeux pour échapper à des sentiments négatifs, entre autres. L'étude estime que l'usage est problématique lorsque la réponse à au moins cinq des questions est « souvent ».

Cette tendance est plus marquée qu'en 2018, la pandémie pourrait expliquer cela, car elle sévissait lorsque les données ont été récoltées.

Enfin, cette étude a également permis de récolter des informations sur le cyberharcèlement : 8,3% des garçons de 15 ans et 13,6% des filles du même âge ont indiqué en avoir été victimes au moins une fois dans l'espace virtuel au cours des derniers mois. Chez les garçons, cela représente une hausse (+2,5 points) par rapport à 2018, alors que chez les filles, cette proportion est restée stable.

Pour rappel, Addiction Suisse conduit tous les quatre ans l'étude nationale représentative sur les comportements de santé des 11 à 15 ans (Health Behaviour in School-aged Children). Le rapport sur les activités en ligne, qui se fonde sur les données de 2022, retrace l'évolution récente.

(Addiction Suisse/YT)

[Voir le rapport de recherche d'Addiction Suisse](#)