

Mme Cécile Jodogne, ministre.- Nous avons déjà eu l'occasion de débattre de ce sujet plusieurs fois depuis le début de la législature au sein de cette assemblée. Cela n'empêche pas le phénomène d'addiction aux jeux vidéo de rester mal connu dans son ensemble, tout comme les actions qui peuvent permettre de l'étudier et ses conséquences.

Toutefois, depuis notre dernière discussion à ce sujet, les résultats d'une étude internationale du Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) ont été publiés. Le HBSC est une alliance internationale de chercheurs qui collaborent sur des questions liées à la santé des enfants et adolescents en âge scolaire. Cette étude, coordonnée en Belgique francophone par l'École de santé publique de l'Université libre de Bruxelles (Sipes) et cofinancée par la Région wallonne, l'Office de la naissance et de l'enfance (ONE) et la Commission communautaire française, concerne les comportements, la santé et le bien-être des élèves en Fédération Wallonie-Bruxelles. Elle a lieu tous les quatre ans et occupe un champ d'investigations évidemment beaucoup plus large que la thématique qui nous occupe aujourd'hui.

Concrètement, un sondage a été mené auprès de plus de 14.000 élèves en Fédération Wallonie-Bruxelles. Les résultats concernent donc les deux Régions, mais comme l'étude nous informe que les chiffres sont comparables entre les différents pays, nous pouvons raisonnablement postuler que ses conclusions ne devraient pas être très différentes entre deux Régions d'un même pays, telles que la Wallonie et Bruxelles.

Je vous épargnerai une longue liste de chiffres, mais je tiens néanmoins à vous faire part de quelques éléments qui ressortent de cette étude. Il est tout d'abord impressionnant de constater que 43,8% des jeunes de 10 à 22 ans déclarent jouer plus de deux heures par jour à des jeux vidéo. Le phénomène n'est donc pas négligeable. Par ailleurs, il touche plus les garçons et les jeunes hommes que les filles et les jeunes femmes (49,8 contre 38%).

Si la consommation de jeux vidéo augmente globalement avec l'âge, elle est aussi corrélée avec d'autres éléments. Ainsi, elle est plus élevée chez les élèves de la filière professionnelle que chez ceux de la filière générale, les jeunes de l'enseignement technique se situant dans une position intermédiaire. La proportion de jeunes jouant au moins deux heures par jour à des jeux vidéo augmente également lorsque le niveau d'aisance matérielle diminue, ce qui rejoint donc la problématique des déterminants de la santé, que nous connaissons tous ici. Je

reviendrai sur le débat de l'opportunité de commander d'autres études pour creuser cette question.

J'ai également déjà eu l'occasion de vous parler, lors d'autres interventions, des actions de sensibilisation et de prévention déjà menées. Je ne les détaillerai pas, mais il apparaît malheureusement que certaines actions semblent s'essouffler. Il est difficile de connaître les raisons de cet essoufflement, mais je tiens à rappeler que de nombreuses structures plus généralistes peuvent venir en aide au public touché par ce problème d'addiction. En effet, ne pas avoir d'action ou d'association spécifiquement ciblée sur une problématique n'empêche pas que cette dernière soit effectivement traitée. Ainsi, toute une série d'organismes de prévention et de réduction des risques liés à des assuétudes avec ou sans produits - nous pouvons citer Prospective Jeunesse ou encore Infor-Drogues - peuvent intervenir dans ce domaine.

Quant aux actions à lancer, et je lie cette question à l'opportunité d'études supplémentaires, il est difficile, dans l'état actuel des connaissances, de décider quelles sont les voies concrètes à emprunter. De plus, il faut garder en mémoire que l'addiction aux jeux vidéo n'est qu'une des problématiques liées aux technologies actuelles.

Il me semble pertinent de travailler avec méthode. En effet, si l'étude que je vous ai citée effectue certains constats, il serait plus pertinent, à mon avis, de connaître les besoins recensés par les acteurs de terrain et de ne pas se risquer à créer des actions redondantes. Par exemple, des campagnes de prévention et des actions de sensibilisation existent déjà en Fédération Wallonie-Bruxelles sous le dénominateur bien connu de Yakapa.

Ensuite, afin d'éviter une multiplicité d'interventions qui rendraient illisibles, voire inefficaces, les actions en faveur du public, plusieurs paramètres doivent être pris en compte : d'une part, savoir pourquoi certaines actions entreprises par les acteurs ne sont pas renouvelées, ou voient leurs incidences diminuer. D'autre part, la définition de l'angle adopté pose question. En effet, faut-il partir d'un public cible particulier, en l'occurrence les jeunes, d'un type d'addiction (jeux vidéo, jeux d'argent, speed-watching ou visionnage rapide, réseaux sociaux, cyberdépendance en général...) ou encore d'un type de support (addiction aux ordinateurs, aux smartphones ou à la télévision) ?

Vous me posez la question de l'intégration de telles actions dans le plan de promotion de la santé. Comme vous le savez, les différents acteurs ont été désignés récemment. Le plan prévoit le soutien à des projets pilotes, innovants en santé mentale et concernant notamment la cyberdépendance. Force est de constater qu'aucune candidature dans ce domaine ne m'est parvenue. Ici encore se pose la question de savoir pourquoi personne ne se propose de traiter spécifiquement cette problématique.

Dans l'état actuel des choses, face à toutes les interrogations que suscite le sujet, il me semblerait donc plus pertinent de dresser un état des lieux de la problématique et des actions menées avant de décider de nouvelles orientations, qui pourraient être redondantes ou dont l'opportunité ne serait pas démontrée.

Je suis donc disposée à organiser une rencontre avec les différents intervenants du secteur, si ceux-ci l'estiment nécessaire, afin de dresser cet état des lieux, de formuler la problématique de manière correcte, et dans un second temps, de décider, sur la base des éléments concrets qui seront apportés, si de nouvelles actions doivent être menées ou si les dispositifs existants doivent être adaptés.

Mme Cécile Jodogne, ministre.- Je rappelle qu'il faut aussi davantage d'informations. Mon premier constat est, en effet, que nous disposons de peu d'éléments pour objectiver les problèmes et évaluer leur ampleur. C'est dans ce domaine que nous devons agir avant d'envisager des actions.