



# ASSEMBLÉE NATIONALE

14ème législature

jeunes

Question écrite n° 81218

## Texte de la question

M. René Rouquet interroge Mme la ministre des affaires sociales, de la santé et des droits des femmes sur la campagne « consultation jeunes consommateurs » de l'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé (INPES). Trois clips de sensibilisation relatifs à la consommation d'alcool, de cannabis et de jeux vidéo chez les jeunes ont été réalisés par l'INPES dans le cadre du plan gouvernemental de lutte contre la drogue et les conduites addictives. Si des préoccupations évidentes de santé publique motivent cette démarche, il est toutefois étonnant que ces trois addictions soient traitées au sein d'une seule et unique campagne, tant des raccourcis simplistes pourraient être faits par la mise sur le même plan de la pratique excessive des jeux vidéos, de la consommation d'alcool (qui est interdite aux mineurs) et de la consommation de cannabis (qui est interdite à tous). Alors que la filière du jeu vidéo fait l'objet d'une politique ambitieuse d'accompagnement de la part du Gouvernement et que la Commission européenne a validé en décembre dernier la réforme du crédit d'impôt pour les jeux vidéos demandée par la France, il voudrait savoir quelle est la position du Gouvernement sur cette question.

## Texte de la réponse

Les consultations jeunes consommateurs (CJC), structures pivot de la mise en oeuvre de l'intervention précoce contre les conduites addictives, font actuellement l'objet d'un travail de redynamisation se traduisant en particulier par une meilleure visibilité auprès du public et des professionnels en contact avec les jeunes, afin de mieux répondre aux besoins. Une campagne de communication a été diffusée début 2015 pour mieux faire connaître ces structures. Il s'agit d'une mesure du plan gouvernemental de lutte contre la drogue et les conduites addictives 2013-2017. Cette campagne grand public comprenait trois spots télévisés (cannabis, jeu vidéo, alcool) mettant en scène les visions caricaturales et fantasmées induites par des comportements potentiellement addictifs, et montrant comment les CJC peuvent être un lieu de retour au dialogue entre l'adolescent et son entourage concernant sa consommation de substances ou sa pratique en matière de jeu vidéo. En effet, un sondage indique que 34 % des parents ont le sentiment que leur enfant ont une utilisation problématique des jeux vidéo et que 16 % des adolescents partagent ce sentiment. Les représentants de deux syndicats des jeux ont été reçus en janvier 2015 par les représentants du ministère chargé de la santé, afin d'envisager les moyens spécifiques d'accompagnement sur le volet jeux. Il a été convenu à cet effet de créer en propre sur chacun des sites publics concernés, une rubrique dédiée à la pratique et la consommation des jeux vidéo.

## Données clés

**Auteur :** [M. René Rouquet](#)

**Circonscription :** Val-de-Marne (9<sup>e</sup> circonscription) - Socialiste, écologiste et républicain

**Type de question :** Question écrite

**Numéro de la question :** 81218

**Rubrique :** Santé

**Ministère interrogé** : Affaires sociales, santé et droits des femmes

**Ministère attributaire** : Affaires sociales, santé et droits des femmes

Date(s) clé(s)

**Question publiée au JO le** : [9 juin 2015](#), page 4226

**Réponse publiée au JO le** : [29 septembre 2015](#), page 7417