

Pourquoi la décision de l'OMS de classer la dépendance aux jeux vidéo comme un trouble de la santé mentale n'est que la dernière illustration en date des paniques morales qui nous envahissent



L'addiction aux jeux vidéo a été reconnue par l'Organisation Mondiale de la Santé ce qui ne manque pas de susciter des critiques de nombreux experts.

Avec Michael Stora

Atlantico : L'Organisation mondiale de la santé a inclus la dépendance au jeu comme un trouble de la santé mentale mais des experts dénoncent le risque de «pathologiser» un comportement et un hobby qui reste inoffensif pour la plupart des gens. Comment peut-on, selon vous, expliquer cette panique morale qui saisit les instances politique, scientifiques ou médicale à chaque fois que de nouveaux usages surviennent et que ces nouveaux usages posent question ?

Michael Stora : On n'a pas attendu l'OMS et ces récentes déclarations sur l'addiction possible aux jeux vidéo pour constater une vraie panique morale. A chaque fois qu'il y a de nouveaux usages, l'apparition de phénomènes nouveaux comme les jeux vidéo, la surreprésentation des écrans, il y a ce genre de réactions. La dernière vraie panique morale a été la question de la violence dans les jeux vidéo qui était un faux débat. On explique cela d'abord par le fossé générationnel, puis par la manière qu'il y a de communiquer sur ces nouvelles questions de société également. Après il ne faut pas espérer des consensus des communautés scientifiques à chaque fois qu'une nouvelle pratique fait son apparition.

Il faudrait de manière assez précise définir des critères concrets pour éviter une sur-pathologisation et in fine une panique morale. Derrière les éditeurs de jeux vidéo craignent une stigmatisation mais savent qu'une position de déni n'est pas la meilleure des choses. Et c'est d'ailleurs ce qu'a permis l'OMS en plaçant l'addiction aux jeux vidéo comme trouble de la santé mentale. Elle a permis que l'on arrête d'être dans le déni d'un phénomène, qui, même s'il est ultra minoritaire est réel car tous les loisirs peuvent être source d'addiction. Il y a de vraies réalités cliniques. Evoquer la question de l'addiction est une nécessité mais aussi un choix politique et social qui permet de se pencher sérieusement sur ces questions.

Concrètement quels sont les risques réels qu'entraînent cette décision de l'OMS?

Pour toute pathologie il ne faut pas s'arrêter à la pathologie dite visible. Quand l'on soigne un jeune déscolarisé depuis des années, on

constate que l'addiction aux jeux vidéo n'est que la partie émergée de la pathologie. Il est évident que nous allons à un moment ne plus parler de jeux vidéo pour aborder les problèmes de fond. L'addiction est en soi une lutte anti dépressive et les jeux vidéo vont être un anti dépresseur interactif. Il s'agit non pas de stigmatiser les jeux vidéo mais il est important d'être conscient qu'il y a une minorité de joueurs qui présentent de vrais troubles. La décision de l'OMS est importante car elle ne fait qu'éviter un déni et rien de pire que le déni dans le domaine de la santé mentale.

Cette décision de l'OMS même si elle est loin d'être parfaite va permettre aux services en addictologie et les experts vont pouvoir faire des recherches un peu plus précises, trouver un compromis dans la capacité à mieux saisir tous les enjeux de l'addiction aux jeux vidéo.

Maintenant le problème de cette décision c'est qu'il y a effectivement un risque de pathologisation de situations qui ne le sont pas forcément. Si on considère les gens uniquement comme des malades on ne va pas forcément les aider.

L'American Academy of Paediatrics propose d'inclure une limite d'une à deux heures par jour pour les jeunes enfants et à des moments appropriés plutôt que d'en faire une pathologie mentale. Comment réagissez-vous à cette proposition ?

On a pas attendu là non plus l'American Academy of Paediatrics pour avoir des médecins qui vont être dans des postures de prescription. Là où cela devient compliqué c'est que cette proposition vise à dicter aux parents le bon comportement à adopter et in fine à les infantiliser.

Sur la question du temps d'exposition aux écrans il faut comprendre que le grand malheur n'est pas le temps passé par les enfants devant les écrans mais le fait qu'ils soient seuls, que cette démarche soit solitaire. Il est important de faire des écrans des alliés et non des ennemis.

Sur la question de l'addiction ou de la prévention de l'addiction le problème est que l'idée de la limite horaire n'a pas de sens. L'addiction ne se repère pas au temps passé devant un écran, un jeu vidéo ou autre. Ce n'est pas parce que votre adolescent passe plusieurs heures par jour à jouer qu'il est addict. C'est à la rupture des liens sociaux que l'on constate une addiction.