

## L'addiction aux jeux vidéo

**L'Organisation mondiale de la santé a reconnu que l'addiction aux jeux vidéo était une véritable maladie. Les joueurs compulsifs pourront obtenir des soins.**

Les joueurs compulsifs ne pouvant décrocher de leur console pourront prochainement se faire soigner. Lundi, l'Organisation mondiale de la santé (OMS) a reconnu que l'addiction aux jeux vidéo constituait une maladie à part entière. Certains joueurs peuvent passer des journées et des nuits entières à jouer, oubliant même de se nourrir et de dormir.

Le « trouble du jeu vidéo » a intégré la 11e version de la Classification internationale des maladies (CIM, en anglais ICD). Ce trouble est selon l'OMS un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou numériques, qui se caractérise par une priorité accrue accordée au jeu. La perte de contrôle est telle qu'elle prend le pas sur les autres centres d'intérêt et les activités quotidiennes. La poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables est également un symptôme de cette dépendance.

Pour établir le diagnostic, ce comportement extrême doit avoir des conséquences sur les activités personnelles, familiales, sociales, éducatives, professionnelles, et en principe, se manifester clairement sur une période d'au moins 12 mois. Ces joueurs compulsifs sont incapables de se détacher de leur ordinateur, appareil mobile ou console de jeu, au point d'abandonner toute vie sociale et de mettre en danger leur santé, mentale et/ou physique. Certains en sont même morts d'épuisement, faute d'avoir fait des pauses.

Quelques 2,5 milliards de personnes dans le monde jouent aujourd'hui aux jeux vidéo. Mais le trouble ne touche qu'une « petite minorité », a souligné le responsable de l'OMS, ajoutant : « Nous ne disons pas que toute habitude de jouer aux jeux vidéo est pathologique ». Toutefois, la croissance fulgurante de cette industrie, a de toute évidence révélé une face sombre : l'augmentation des phénomènes de dépendances. Ainsi, en Corée du Sud, aux États-Unis ou au Japon, des cliniques spécialisées dans ce domaine proposent des soins adaptés.

La communauté scientifique est divisée sur l'existence ou non de ce « trouble du jeu vidéo ». 36 chercheurs américains ont jugé les preuves insuffisantes. Ils estiment en outre que la qualification de cette situation en maladie a une incidence plus large sur la société. Ils exhortent donc leurs collègues de l'OMS à se ranger à la prudence pour le moment et à retarder la formalisation. Sans surprise, l'industrie du jeu vidéo est également contre et juge que le processus de l'OMS pêche par son opacité, a de graves défauts, et manque de fondement scientifique.

Texte modifié d'après AFP, Publié le 18/06/2018 à 19:31 | Le Point.fr

**1. Lisez les affirmations suivantes puis cochez vrai ou faux. Justifiez avec le n° de ligne. \_\_\_/5pts**

Affirmation	Vrai	Faux	N° de ligne
L'OMS affirme que l'addiction aux jeux vidéo est une pathologie.	✓		<b>1 - 2 et/ou 4 - 5</b>
Les joueurs peuvent être pris en charge médicalement.	✓		<b>2</b>
On peut diagnostiquer l'addiction aux jeux vidéo à partir de 6 mois de troubles.		✗	<b>17</b>
L'addiction aux jeux vidéo touche la plupart des utilisateurs.		✗	<b>23</b>
Des lieux sont dédiés au traitement de l'addiction.	✓		<b>27</b>

**1 point par item si tout est juste**

**Si un bon choix avec une mauvaise justification ou un mauvais choix avec une bonne justification = 0**

**2. Cochez la proposition qui convient. \_\_\_/1pt**

L'industrie du jeu vidéo :

- adhère sans réserve aux conclusions de l'OMS.
- n'est pas d'accord avec toutes les conclusions de l'OMS.
- considère que l'étude de l'OMS n'est pas fiable.
- salue la transparence de l'OMS.

**La bonne réponse cochée = 1 point**

**Une mauvaise réponse cochée = 0 point**

**Plusieurs réponses cochées = 0 point**

**3. Quels éléments permettent d'établir le diagnostic de cette addiction ? (2 réponses attendues) \_\_\_/3pts**

- Oublient de se nourrir et de dormir/ Mise en danger de la santé mentale et/ou physique
- Abandon de toute vie sociale / perte de contrôle
- Poursuite du jeu en dépit de répercussions dommageables

→ Ou reformulations (ex : ne mangent pas, oubli des besoins vitaux, jeu compulsif dangereux pour la santé, ne voient plus personne, poursuite du jeu malgré des conséquences négatives).

→ Réponse trop générale non acceptée (ex : ne font que jouer).

→ Orthographe et syntaxe non prises en compte = On évalue la compréhension de l'écrit pas la production écrite.

**4. Que demandent certains chercheurs américains à l'OMS ? \_\_\_/1pt**

- Ils demandent de différer la remise du rapport final.
- Ils demandent à l'OMS de rendre leur rapport dans les délais.
- Ils demandent de leur soumettre les preuves scientifiques
- Ils demandent à l'OMS de modifier leurs conclusions

**La bonne réponse cochée = 1 point**

**Une mauvaise réponse cochée = 0 point**

**Plusieurs réponses cochées = 0 point**