

PROBLÉMATIQUES DE L' « ADDICTION » AUX ÉCRANS

L'addiction aux jeux vidéo est reconnue par l'OMS dans le CIM-11 en 2018, comme un trouble à part entière : le Gaming disorder (GD) (19). En revanche, l'addiction aux écrans en général n'apparaît pas dans les classifications internationales. On entend plus souvent parler avec précaution « d'utilisation pathologique des écrans » ou « d'usage problématique » des écrans.

Concernant les conduites à risque ultérieures, les médias peuvent jouer un rôle non anodin (20). Le tabac et l'alcool représentent les deux menaces les plus importantes mentionnées : les publicités vues sur écran pourraient être responsables de 30% de la consommation de ces substances chez les adolescents. De plus les nouvelles technologies (Internet, réseaux sociaux), élargissent les possibilités d'exposition aux drogues (annonces publicitaires, vidéo) et à la vente de produits.

NOTIONS-CLE : addiction aux jeux - découverte des conduites à risque
