

Interview de **Joël Billieux**, professeur-associé en psychologie clinique à l'Université du Luxembourg et directeur du [laboratoire des comportements addictifs et compulsifs](#) et membre de l'Unité de recherche intégrative sur le développement social et individuel ([INSIDE](#)).

Il est également professeur invité à l'Université catholique de Louvain (Louvain-La-Neuve, Belgique), et chercheur associé aux hôpitaux de Lausanne et de Genève en Suisse.

1. Sur quelles bases l'OMS a décidé d'inclure le « Gaming Disorder » dans la onzième révision de la Classification Internationale des Maladies (CIM-11) ? Comment définir et diagnostiquer ce trouble sur base de la CIM-11 ?

Cette décision de l'OMS fait suite à un travail débuté en 2014, au cours duquel un groupe d'experts internationaux a eu pour mission de déterminer si les données scientifiques existantes indiquent que l'utilisation excessive des technologies de l'information et de la communication (TIC) pouvaient constituer un problème de santé publique. Ce travail d'expert - auquel j'ai participé - est arrivé à la conclusion qu'il existait à ce jour suffisamment de données scientifiques pour valider l'existence d'un trouble spécifique lié à l'utilisation excessive des jeux vidéo. Pour recevoir ce diagnostic de « **trouble lié aux jeux vidéo** », une personne doit présenter une utilisation persistante des jeux vidéo caractérisée par une perte de contrôle, c'est-à-dire qu'elle **n'est plus en mesure de réguler sa conduite de jeu**, par exemple **elle joue plus qu'elle n'en avait l'attention ou n'arrive pas à s'empêcher de jouer dans certaines situations**. En outre, **cette pratique du jeu incontrôlée doit engendrer des conséquences négatives tangibles dans la vie de la personne**, sur les plans personnel (par exemple diminution de l'estime de soi), professionnel (absentéisme), ou social (conflits avec les proches). Il **ne suffit donc pas simplement de dire qu'une personne joue un nombre d'heures jugé « trop élevé » pour rentrer dans la définition**.

2. Depuis la reconnaissance par l'Organisation mondiale de la santé (OMS) du « trouble du jeu sur Internet » (Internet Gaming Disorder : IGD), des avis assez tranchés se sont fait entendre. Ne pensez-vous pas qu'il existe un risque de « pathologisation » en particulier pour des adolescents qui peuvent avoir de façon temporaire une pratique très excessive ?

Naturellement, **l'annonce faite par l'OMS** au sujet de ce trouble **a produit de vives réactions**. Les opposants invoquent les risques de stigmatisation. **La distinction entre l'engagement important** (ou la « passion ») et **l'usage problématique** (ou « addictif ») **est donc centrale** pour éviter tout risque de pathologisation excessive d'une activité qui dans la plupart des cas ne pose aucun problème. A l'opposé, les partisans applaudissent **ce choix** qui **devrait permettre de développer une offre de soins spécialisée** et une **prévention plus systématique et adaptée** (par ex. dans les écoles ou auprès des parents). Par ailleurs, le fait de reconnaître l'existence de ce trouble devrait également permettre, à terme, au législateur d'imposer certaines restrictions à l'industrie du jeu vidéo, comme par exemple la limitation ou l'interdiction d'incorporer des éléments de jeu d'argent dans leurs produits, une pratique devenue extrêmement courante