

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

C. Bernède-Bauduin, M. Ricquebourg / ORS Réunion

Introduction

Les addictions sans produit sont des problématiques récentes en Santé Publique, parmi lesquelles les pratiques de jeux et d'internet sont des préoccupations croissantes. Les données nationales sont récentes et encore limitées sur les conséquences sanitaires de ces pratiques. A La Réunion, très peu de données existent face à un besoin grandissant d'informations. Sont présentés ici les premiers travaux épidémiologiques locaux sur la question.

En population générale (1)

Depuis 2008, des données sont collectées auprès des opérateurs de jeux dans le cadre du Tableau de bord sur les addictions. Selon les données recueillies, les mises moyennes annuelles des joueurs réunionnais (jeux de grattage, loterie, courses de chevaux, ...) sont plus élevées que celles observées au niveau national, et les habitudes de jeux semblent également différentes sur l'île. Même s'ils ne permettent pas de quantifier le phénomène, les indicateurs décrivent un contexte local des pratiques des jeux d'argent et de hasard propice aux comportements à risque des joueurs réunionnais.

Chez les jeunes (2)

Une enquête sur les addictions aux jeux et à internet a été menée en 2010, dans le cadre des travaux de la commission « addictions sans produit ». Elle a été réalisée auprès d'un échantillon de plus de 1 100 étudiants ayant recours aux services de médecine préventive de l'Université de La Réunion (10% de la population universitaire).

Cette enquête permet de mieux connaître les pratiques de jeux et d'Internet auprès d'un public très concerné par ces usages. Les analyses descriptives apportent des premières estimations, sur l'île, des prévalences d'usage problématique des jeux vidéo (8% des étudiants et 18% des étudiants joueurs) et d'Internet (6% des étudiants) parmi la population universitaire à La Réunion. La majorité de ces jeunes ne semble pas, pour autant, consciente de ces pratiques problématiques. Par ailleurs, les étudiants enquêtés sont également très concernés par d'autres facteurs de vulnérabilité : survenue d'événements traumatisants au cours de la vie, consommation de substances psychoactives (alcool, tabac, zama, ...). Enfin, ces sujets suscitent des interrogations auprès des étudiants, qu'ils aient ou non un usage problématique : près d'un tiers d'entre eux a exprimé un désir d'informations.

Cette enquête a reçu un bon accueil des étudiants et a bénéficié d'une forte mobilisation des partenaires autour du projet. C'est une enquête innovante sur l'île, elle va permettre de guider les travaux et les recherches à venir sur ces questions mais également d'orienter les actions à mettre en place auprès des étudiants, des jeunes et de leur entourage.

Conclusion

Rendus plus visibles par l'augmentation de l'offre, les méfaits possibles du jeu et d'internet attirent de plus en plus l'attention des pouvoirs publics, des professionnels et des opérateurs eux-mêmes. Il est aujourd'hui nécessaire de mieux connaître ces phénomènes complexes et encore trop peu étudiés et d'apporter information, aide, soutien et soins aux personnes en difficulté avec le jeu ou internet.

Partenaires :

(1) Indicateurs du Tableau de bord addictions : ARS-OI, FDJ, PMU, Préfecture de La Réunion

(2) Enquête : ANPAA 974, CHR Félix Guyon, DJSCS, MILDT, Université de La Réunion (SUMPPS)