

Mme la présidente.- La parole est à Mme Jodogne.

Mme Cécile Jodogne, ministre.- Ce débat a largement débordé les problématiques liées à la santé et il s'agit d'un véritable choc pour moi. Hier matin, je me trouvais au Mobile World Congress à Barcelone. Il s'agit du congrès le plus important en matière de développement du mobile au monde. J'ai eu l'occasion d'en faire le tour et je dois dire que nous n'avons pas fini d'aborder le sujet.

En matière d'objets connectés, il était question des possibilités en termes de voitures, de gestion des maisons, de montres,... Pour beaucoup, ces innovations existent dans l'optique d'améliorer notre vie quotidienne.

En termes d'innovations, je parlerai également des avancées en matière de réalité virtuelle. L'association de ces deux mots est déjà particulière en soi. Aujourd'hui, c'est pourtant le leitmotif pour le développement de l'industrie mobile.

Hier matin, pour rebondir sur votre allégorie du capitaine qui ne sent plus la mer, je peux vous dire que je me trouvais sur une épave au fond d'un océan. Grâce à un masque, je pouvais presque toucher une baleine qui passait à 50cm de moi, ou encore des raies. On m'a aussi proposé de faire exploser des vaisseaux spatiaux. J'étais particulièrement mauvaise en la matière, car je n'ai jamais joué à ce genre de jeu.

Le meilleur et le pire se rencontrent donc en matière de réalité virtuelle. En d'autres termes, ces développements peuvent nous permettre d'être davantage connectés au monde réel et plus en prise avec ce qui se passe autour de nous. À l'inverse, ils peuvent aussi complètement nous déconnecter en faisant exister un monde qui n'a plus aucun lien avec le nôtre.

L'enjeu aujourd'hui concerne donc les contenus à appliquer à ces technologies. Ils peuvent en effet tendre vers le meilleur comme vers le pire. Il importe malgré tout de resserrer le débat sur ce que l'on appelle la cyberdépendance, soit l'utilisation excessive de toutes ces technologies addictives qui nous isolent de la réalité.

Il convient ici de ne pas faire l'amalgame avec la révolution numérique dont vous avez rappelé tous les bienfaits, notamment en termes de collaboration et d'éducation. Je me concentrerai donc sur la problématique de la cyberdépendance à entendre comme une assuétude entraînant des problèmes de santé.

La cyberdépendance est devenue un sujet de préoccupation important pour les parents et les éducateurs. Il s'agit d'un phénomène sans doute encore peu connu. La médiatisation qu'il suscite, parfois empreinte d'un peu de dramatisation, ne facilite pas toujours une appréhension adéquate de la problématique.

Les cyberdépendances recouvrent en fait plusieurs types d'addictions. Certaines études ont tenté de les catégoriser :

- la dépendance au jeu pour désigner les jeux vidéo en ligne, les jeux de hasard et les transactions en ligne ;
- la dépendance relationnelle liée au fait de nouer des relations via internet, notamment en fréquentant les réseaux sociaux et au détriment des relations réelles et physiques ;
- la dépendance au cybersexe qui se manifeste par la fréquentation immodérée de sites pornographiques ;
- la recherche compulsive d'informations, appelée aussi « cybermassage ».

Là, je vous rejoins, Monsieur Fassi-Fihri, l'éducation aux médias joue évidemment un rôle essentiel puisque le cybermassage ne signifie pas être bien informé.

Il semble cependant ne pas y avoir de consensus quant à la manière d'interpréter cette dépendance vue soit comme un symptôme et une pathologie spécifique, soit comme le signe d'un malaise plus général, ou encore simplement comme un mode de vie encore insuffisamment étudié.

Des données relatives à la prévalence sont difficiles à obtenir vu l'absence de consensus dans le monde scientifique. Le rapport d'une recherche financée par la politique scientifique fédérale belge en 2012 fait état d'une prévalence de 9,5% d'utilisateurs compulsifs d'internet parmi les adolescents interrogés et de 12,2% parmi les adultes interrogés.

Nous disposons donc de peu d'études et les scientifiques ne sont pas d'accord sur la manière d'établir les constats et de cibler différents types de cyberdépendances. Ils sont également incapables de dire si ça répond à une pathologie spécifique ou à un malaise général, ou encore à un mode de vie nouveau.

Plusieurs outils sont disponibles pour lutter contre la cyberdépendance. Parmi ceux-ci, certains sont proposés par des services soutenus par la Commission communautaire française :

- Le site www.aide-aux-joueurs.be proposé par l'asbl Le Pélican met à disposition de l'information, un outil d'auto-test ainsi que du self-help. Voilà un instrument très concret qui s'adresse directement aux personnes qui réalisent qu'elles vont un peu trop loin en matière de jeux ;
- le site www.stopouencore.be mis en ligne par Infor-Drogues permet de faire le point sur les consommations diverses, et notamment les usages d'internet ;
- le site www.jarretequandjeux.org permet également d'aborder la dépendance aux jeux vidéo et s'adresse aux jeunes, aux enseignants et aux parents.

De plus, ces deux associations (Infor-Drogues et Le Pélican) sont agréées en tant que services ambulatoires et offrent dans ce cadre des informations et des consultations aux personnes qui en font la demande.

Du côté de la Fédération Wallonie-Bruxelles, Yapaka a mis en ligne un manuel d'aide aux professionnels intitulé « Cyberdépendance et autres croquemitaines » ainsi que l'ouvrage « Qui a peur du grand méchant web » qui aborde cette question selon une approche résolument critique. Au-delà des considérations strictement technologiques, la question est replacée dans une perspective globale d'éducation de l'enfant et de l'adolescent aux risques et à l'apprentissage de la vie.

La Fédération des associations de parents de l'enseignement officiel (Fapeo) a également mis en ligne un guide intitulé « Comprendre les nouvelles dépendances : le cas de la cyberdépendance ».

En ce qui concerne les ressources d'aide et de soins, en plus d'Infor-Drogues et du Pélican, on peut citer :

- l'unité assuétudés du centre Chapelle-aux-champs, agréé par la Commission communautaire française ;
- la clinique du jeu pathologique qui propose des consultations et des groupes de paroles à l'hôpital Brugmann pour les joueurs, les personnes dépendantes à internet et les familles ;
- SOS jeux met également à disposition des joueurs dépendants un numéro d'appel gratuit (un 0800), 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.

Les services de santé mentale et les services spécialisés dans la prise en charge des toxicomanies répondent également à des demandes liées à la cyberdépendance.

En ce qui concerne les concertations, un groupe de travail intercabinets a tout récemment été mis en place au sein de la cellule politique générale drogues. Il est consacré à la dépendance aux jeux, et inclura notamment dans ses travaux la question des jeux en ligne. L'objectif est le « développement

C.R. N° 29 (2015-2016)

d'une politique d'actions sur la dépendance au jeu » en encourageant « des concertations interministérielles pour élaborer une stratégie commune contre la dépendance au jeu ».

Cette question ne fait pas encore l'objet de beaucoup d'analyses scientifiques. Elle revêt des aspects très différents puisque la cyberdépendance peut toucher des comportements très divers. La cyberdépendance rentre en confrontation avec une évolution. Je me suis d'ailleurs exprimée là-dessus à la suite d'un bref passage, hier, au Mobile World Congress.

C'est un monde en évolution qui comporte le meilleur et le pire. L'enjeu de la sensibilisation et de l'éducation des enfants et des jeunes à ce nouveau type de technologie est, certainement, indispensable.