

L'addiction aux jeux vidéo bientôt reconnue comme maladie par l'OMS

Publié le samedi 6 janvier 2018 à 15h26

par [France Inter avec](#), [Véronique Julia](#)

L'Organisation mondiale de la santé va inscrire la pratique excessive de jeux vidéo dans sa 11e liste de Classification internationale des maladies. Une affection qui sera définie par trois critères très précis mais dont les causes sont aujourd'hui encore largement débattues.

La notion même "d'addiction" fait débat, certains spécialistes préférant parler de "pratique excessive" des jeux vidéo (photo d'illustration) © Maxppp / Gérard Launet

Le "gaming disorder", trouble de l'addiction aux jeux vidéo, va être reconnu par l'Organisation mondiale de la santé et sera ajouté à la 11e liste de la Classification internationale des maladies (CIM), qui sera publiée en juin prochain, a précisé vendredi un porte parole de l'OMS, confirmant ainsi une information cette semaine du magazine américain *Psychology Today*.

Cette classification en maladie n'étonne pas les spécialistes de l'addiction, vu l'importance des écrans dans nos vie désormais, même si le sujet divise la communauté scientifique. En France, l'Académie de médecine préfère parler d'ailleurs de "pratique excessive" plutôt que d'addiction.

Trois symptômes définis

Les critères retenus par l'OMS sont précis. Pour être considéré comme addict, le joueur devra présenter, pendant au moins une année, trois symptômes : un mauvais contrôle de son rapport au jeu, en terme de fréquence notamment, une priorité donnée au jeu par rapport aux autres activités de la vie quotidienne et une persistance au jeu malgré les conséquences négatives qui en découlent, en terme de relation aux autres notamment.

Si la reconnaissance de cette addiction en tant que maladie n'était pas gagnée il y a quelques années, Jean-Pierre Couteron, psychologue addictologue et président de la fédération Addiction, relève que le sujet est de plus en plus documenté et plaide pour cette reconnaissance.

Le "gaming disorder" fait pourtant débat, car si certains estiment que l'addiction vient de l'objet, et donc du jeu, d'autres estiment que le trouble est d'abord inhérent à la personne, avec des pathologies préexistantes.

Cette reconnaissance en maladie aura au moins un avantage, celui de permettre une meilleure prise en charge médicale de ces troubles. Elle incitera ou contraindra aussi peut-être les fabricants à éditer des jeux qui rendent moins captifs et moins addicts.