

Données épidémiologiques sur les addictions aux jeux et à Internet à La Réunion

Claire Bernède-Bauduin – Monique Ricquebourg
Observatoire Régional de la Santé

**Colloque Régional « addictions, jeux et dépendances »
29-30 avril 2011**

- **Addictions sans produit**

- Phénomène « naissant » mais déjà très préoccupant
- Mobilisation nationale : plan 2007-2011, instances spécifiques , ...
- Mobilisation locale : Commission Addictions sans produit

- **Addictions aux jeux et à internet**

- Préoccupation émergente et en forte croissance
- Augmentation de l'offre (nouvelles technologies, libéralisation du marché des jeux en ligne , ...)

- **Constats :**

- Données nationales : récentes et encore limitées
- Données locales : quasi-inexistantes
- **Besoins d'informations locales**

- **Données en population générale**
 - Indicateurs relatifs aux jeux de hasard et d'argent du tableau de bord sur les addictions à La Réunion
 - Collaboration ARS-OI / ORS / partenaires / producteurs de données (FDJ, PMU, Préfecture)
- **Données chez les jeunes**
 - Enquête sur internet et les jeux chez les étudiants à l'Université de La Réunion
 - Collaboration : Commission « Addiction sans produit », ANPAA974, CHR – FG, DJSCS, MILDT, ORS, Université de La Réunion

En population générale

Indicateurs « TB addictions » actualisés
en 2011

Tableau de bord sur les addictions

Objectifs

- **Objectif principal** : dresser un état des lieux des connaissances disponibles sur les addictions à La Réunion, à une période donnée.
- **Objectif final** : Guider les actions de prévention.

Méthodes

- Collecte de données auprès des producteurs de données
- Synthèse et mise à jour des données existantes

Thèmes

- **Alcool, tabac, drogues illicites depuis 2001**
- **Jeux de hasard et d'argent depuis 2008**



Jeux de tirage, grattage, loterie



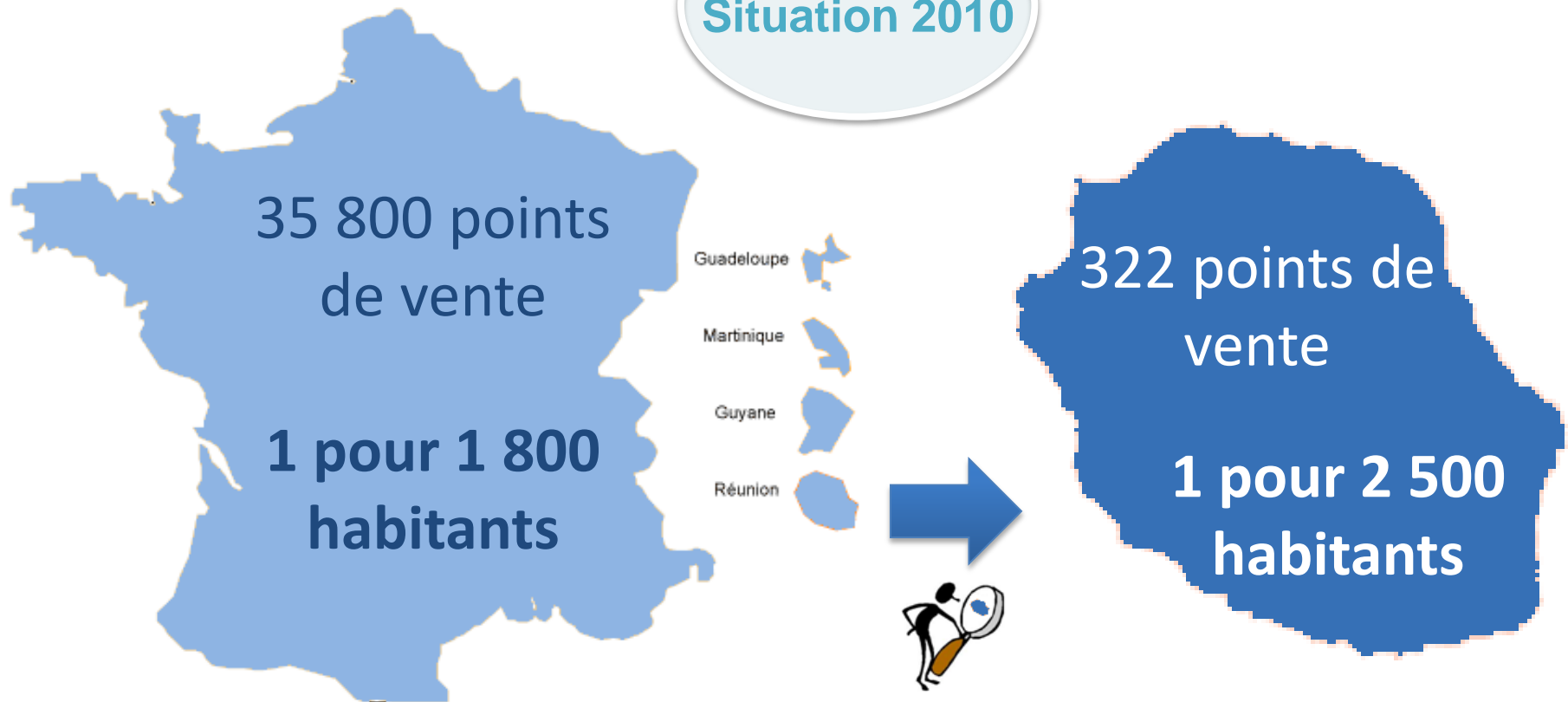
Jeux de courses de chevaux



Casinos

Jeux de tirage, grattage, loterie, ...

Situation 2010



Source : Française des Jeux, INSEE

Jeux de tirage, grattage, loterie, ...

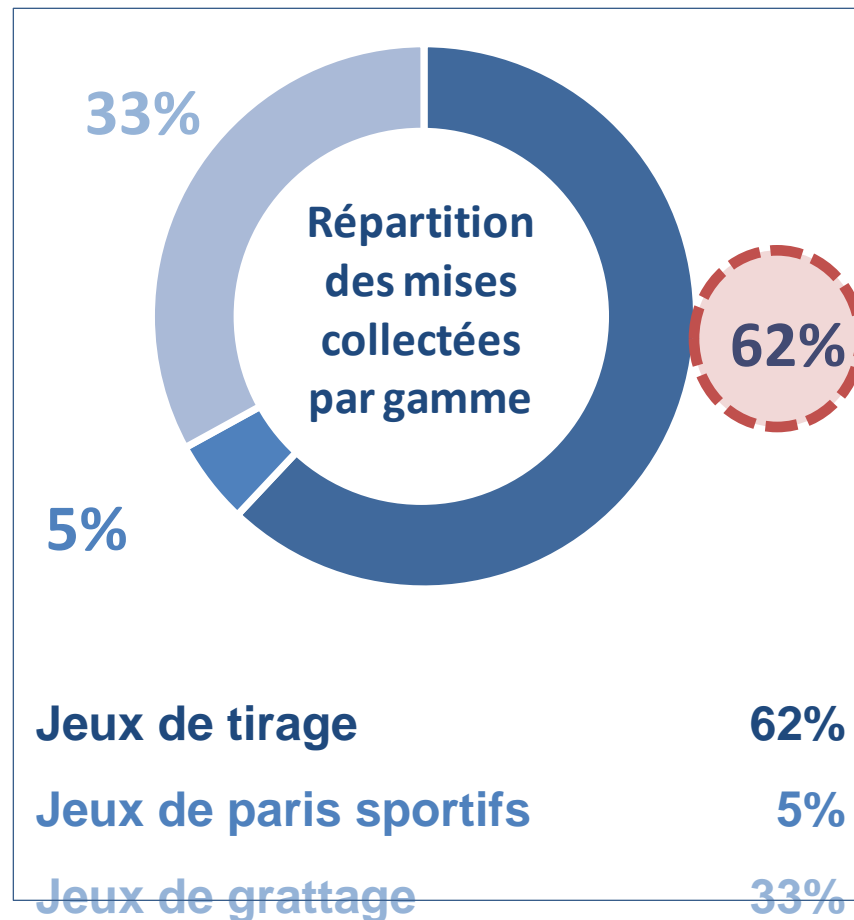


Source : Française des Jeux

France - 2009



Réunion - 2010





Jeux de tirage, grattage, loterie

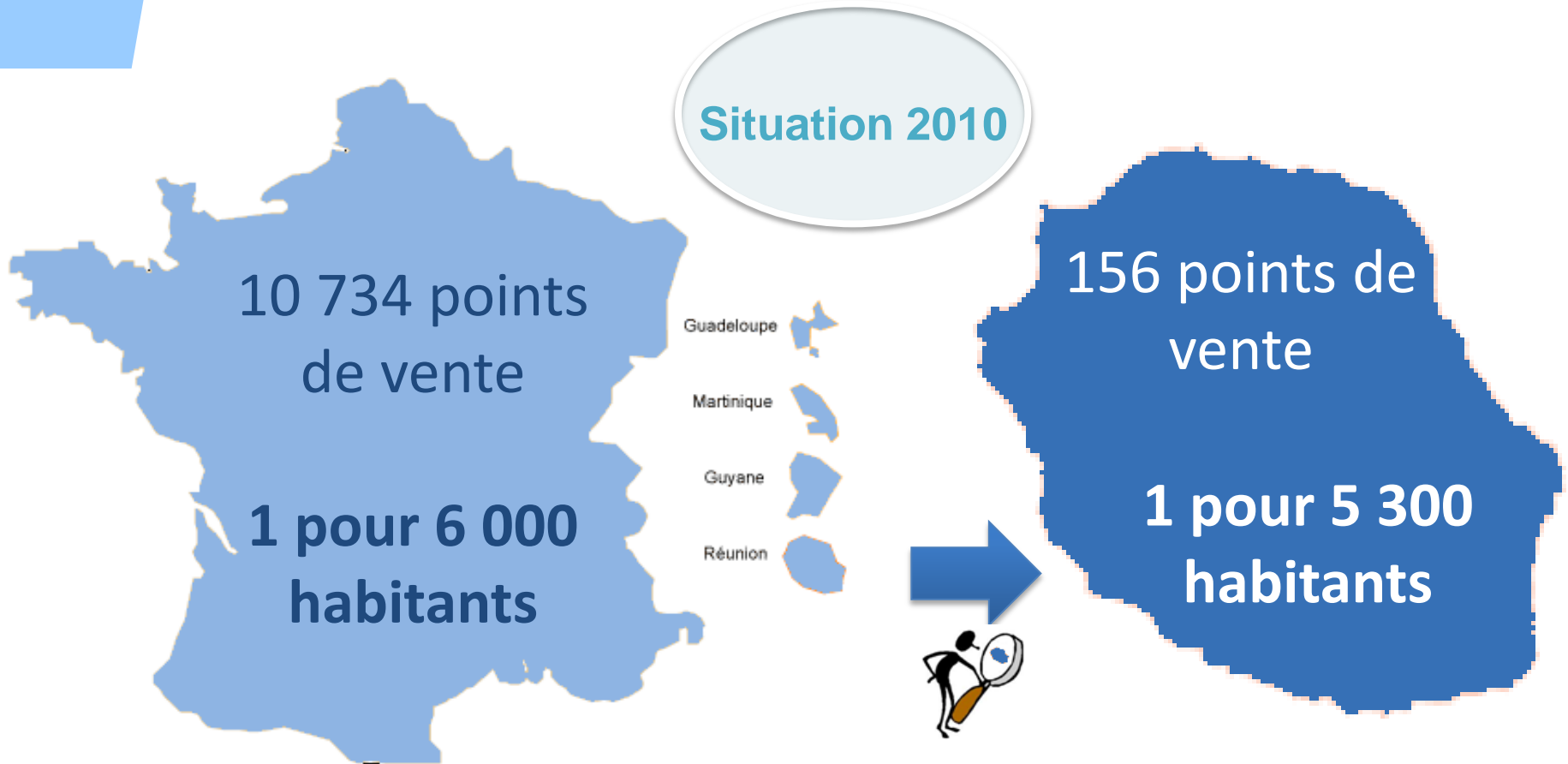


Jeux de courses de chevaux

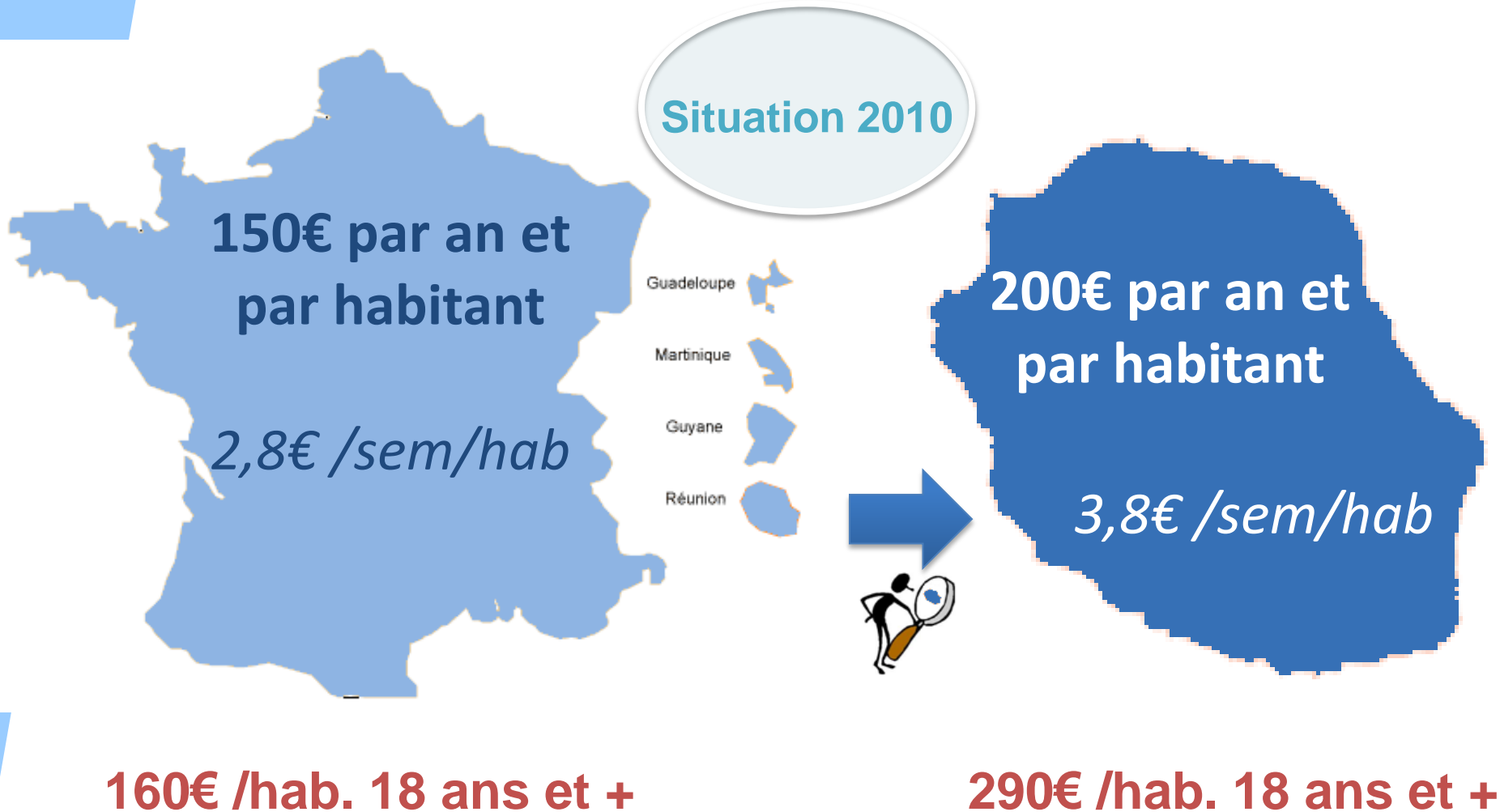


Casinos

Jeux de courses de chevaux



Jeux de courses de chevaux



Jeux de courses de chevaux

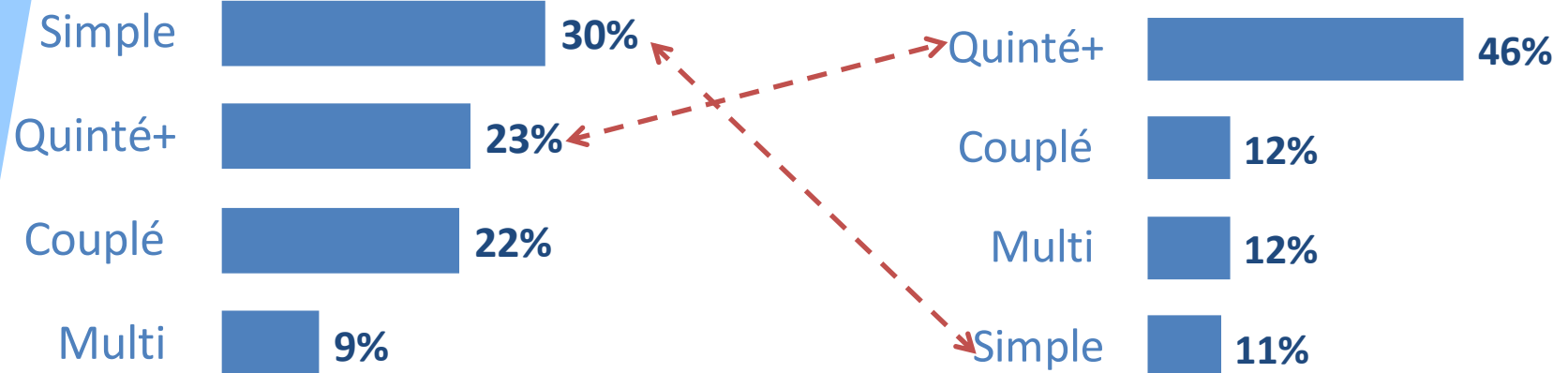
FRANCE

Situation 2010

LA REUNION

Paris les plus joués en France

Paris les plus joués à La Réunion



Simple : Perspectives de gains fréquents

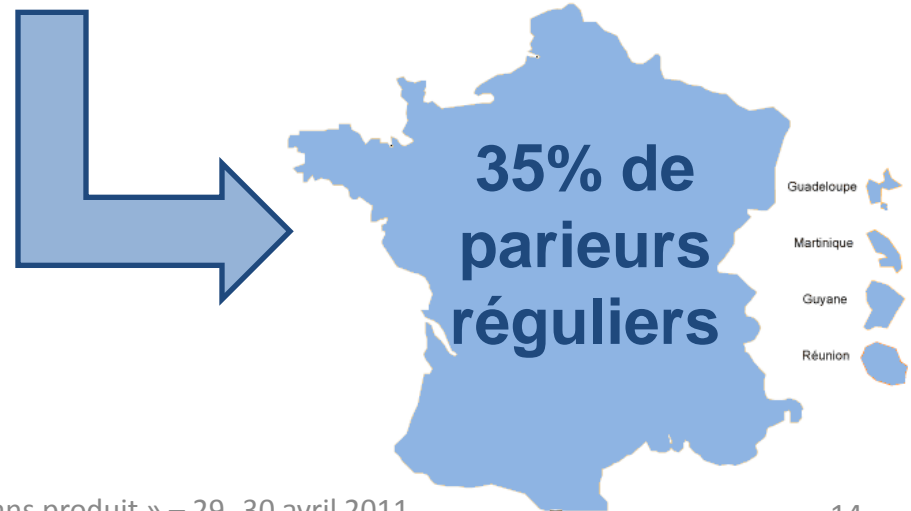
Quinté + : Perspectives de gains élevés

Source : Société PMU

Jeux de courses de chevaux

Les joueurs réunionnais

- Taux de pénétration : 22% des habitants de la Réunion (*personnes de plus de 18 ans jouant au PMU au moins une fois dans l'année*)
- Fréquence de jeu : 51% de parieurs réguliers (*qui jouent au moins une fois par semaine*)





Jeux de tirage, grattage, loterie

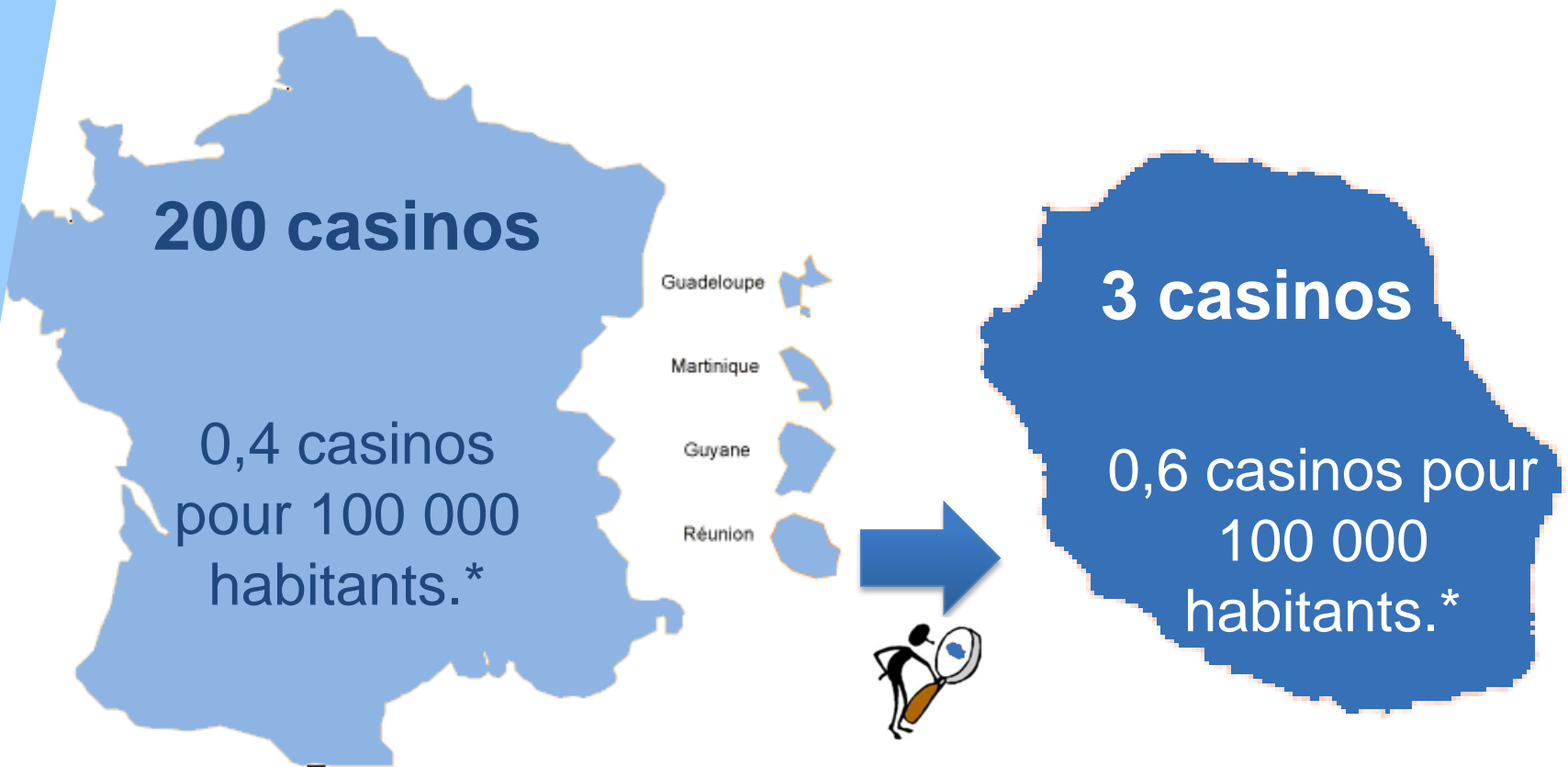


Jeux de courses de chevaux



Casinos

Casinos

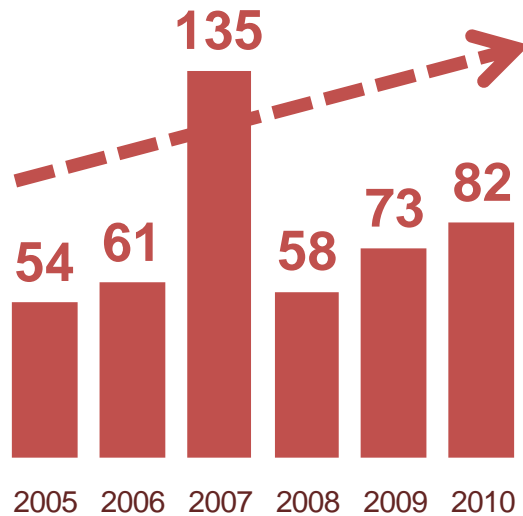


* Pour 100 000 habitants de 18 ans et + (RP 2006 – INSEE)



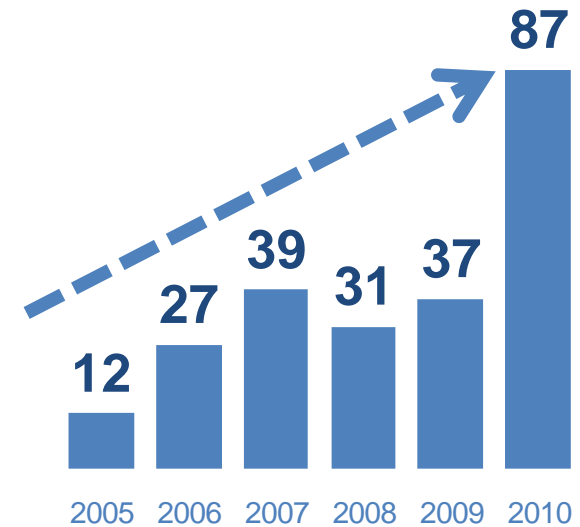
Hausse des demandes d'exclusion

Evolution annuelle des demandes d'exclusion de casinos



Hausse des demandes de levées d'exclusion

Evolution annuelle des demandes de levées d'exclusion de casinos



Sources : Préfecture de La Réunion, Ministère de l'Intérieur

- **Un contexte local propice aux comportements problématiques liés aux jeux**
- **Des connaissances encore insuffisantes**
 - Jeux sous leur forme classique uniquement
 - Vision partielle de la réalité
 - Impossibilité de quantifier le jeu problématique, pathologique
- **Plusieurs interrogations**

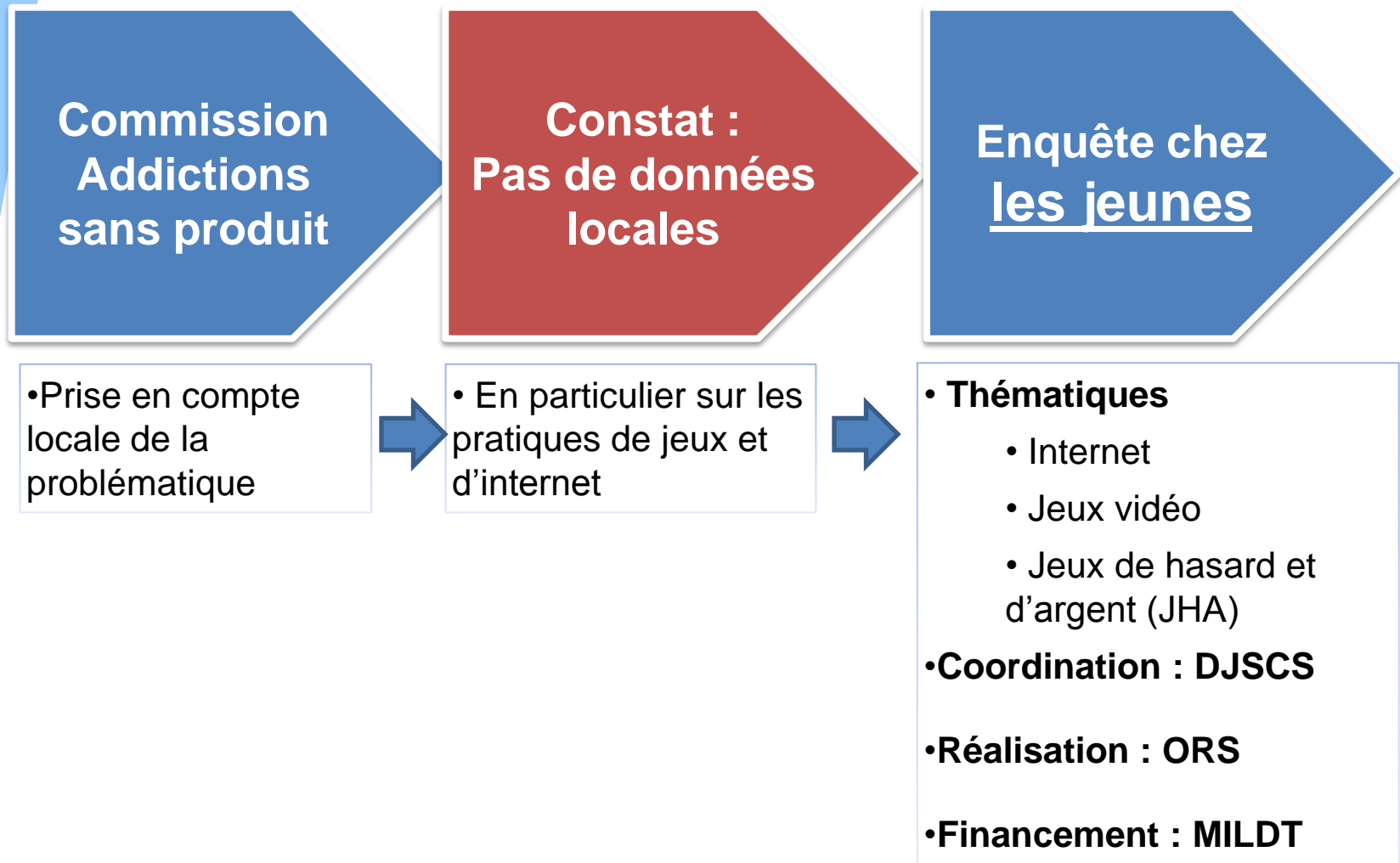


- Nouvelles formes de jeux : jeux vidéo, internet ?
- Jeux chez les jeunes ?
- ...

Chez les jeunes

Enquête 2010 sur les addictions aux jeux vidéo et à Internet chez les étudiants

Contexte de l'étude



Objectifs de l'étude

Objectif principal

- Elargir les connaissances sur les addictions aux jeux et à internet chez les jeunes réunionnais.

Objectifs spécifiques

- 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
- Evaluer la coexistence avec la consommation de produits psycho actifs

Objectif final

- Mieux connaître la problématique pour guider les actions de prévention

Méthodologie de l'étude

Population

- **Population cible** : jeunes 18-25 ans
- **Population source** : étudiants ayant recours aux Services de Médecine Préventive et de Promotion de la Santé (SMPPS)

Champ d'intervention

- Les 2 SMPPS de l'Université de La Réunion (Sud et Nord)

Période d'intervention

- Du 28 septembre au 31 octobre 2010

Type d'enquête

- **Enquête quantitative transversale par questionnaire**

Modalités de recueil

- Questionnaire anonyme et auto-administré
- Thématiques principales : *Usage d'internet et des jeux vidéo, pratiques des jeux de hasard et d'argent*
- Outils de repérage de l'usage problématique :
 - **Internet** : critères de **YOUNG (1996)**
 - **Jeux vidéo** : critères de **TEJEIRO (2002)**

- **1 178 questionnaires recueillis et saisis à l'ORS**
 - 1 119 questionnaires exploitables pour les analyses

- **Taux de données manquantes variable**
 - inférieur à 1% pour les questions sociodémographiques
 - 17%-18% pour les événements traumatisants

- **Analyses statistiques descriptives sous Stata**



Caractéristiques socio-démographiques

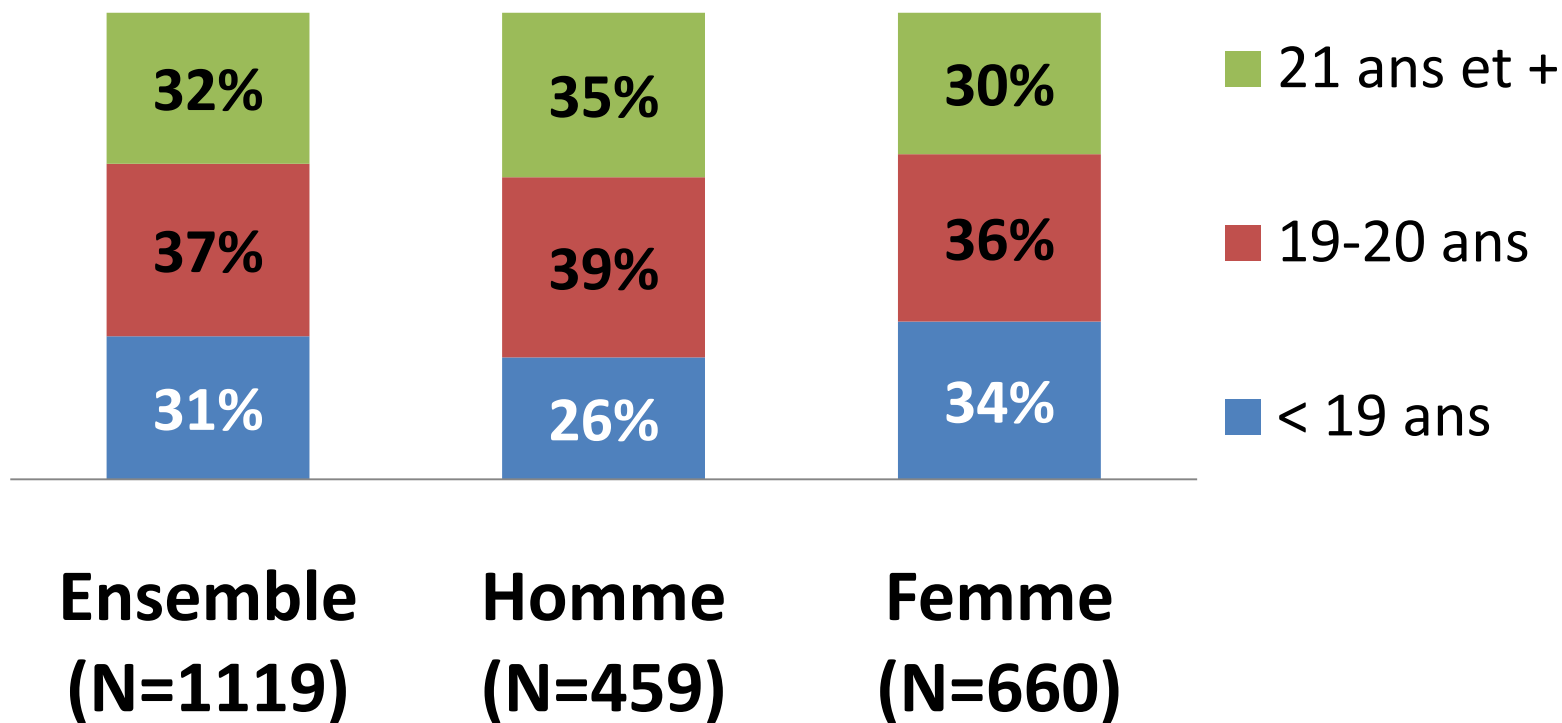
Répartition par sexe



Femmes surreprésentées

Age moyen : 20 ans (entre 14 et 35 ans)

Répartition par classe d'âge selon le sexe



- **Comparaison de l'échantillon d'enquête à la population étudiante inscrite pour 2010-2011**
 - Répartition similaire hommes/femmes
 - Public plus jeune dans l'échantillon d'enquête
 - Ecart selon les filières d'enseignement



Usage d'internet

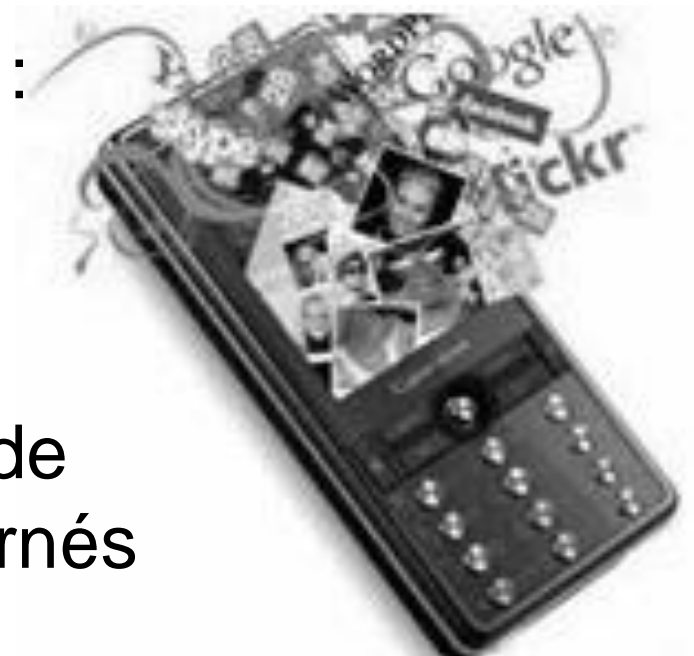


Jeux vidéo



Jeux de hasard et d'argent (JHA)

- 98% des étudiants utilisent internet
- Usage d'internet sur GSM :
 - **4 étudiants sur 10**
 - Les jeunes de moins de 19 ans davantage concernés



Usage d'Internet (2/6)

Critères de Young (% parmi les usagers d'Internet)	Ensemble	Homme	Femme
1 - Est préoccupé par Internet	22%	22%	22%
2 - A besoin de naviguer sur le net de plus en plus longtemps	15%	15%	15%
3 - A tenté à plusieurs reprises de contrôler, diminuer ou arrêter son utilisation d'Internet	16%	18%	15%
4 - S'est senti fatigué ou irritable lorsque tenté de diminuer	8%	7%	8%
5 - Reste connecté plus longtemps que prévu	64%	62%	66%
6 - A mis en danger une relation affective importante ou des possibilités professionnelles à cause d'Internet	10%	11%	10%
7 - A menti à son entourage pour cacher son utilisation d'Internet	10%	10%	10%
8 - Utilise Internet comme moyen de s'évader ou d'échapper à ses problèmes	33%	28%*	37%*

*Différence significative (p<0.05)

Des étudiants concernés par les méfaits liés à l'usage d'internet

Usage d'Internet (3/6)

Population concernée	Usage problématique	Usage à risque
Ensemble des étudiants	6%	7%
Etudiants usagers réguliers* d'Internet	7%	7%
Etudiants avec un usage prolongé** d'Internet	14%	9%

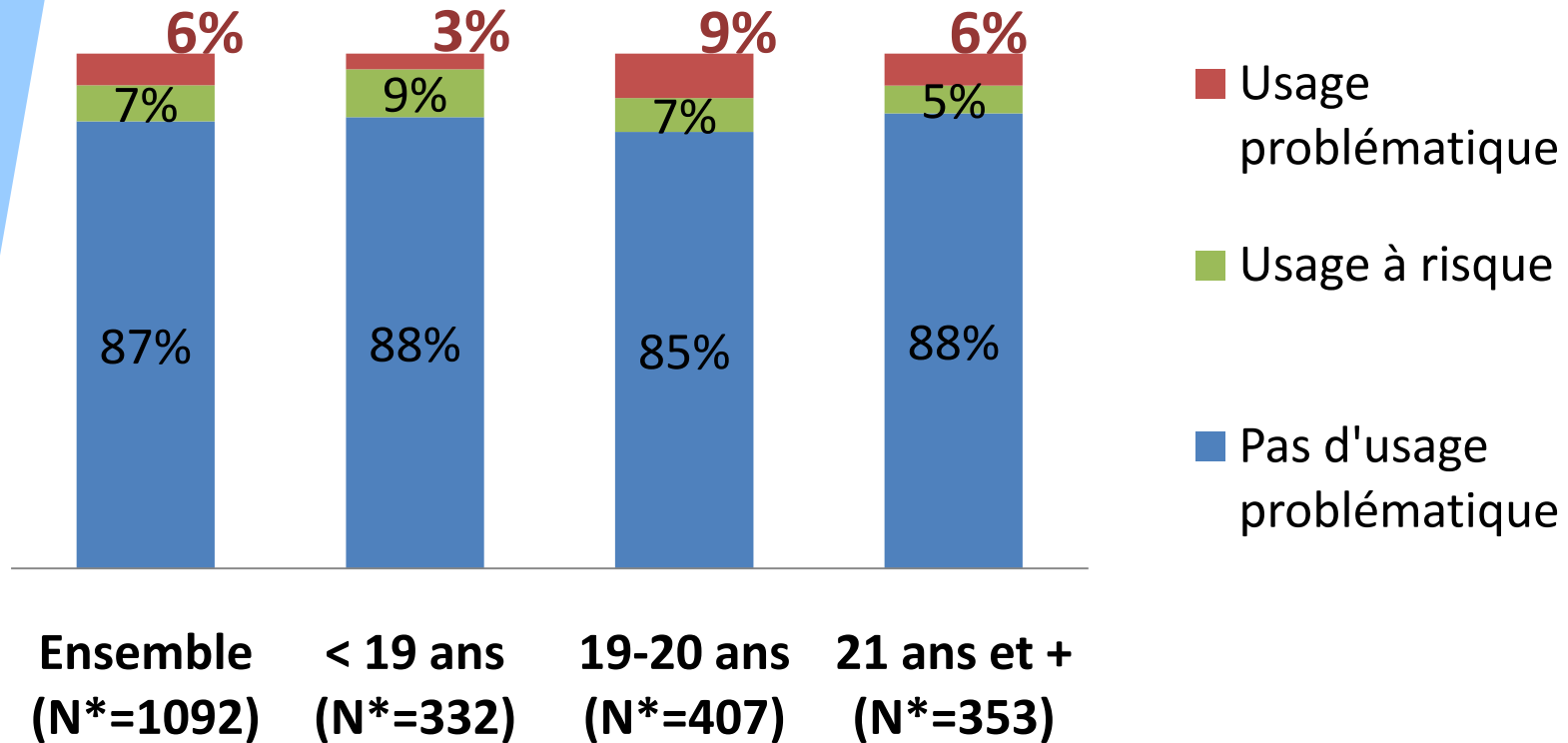
*Au moins un usage hebdomadaire

**usage d'Internet 20 heures ou plus par semaine

13% d'usage au minimum à risque chez les étudiants

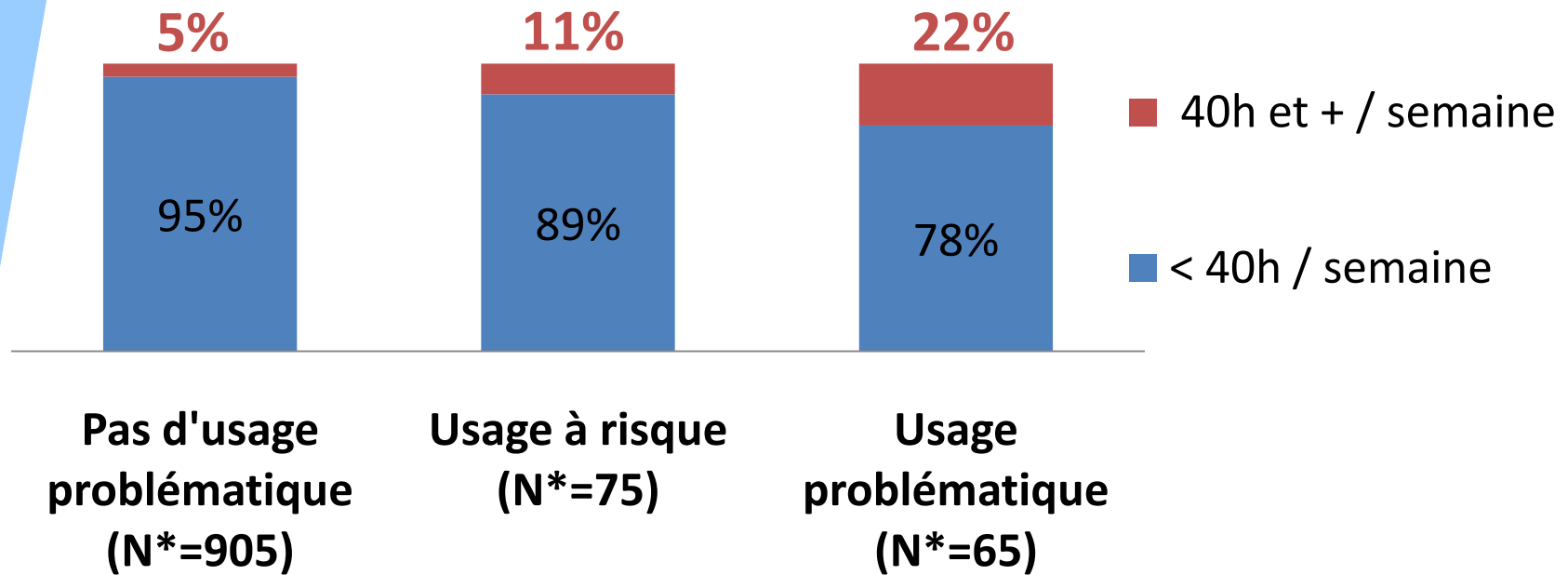
**23% d'usage au minimum à risque chez les étudiants
avec un usage prolongé** d'internet**

Usage problématique d'Internet selon la classe d'âge



- Usage problématique plus fréquent chez les 19 ans ou +
- Pas de différence selon le sexe

Usage problématique d'Internet selon le volume horaire hebdomadaire d'usage d'internet

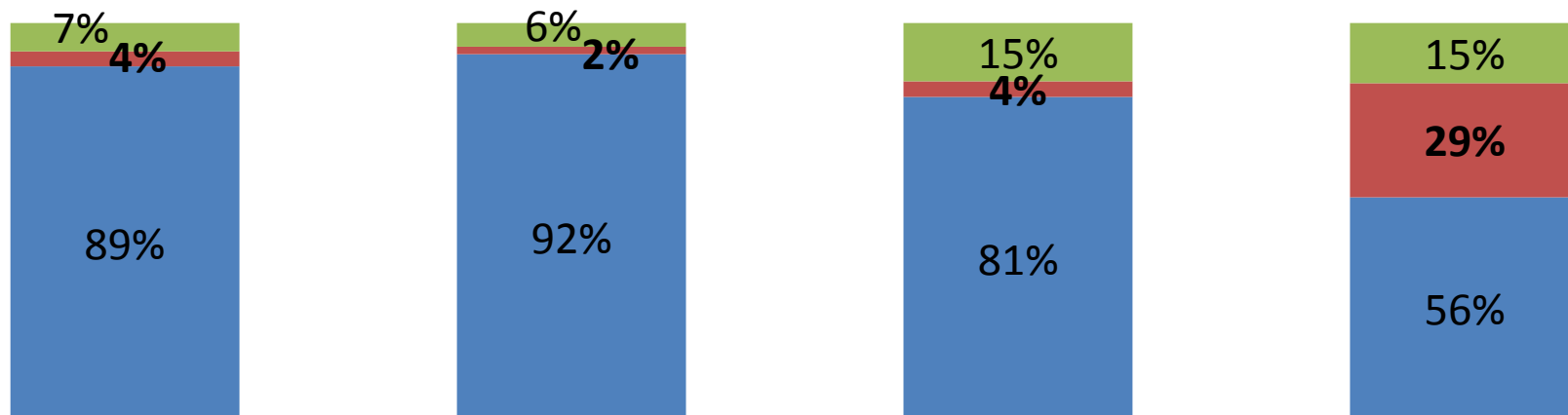


- Plus d'utilisateurs de 40 heures ou plus d'internet par semaine chez les étudiants ayant un usage problématique.

Usage d'Internet (6/6)

Auto-évaluation de l'usage d'Internet selon l'usage problématique ou non du Web

■ Normal ■ Problématique ■ Ne sait pas



Ensemble (N*=1044)

Pas d'usage
problématique (N*=903)

Usage à risque (N*=75)

Usage problématique
(N*=66)

* parmi les jeunes utilisant Internet

Des décalages entre usage et perception

- des usages à risque ou problématiques jugés normaux en majorité
- des étudiants sans repère (les « je ne sais »)



Usage d'internet



Jeux vidéo

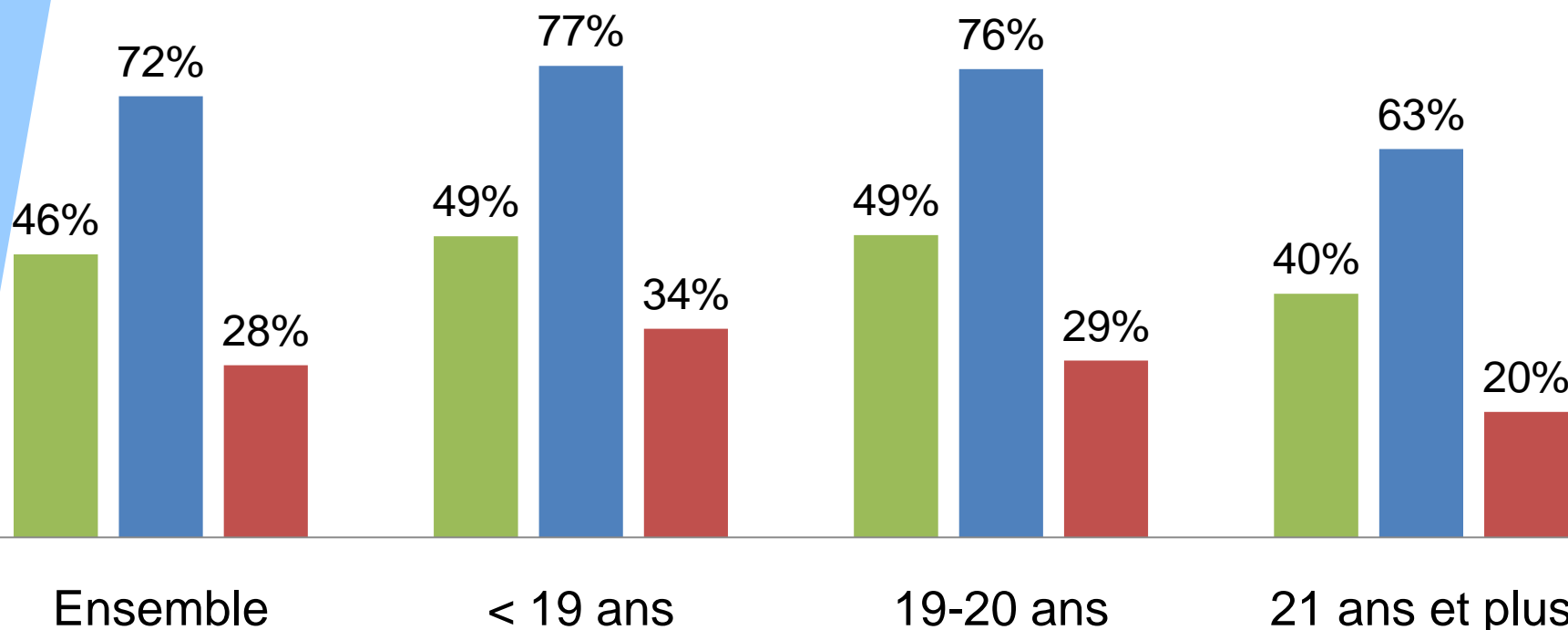


Jeux de hasard et
d'argent (JHA)

Usage des jeux vidéo (1/8)

Pratique des jeux vidéo selon le sexe et la classe d'âge

■ Ensemble (N*=1106) ■ Homme (N*=456) ■ Femme (N*=650)



- **Prédominance masculine observée quelle que soit la tranche d'âge**
- **Les jeunes davantage concernés par les jeux vidéo**

Usage des jeux vidéo (2/8)

Critères de Tejeiro (% parmi les usagers de jeux vidéo)	Ensemble	Homme	Femme
1 - Continue à penser aux jeux vidéo lorsqu'il ne joue pas	26%	31%*	15%*
2 - Passe de plus en plus de temps à jouer aux jeux vidéo	9%	12%*	3%*
3 - A tenté de contrôler, diminuer ou arrêter de jouer	22%	27%*	13%*
4 - Mauvaise humeur ou irritable lorsqu'il ne peut pas jouer	3%	3%	3%
5 - Joue plus souvent aux jeux vidéo lorsqu'il ne se sent pas bien	27%	29%	22%
6 - Besoin de jouer plus pour atteindre son but en cas d'échec	47%	47%	48%
7 - Cache parfois aux autres qu'il joue aux jeux vidéo	8%	10%*	4%*
8 - Absent, a menti ou volé pour pouvoir jouer aux jeux vidéo	4%	6%*	0,6%*
9 - A négligé ses activités scolaires ou professionnelles ou ses relations personnelles à cause des jeux vidéo	37%	46%*	21%*

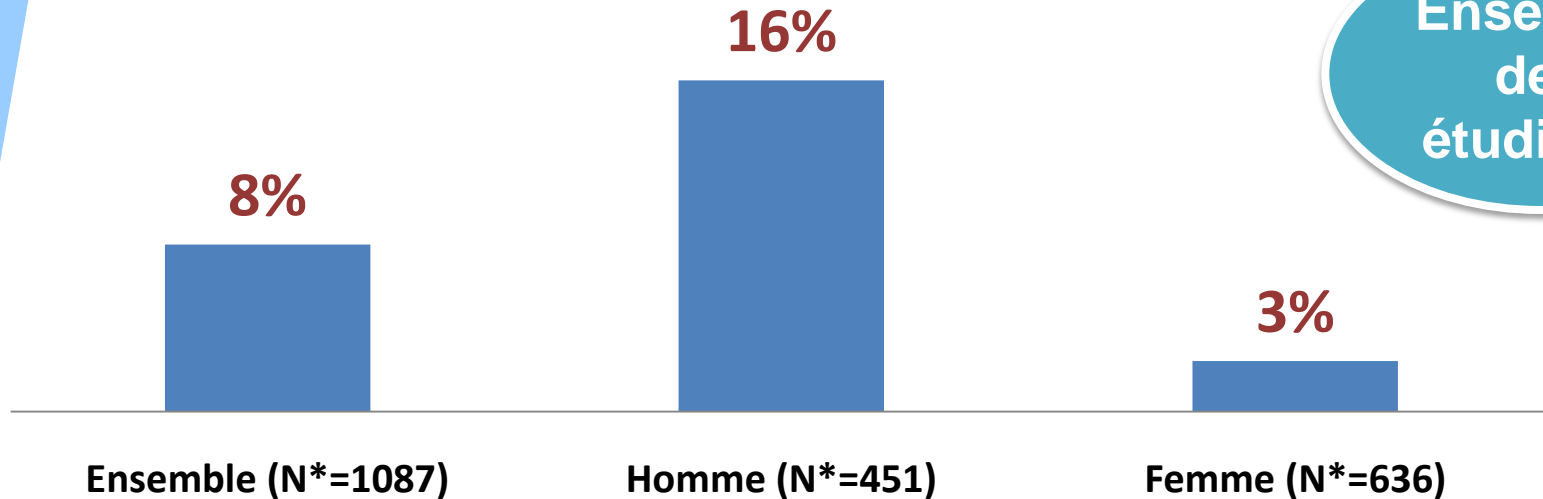
* Différence significative entre hommes et femmes (p<0.05)

- Des étudiants concernés par les méfaits liés aux jeux vidéo
- Les hommes significativement plus concernés

Usage des jeux vidéo (3/8)

Usage problématique* des jeux vidéo selon le sexe

Ensemble
des
étudiants



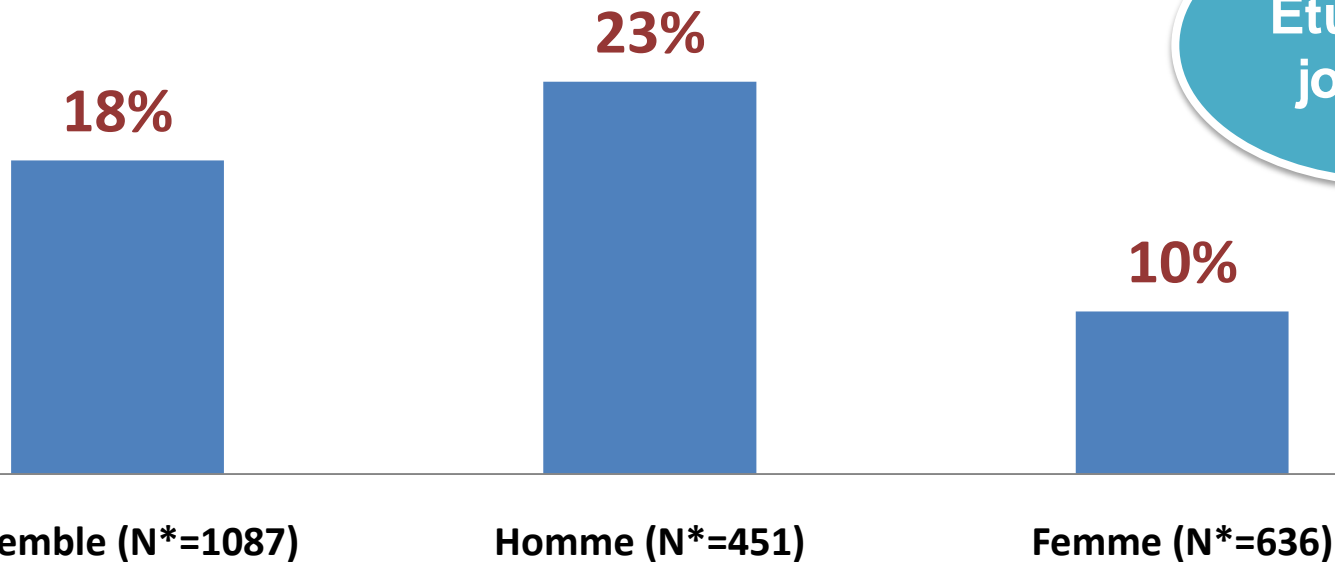
* parmi les jeunes (joueurs ou non) pour lesquels la catégorisation est possible

8% des étudiants concernés par un usage problématique des jeux vidéo

- les hommes 5 fois plus concernés que les femmes

Usage des jeux vidéo (4/8)

Usage problématique* des jeux vidéo selon le sexe



* parmi les jeunes joueurs de jeux vidéo pour lesquels la catégorisation est possible

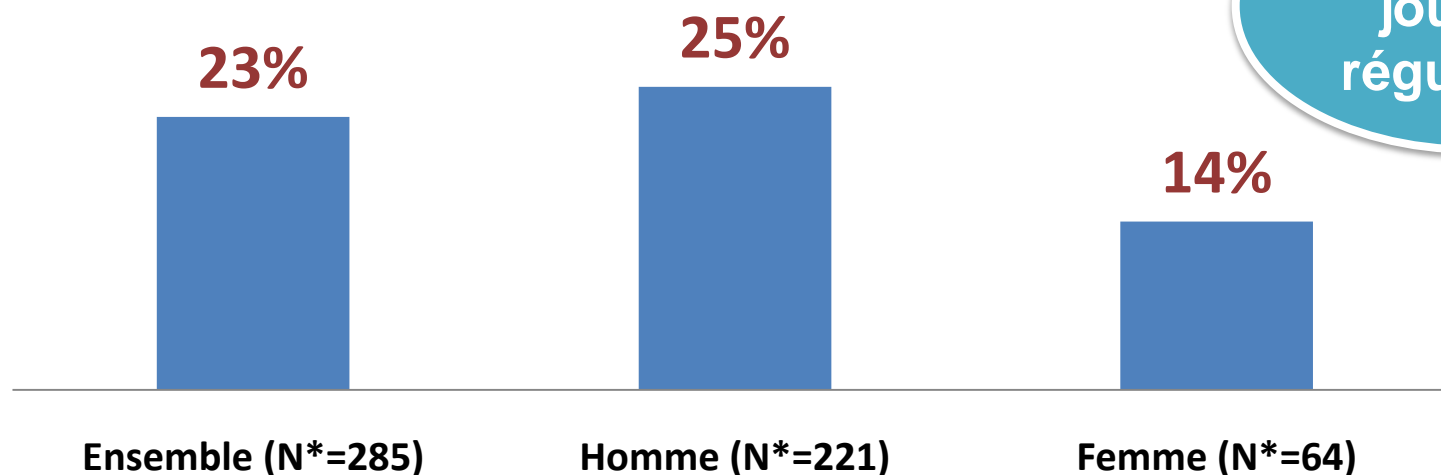
Etudiants
joueurs

Près de 2 étudiants utilisateurs de jeux vidéo sur 10 concernés par un usage problématique

- les hommes 2 fois plus concernés que les femmes

Usage des jeux vidéo (5/8)

Usage problématique* des jeux vidéo selon le sexe



* parmi les jeunes joueurs réguliers de jeux vidéo pour lesquels la catégorisation est possible

** au moins un usage hebdomadaire des jeux vidéo

Près d'un quart des étudiants utilisateurs réguliers** de jeux vidéo concernés par un usage problématique

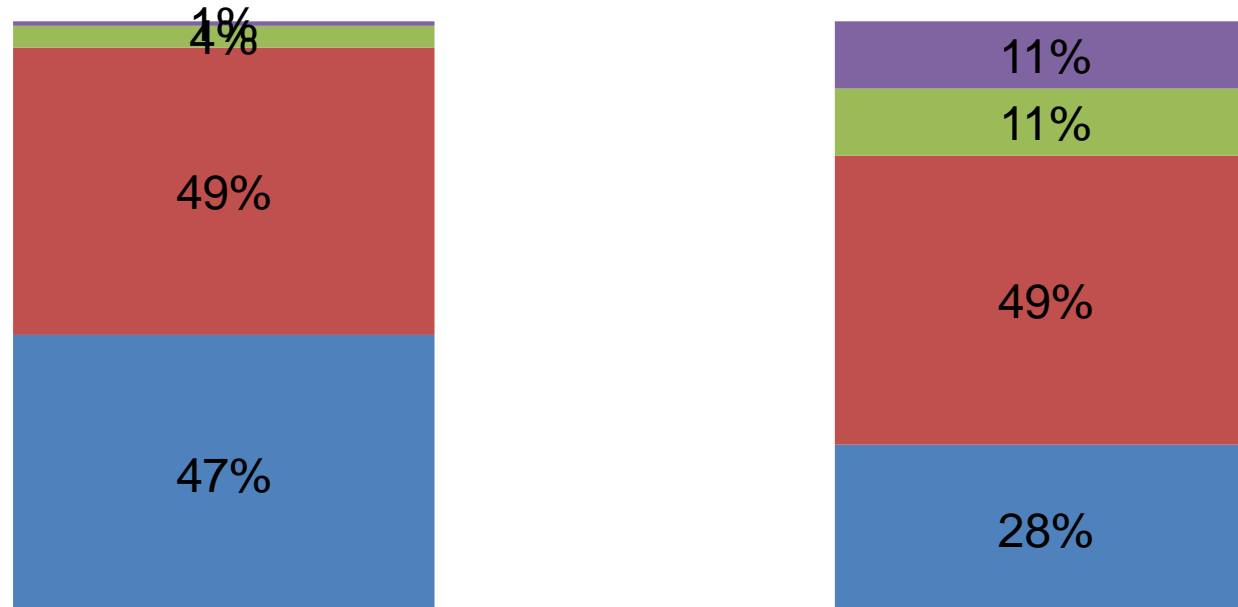
- les hommes près de 2 fois plus concernés que les femmes

Usage des jeux vidéo (6/8)

Usage problématique des jeux vidéo selon le volume horaire hebdomadaire d'usage des jeux vidéo

■ Pas toutes les semaines
■ 20-39 h /semaine

■ < 20h /semaine
■ Plus de 40 h / semaine



Pas d'usage problématique (N*=383)

Usage problématique (N*=88)

- Volume horaire plus important chez les usagers problématiques

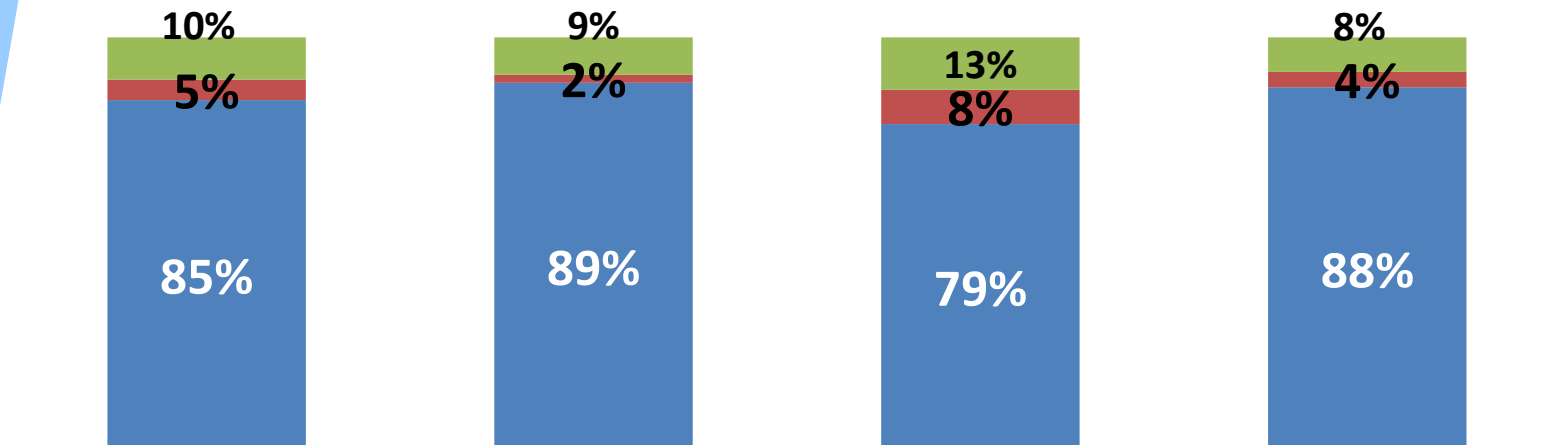
Usage des jeux vidéo (7/8)

Auto-évaluation de l'usage des jeux vidéo

■ Normal

■ Problématique

■ Ne sait pas



Ensemble (N*=468)

< 19 ans (N*=155)

19-20 ans (N*=181)

21 ans et + (N*=132)

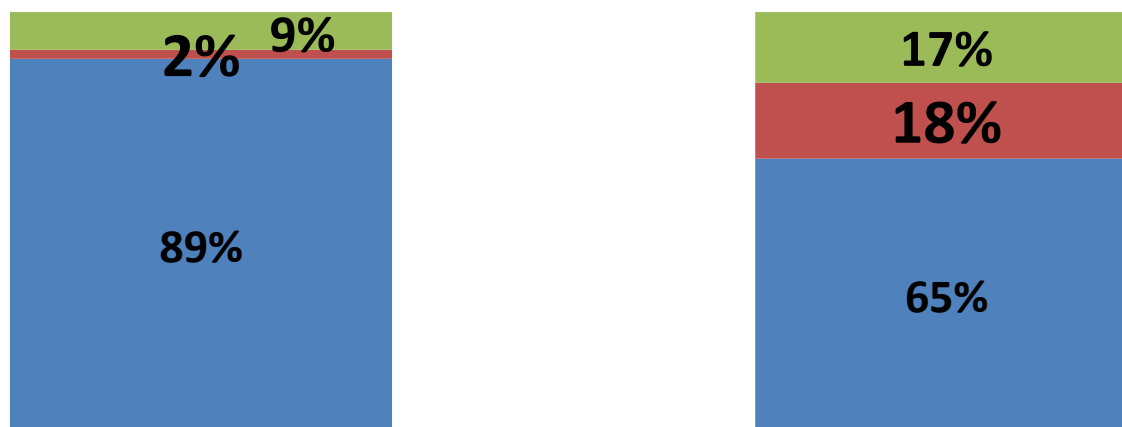
* parmi les jeunes jouant à des jeux vidéo

- Usage des jeux vidéo jugé normal par la majorité des étudiants
- 5% des étudiants estiment avoir un usage problématique
- Les plus de 19 ans plus conscients de leur problème

Usage des jeux vidéo (8/8)

Auto-évaluation de l'usage des jeux vidéo selon l'usage problématique ou non des jeux vidéo

■ Normal ■ Problématique ■ Ne sait pas



Pas d'usage problématique (N*=378)

Usage problématique (N*=83)

* parmi les jeunes jouant à des jeux vidéo

Des décalages entre usage et perception

- des usages problématiques jugés normaux en majorité
- des étudiants sans repère (les « je ne sais »)



Usage d'internet



Jeux vidéo



**Jeux de hasard et
d'argent (JHA)**

Jeux de hasard et d'argent

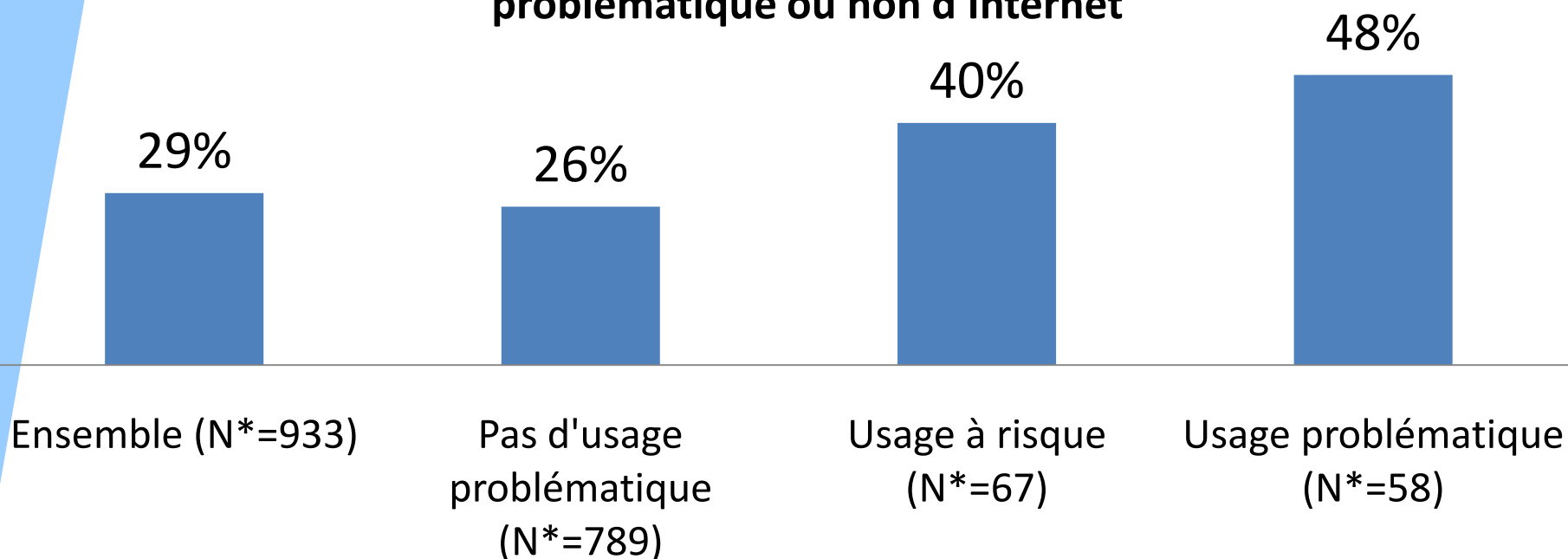
Situation vécue par rapport aux jeux de hasard au cours des 12 derniers mois - (%)	Ensemble	Homme	Femme
1. A connu des périodes où il a longuement pensé au jeu	11%	17%	6%
2. A parié plus qu'il n'en avait l'intention	5%	9%	3%
3. Est retourné jouer pour se refaire	5%	8%	3%
4. S'est senti nerveux ou irritable après avoir essayer de diminuer ou d'arrêter ses habitudes de jeu	2%	3%	0,6%
5. A caché ou tenté de cacher ses habitudes de jeu aux autres	2%	4%	0,8%
6. A demandé des prêts d'argent à cause de problèmes financiers dus aux jeux	1%	2%	0,5%

Au moins 2% des étudiants à risque par rapport aux JHA
Des hommes davantage concernés par les méfaits liés aux JHA



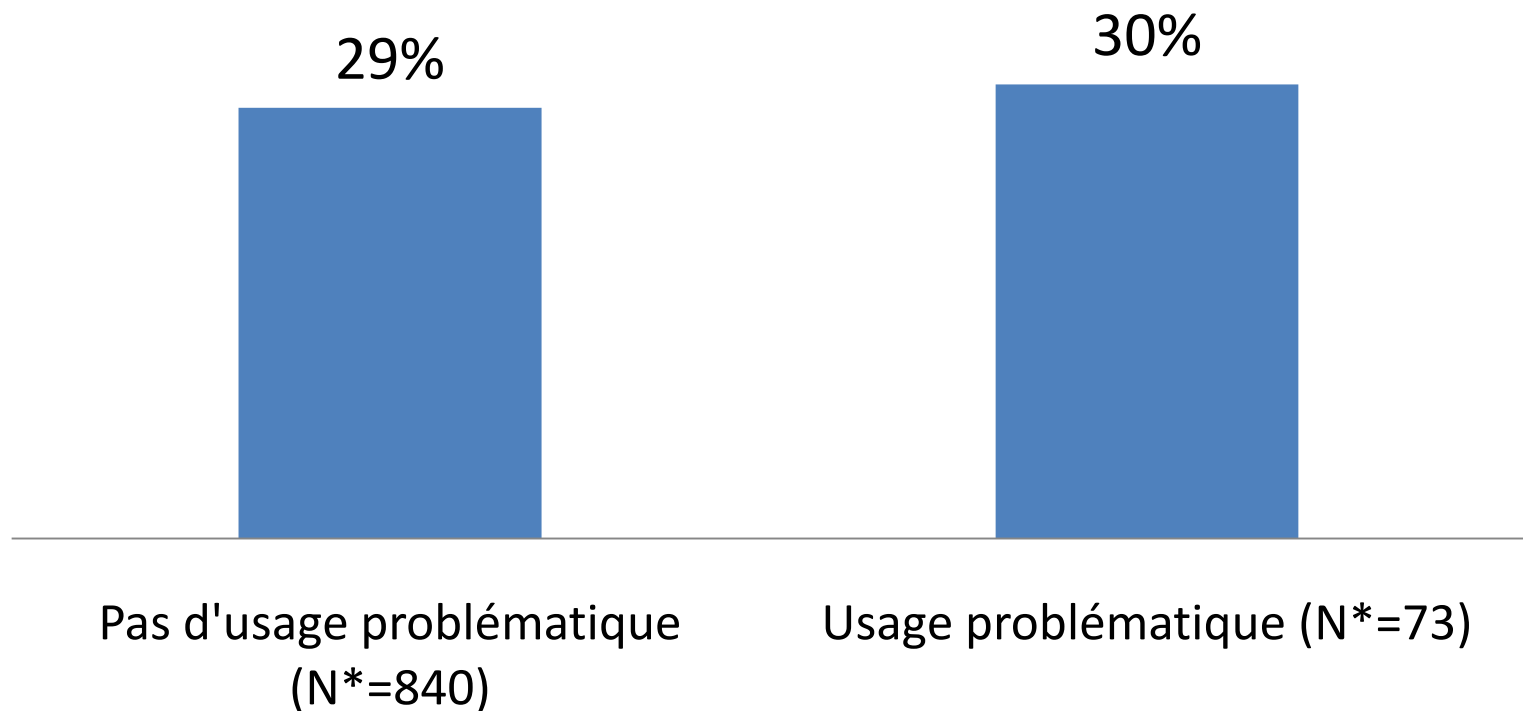
Désirs d'informations

Désir d'informations supplémentaires selon l'usage problématique ou non d'Internet



- Désir plus exprimé chez les étudiants présentant un profil à risque ou problématique vis-à-vis d'internet
- Une demande d'informations pour la moitié des usagers ayant une pratique problématique de leur utilisation d'internet

Désir d'informations supplémentaires selon l'usage problématique ou non des jeux vidéo



- Désir d'informations comparable selon l'usage problématique ou non des jeux vidéo



Autres facteurs de vulnérabilité

- Evènements traumatisants
- Consommation de produits

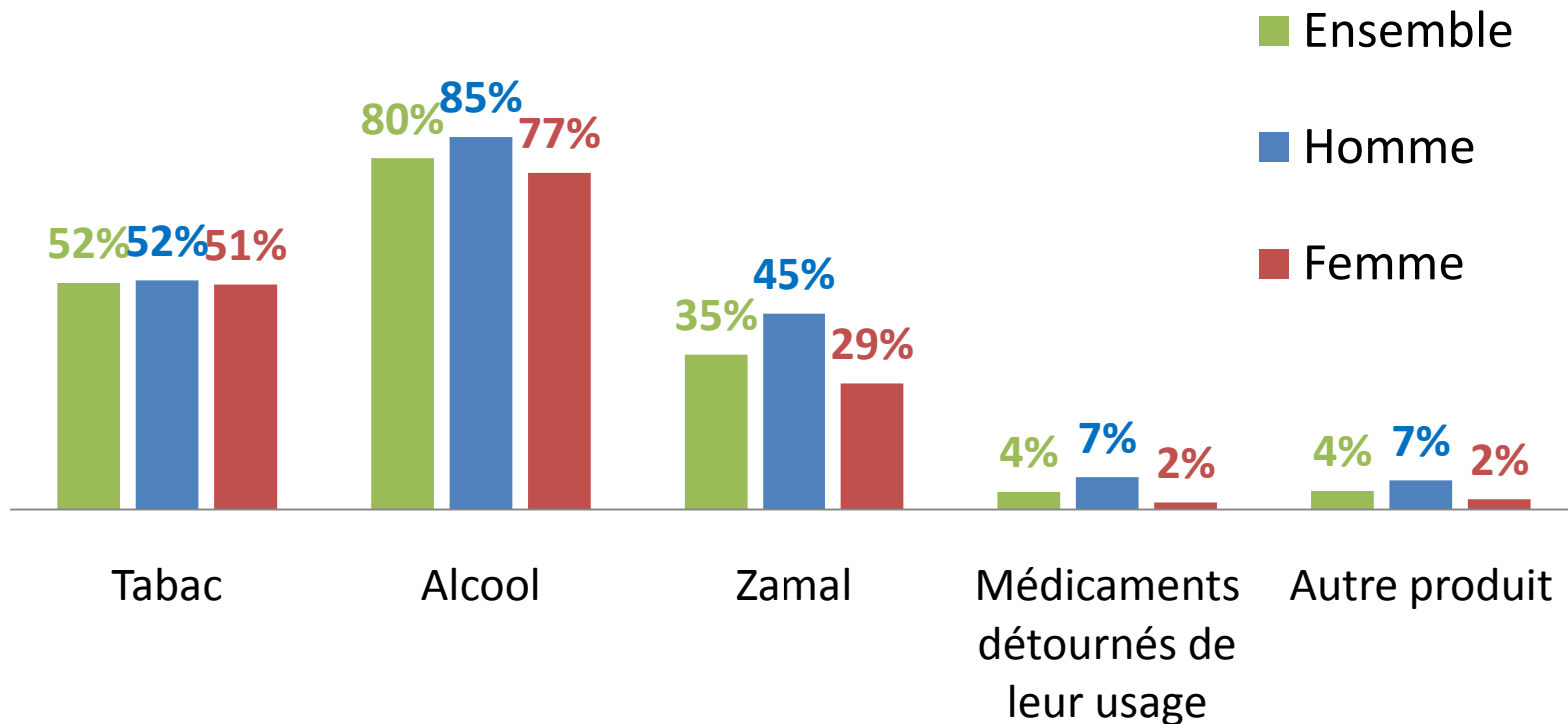
Evènements traumatisants

Evènements traumatisants - (%)	Ensemble	Homme	Femme
Séparation/divorce des parents	32%	28%	34%
Décès/maladie grave d'un parent ou d'un proche*	28%	23%	31%
Suivi par un psychologue ou un psychiatre*	15%	9%	19%
Maltraitance (physique, sexuelle ou morale) *	9%	5%	13%
Au moins un évènement traumatisant*	56%	46%	63%
Au moins deux évènements traumatisants*	20%	4%	24%

* Différence significative entre hommes et femmes (p<0.05)

Femmes plus concernées

Expérimentation de produits selon le sexe



Des pratiques davantage masculines (hors tabac)

- **24% de fumeurs quotidiens**
 - Fréquence croissante avec l'âge
- **19% de consommateurs hebdomadaires d'alcool**
 - Fréquence croissante avec l'âge
 - Fréquence plus élevée chez les hommes
- **15% de consommateurs hebdomadaires de zama**
 - Fréquence plus élevée chez les hommes



Éléments de comparaison ?

Éléments de comparaison ?

Données de prévalence dans différentes études

	Population concernée	Enquête Réunion 2010	Revue de la littérature ¹
Addictions à internet	Population générale	-	1-6%
Addictions à internet	Jeunes	6%	4-6%*
Usage problématique des jeux vidéo	Jeunes	8%	6%-46%**
Usage pathologique ou problématique des JHA	Population générale	-	1-3%
Usage à risque des jeux de hasard et d'argent	Jeunes	Au minimum 2%	

* Entre 16 et 25 ans majoritairement - ** Enfants et/ou adolescents 1 : La cyberdépendance : fondements et perspectives ; Vaugeois P. ; Centre québécois de lutte aux dépendances ; novembre 2006 ; 33p. / Pwned by the Internet, Explorative research into the causes and consequences of compulsive internet use ; Gert-Jan Meerkerk ; 2007 ; 191p. / L'usage pathologique des jeux vidéo ; Sebeyran A. ; thèse de médecine ; 2008 ; 191p. / Jeux de hasard et d'argent, contextes et addictions ; INSERM ; expertise collective ; juillet 2008 ; 479p.

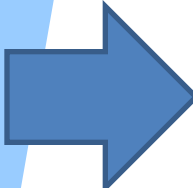


Comparaisons difficiles :

Appellations différentes, populations différentes, outils de repérage différents, modes de recrutement différents

- **Éléments positifs :**
 - Enquête innovante sur le sujet : **1^{ère} enquête sur l'île**
 - Mobilisation des partenaires (commission ASP, Université / MPU)
 - Bon accueil des étudiants (8% de refus)
 - Echantillon d'enquête : 10% de la population étudiante
- **Principales limites**
 - Limites conceptuelles : appellation, définition, reconnaissance, ...
 - Limites méthodologiques : mode de recrutement, outils diagnostics, absence de certains thèmes (type d'usage, ...)
- **Perspectives de travail**
 - Recherche de facteurs associés :
 - Usage problématique ou à risque d'Internet
 - Usage problématique des jeux vidéo

Conclusions de l'enquête

- **Des étudiants usagers des jeux et d'Internet**
 - **Des usages problématiques repérés**
 - 13% ont un usage problématique (jeux vidéo et/ou internet)
 - 2% d'usage à risque au minimum pour les JHA
 - **De réels décalages entre usages et perceptions**
 - **Des étudiants en situation de vulnérabilité**
 - **Des besoins d'informations chez les étudiants**
-  **Nécessité de prise en charge et d'actions de prévention auprès des étudiants, et de manière plus large auprès des jeunes et de leurs parents**

Conclusion générale

- Nécessité de poursuivre les travaux pour mieux connaître ces phénomènes ...
- ... complexes et trop peu étudiés
- Des préoccupations grandissantes avec l'augmentation de l'offre (notamment des jeux en ligne) et de la médiatisation
- Nécessité d'information, de prévention, et de prise en charge

Remerciements

Volet « Indicateurs en population générale »

- ARS-OI
- COPIL TB addictions
- Française des Jeux (FDJ)
- PMU
- Préfecture de La Réunion

Volet « Enquête auprès des étudiants »

- Commission addiction sans produit
 - ANPAA 974
 - CHR – site Félix Guyon
 - DJSCS (coordination)
 - ORS
- MILDT (financement)
- Université de La Réunion, SUMPPS

Merci pour votre attention



Observatoire Régional de la Santé de La Réunion

12 rue Colbert

97400 St-Denis

Tél : 0262 94 38 13

Fax : 0262 94 38 14

Email : orsrun@orsrun.net

Site internet : www.ors-reunion.org