

Un déterminant essentiel pour les politiques de santé relatives aux addictions digitales, l'environnement social

Dre. Med. Sophia Achab, MD., Spec., PhD., CC., MAS

Directrice, Centre Collaborateur OMS en santé mentale et Chargée de Cours (UNIGE)

Médecin adjointe agrégée, responsable de ReConnecte, Addictologie/Psychiatrie (HUG)

Membre, Task force Enjeux de Santé publique de l'usage d'Internet (OFSP et OMS)



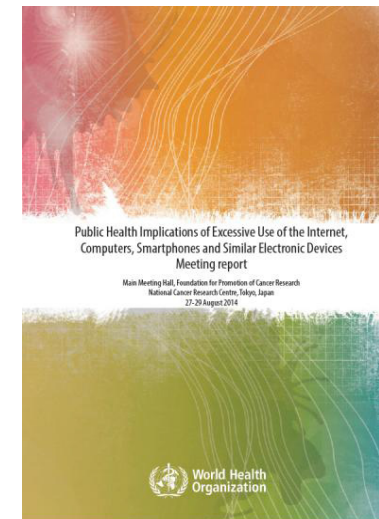
Contexte



Une ampleur alarmante dans le monde



- Nouvelles normes (gratification immédiate, comparaison sociale et polarisation du discours) dès le plus jeune âge, issues d'une pénétration rapide et massive du numérique qui prend de court les sociétés et leur organisation sociale-sanitaire-éducative.
- Prévalence d'usage problématique d'Internet pouvant aller jusqu'à 26% (selon échantillon, outil, pays)
- Plus chez les « adopteurs » massifs des nouvelles technologies (jeunes, pays à forte expansion du numérique)



Challenges and trends of identification and treatment of disorders associated with problematic use of Internet

Sophia Achab^{1,2}, Vania Meuli³, Jory Deleuze⁴, Gabriel Thorens⁵, Stephane Rothen⁶, Yasser Khazaal⁷, and Daniele Zullino^{8,2}

Appendix C Meeting on Public Health Implications of Behavioural Addictions Associated with Excessive Use of the Internet, Computers, Smart Phones and Similar Electronic Devices

Excessive use of smart phones and social networks and its impact on health

Susana Jiménez-Murcia^{1,2,3} Fernando Fernández-Aranda^{1,2,3} and Sophia Achab^{4,5}

Risques pour la sante, l'OMS prend position



L'OFFRE DE SOINS RÉPOND A UN BESOIN CROISSANT DANS LE MONDE



Challenges and trends in treatment of "behavioral addictions". WHO forum on alcohol, drugs and addictive behaviors 26th June 2017 WHO-HQ. Sophia Achab

- Programmes spécialisés dans le traitement se développent dans plusieurs pays mais restent insuffisants et rares dans le monde
- Consultations intégrées dans les services de soins mentaux pour adultes et pour enfants et adolescents
- Elargissement des motifs de demande de soin : Gaming, videoviewing, social networks, cyberporn, trading..
- Augmentation de la sévérité: Accessibilité / attractivité/ diversité/ environnements persistants
- Diversification des présentations cliniques : Age, genre

BRIEF RESEARCH REPORT article
Front. Psychiatry | doi: 10.3389/fpsy.2021.609190

Internet use and problematic use in seniors: A comparative study in Switzerland and Poland

Provisionally accepted | The final, formatted version of the article will be published soon. [Notify me](#)

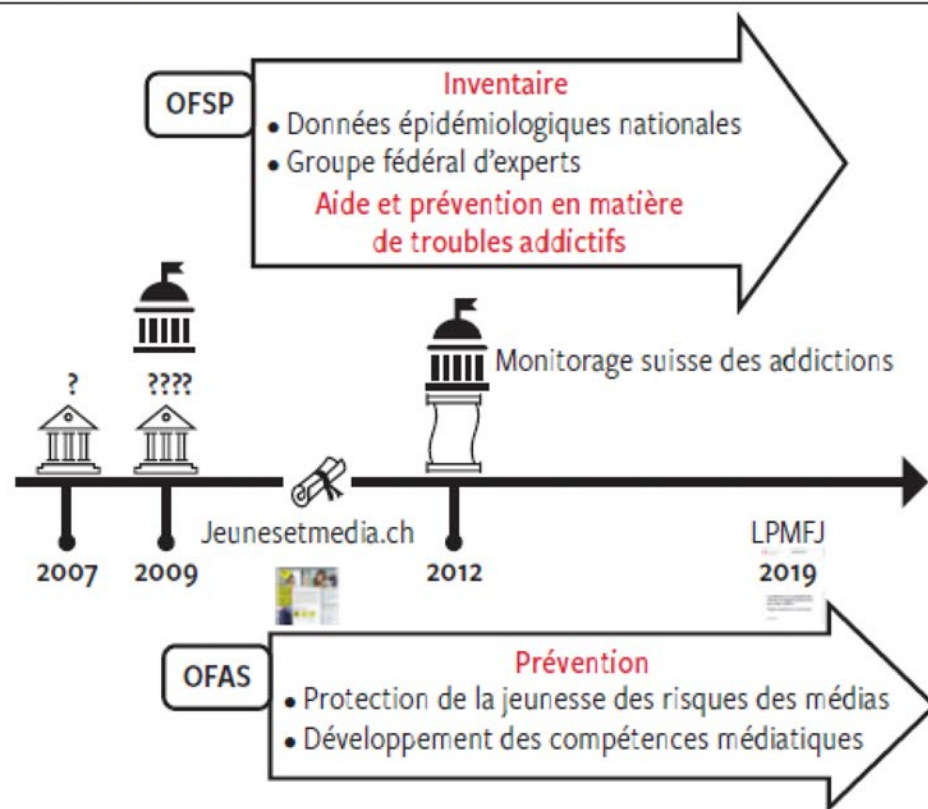
Lucien Rochat¹, Monika Wilkosc², Ludmila Zajac-Lamparska², Stephane Rothen¹, Paulina Andryszak², Julie Gaspoz¹, Laura Colombo¹, Yasser Khazaal³ and Sophia Achab^{1*}

Réponse politique Suisse

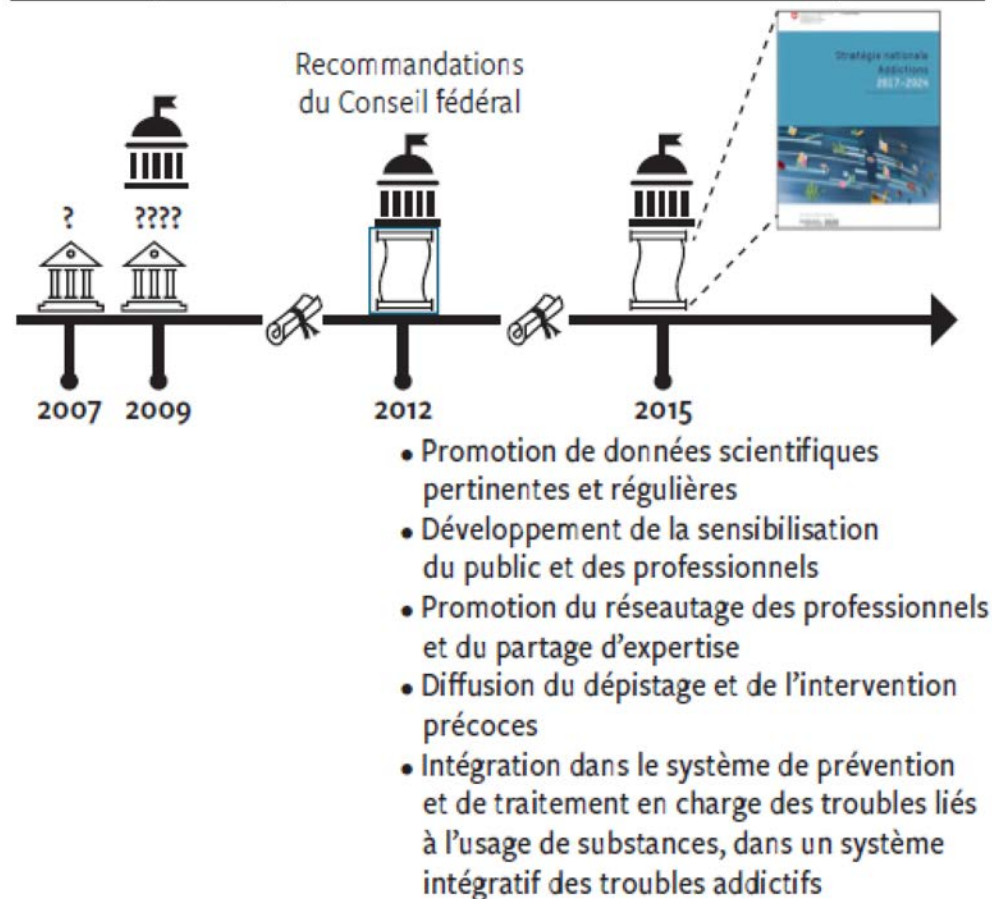


FIG 1**Ampleur de la cyberaddiction en Suisse et définition des priorités**

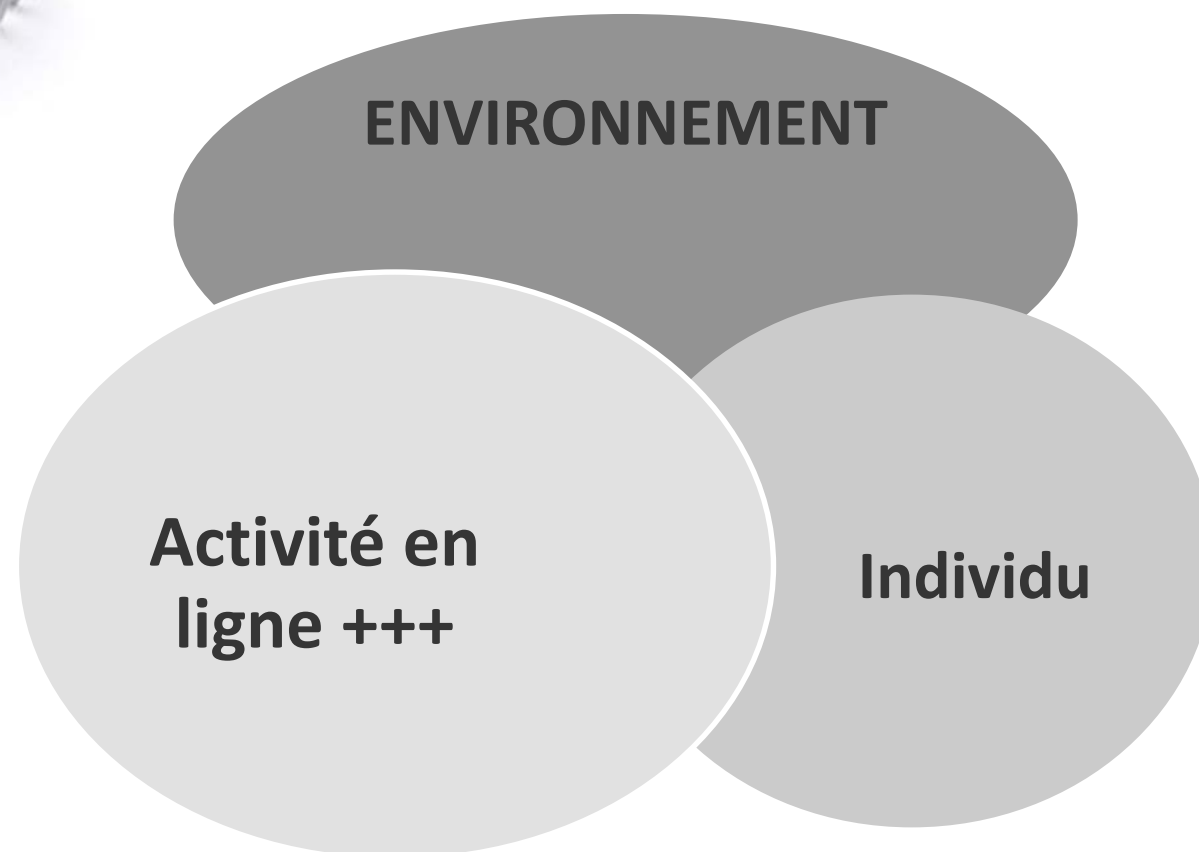
LPMFJ: loi fédérale sur la protection des mineurs concernant les films et les jeux vidéo; OFAS: Office fédéral des assurances sociales; OFSP: Office fédéral de la santé publique.



(Source: Achab, Étude de cas nationale pour l'OMS, 2016 (mise à jour Achab pour RIL 2021)).

FIG 2**Recommandations fédérales et
intégration stratégique nationale**

(Source : Achab 2016, *Étude de cas nationale pour l'OMS*
(mise à jour Achab pour RIL 2021)).



LES FACTEURS SOCIAUX ET INTERPERSONNELS DE VULNÉRABILITÉ

BRIEF RESEARCH REPORT article

Front. Psychiatry | doi: 10.3389/fpsyt.2021.609190

Internet use and problematic use in seniors: A comparative study in Switzerland and Poland

Provisionally accepted The final, formatted version of the article will be published soon. [Notify me](#)

Lucien Rochat¹, Monika Wilkosc², Ludmila Zajac-Lamparska³, Stephane Rothen¹, Paulina Andryszak², Julie Gaspoz¹, Laura Colombo¹, Yasser Khazaal³ and Sophia Achab^{1*}

- Médias sociaux et la recherche d'information,
- Faible degré de bien-être psychologique,
- Prédicteur d'un usage problématique, de façon indépendante de l'âge, du genre, du niveau éducatif, et du degré d'impulsivité.

ENVIRONNEMENT PROPICE

FULL-LENGTH REPORT

Journal of Behavioral Addictions 6(2), pp. 168–177 (2017)

DOI: 10.1556/2006.6.2017.020

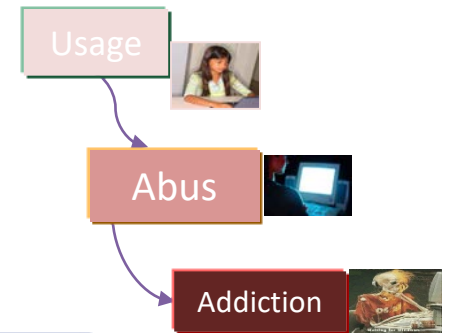
First published online April 19, 2017

Self-reported dependence on mobile phones in young adults: A European cross-cultural empirical survey

OLATZ LOPEZ-FERNANDEZ^{1,2*}, DARIA J. KUSS¹, LUCIA ROMO³, YANNICK MORVAN³, LAURENCE KERN⁴, PIERLUIGI GRAZIANI^{5,6}, AMÉLIE ROUSSEAU⁷, HANS-JÜRGEN RUMPF⁸, ANJA BISCHOF⁸, ANN-KATHRIN GÄSSLER⁸, ADRIANO SCHIMMENTI⁹, ALESSIA PASSANISI⁹, NIKO MÄNNIKÖ¹⁰, MARIA KÄÄRIÄNEN¹¹, ZSOLT DEMETROVICS¹², ORSOLYA KIRÁLY¹², MARIANO CHOLIZ¹³, JUAN JOSÉ ZACARÉS¹⁴, EMILIA SERRA¹⁴, MARK D. GRIFFITHS¹, HALLEY M. PONTES¹, BERNADETA LELONEK-KULETA¹⁵, JOANNA CHWASZCZ¹⁶, DANIELE ZULLINO^{17,18}, LUCIEN ROCHAT¹⁹, SOPHIA ACHAB^{17,18} and JOËL BILLIEUX^{2,20*}

- Applications comme les réseaux sociaux ou les services de messagerie instantanée,
- Sentiment de déconnexion sociale,
- Événement de vie négatif ayant eu des conséquences tangibles sur leur quotidien,
- Changement de lieu de vie,
- Maladie d'un proche,
- Départ à la retraite,
- Absence d'activités alternatives,
- Carence de soutien social,
- Sentiment de solitude.

LE FACTEUR SOCIAL COMME CRITÈRE MAJEUR DE DÉFINITION DU TROUBLE



COMMENTARY

Journal of Behavioral Addictions 6(3), pp. 285–289 (2017)

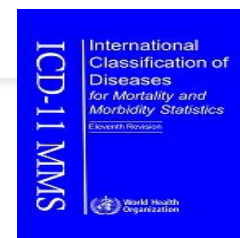
DOI: 10.1556/2006.6.2017.036

First published online June 27, 2017

Functional impairment matters in the screening and diagnosis of gaming disorder

Commentary on: Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal (Aarseth et al.)

JOËL BILLIEUX^{1,2,3*}, DANIEL L. KING⁴, SUSUMU HIGUCHI⁵, SOPHIA ACHAB^{6,7}, HENRIETTA BOWDEN-JONES⁸, WEI HAO⁹, JIANG LONG^{3,9}, HAE KOOK LEE¹⁰, MARC N. POTENZA¹¹, JOHN B. SAUNDERS¹² and VLADIMIR POZNYAK¹³



LES FACTEURS SOCIAUX ET INTERPERSONNELS MOTIVENT LES DEMANDES DE SOIN

- **solitude (13,1%),**
- troubles du sommeil (13,1%),
- troubles psychiatriques (12,5%),
- **conflits sociaux majeurs (12,2%),**
- troubles de dépendance à une substance (11,1%),
- **altération des performances scolaires (10,1%),**
- problèmes financiers (9%),
- **impact professionnel (7,8%),**
- problèmes de santé physique tels que musculo-squelettiques et maux de tête (5,8%), surpoids (4,8%).



Une enquête en ligne auprès des professionnels dépendance sur la réalité de la prévention et des traitements liés à la cyberaddiction.

Analyse des résultats de l'enquête

Arbeitsdokument, zuhanden Nationale ExpertInnengruppe «Onlinesucht in der Schweiz», 19. Juni 2017

L'ENTOURAGE SOCIAL COMME PARTENAIRE ESSENTIEL DES SYSTEMES DE SANTE

- Principalement **les familles** qui utilisent l'offre sur la cyberaddiction surtout les services de prévention.
- En second lieu arrivent les **personnes** directement concernées, en majorité des **adolescents masculins de moins de 17 ans**,
- Les **adolescentes** de moins de 17 ans (**23%** des services en reçoivent “souvent” ou “très fréquemment”)



Une enquête en ligne auprès des professionnels dépendance sur la réalité de la prévention et des traitements liés à la cyberaddiction.

Analyse des résultats de l'enquête

Arbeitsdokument, zuhanden Nationale ExpertInnengruppe «Onlinesucht in der Schweiz», 19. Juni 2017

POUR UNE EVALUATION EXHAUSTIVE ET PERTINENTE

➤ [Addiction](#). 2021 Dec 9. doi: 10.1111/add.15780. Online ahead of print.

Brief overview of the WHO Collaborative Project on the Development of New International Screening and Diagnostic Instruments for Gaming Disorder and Gambling Disorder

Natacha Carragher^{1 2}, Joël Billieux^{3 4}, Henrietta Bowden-Jones^{5 6}, Sophia Achab^{7 8}, Marc N Potenza⁹, Hans-Jürgen Rumpf¹⁰, Jiang Long^{11 12}, Zsolt Demetrovics^{13 14}, Douglas Gentile¹⁵, David Hodgins¹⁶, Osman Tolga Aricak^{17 18}, Michael Baigent^{19 20}, Claudia Gandin²¹, Afarin Rahimi-Movaghar²², Emanuele Scafato²¹, Sawitri Assanangkornchai²³, Kristiana Siste²⁴, Wei Hao^{25 26}, Daniel L King²⁷, John Saunders²⁸, Susumu Higuchi²⁹, Vladimir Poznyak¹

Affiliations + expand

PMID: 34882889 DOI: [10.1111/add.15780](#)

No abstract available

Keywords: Addictive behaviours; WHO; assessment; diagnosis; gambling; gaming; screening; video games.

Carragher et al. 2021

POUR DES TRAITEMENTS INTEGRES ET PERTINENTS



UTILISATION PROBLÉMATIQUE D'INTERNET EN SUISSE

CONCLUSIONS ET RECOMMANDATIONS DU GROUPE D'EXPERTS « CYBERADDICTION » RAPPORT DE SYNTHÈSE 2018-2020

Manuel Hermann et Cédric Stortz (Fachverband Sucht)

Célestine Perissinotto (GREA)

Zurich / Lausanne, novembre 2020

La parentalité et l'établissement de limites est un problème régulier soulevé dans les contextes de conseil et de traitement, ce qui appelle des efforts particuliers à cibler les parents et à sensibiliser davantage aux comportements de jeu à risque et à la gestion des conflits intra-familiaux liés à cela.



A review of psychological interventions for internet addiction

Lin-xuan Xu^a, Lu-lu Wu^a, Xiao-min Geng^a, Zi-liang Wang^a, Xiang-yi Guo^b, Kun-ru Song^a,
Guan-qun Liu^a, Lin-yuan Deng^c, Jin-tao Zhang^{a,*,1}, Marc N. Potenza^{d,e,f,g,h,i,1}

L.-x. Xu et al.

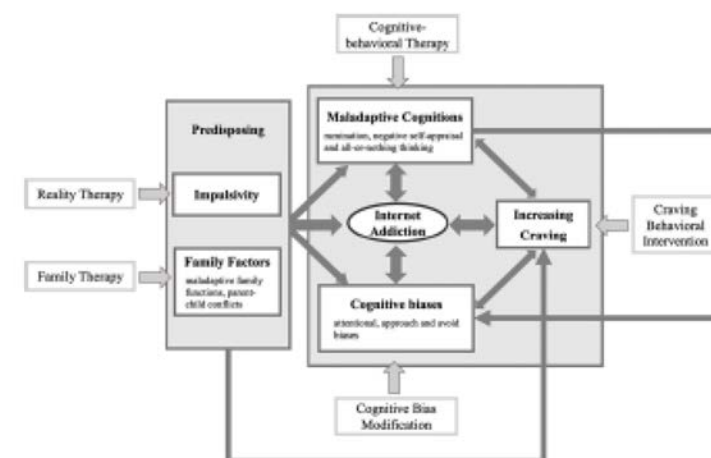
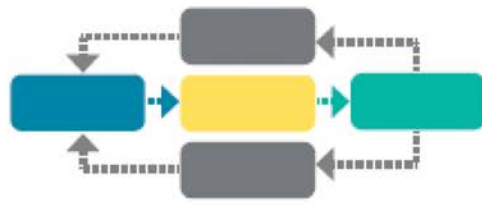


Fig. 2. An intervention and addiction model of internet addiction (IA). This figure shows several major factors of IA and the corresponding interventions. The blue frame highlights the main aspects of IA, and the impulsiveness and family factors framed by the gray frame are proposed predisposing factors. The blue arrows indicate interactions. Intervention measures are shown in the yellow box, with yellow arrows pointing to their corresponding proposed targets.



GUIDE POUR LES PROFESSIONNELS SUR LES USAGES DES ÉCRANS

MANDAT Le concept a été élaboré par le GREA en collaboration avec le Fachverband Sucht dans le cadre du mandat de l'OFSP « Cyberaddiction en Suisse ».

GROUPE DE TRAVAIL Sophia Achab, responsable de la consultation spécialisée dans les troubles en lien avec internet-ReConnecte, HUG (Genève), Niels Weber, psychologue-psychothérapeute spécialiste écrans, indépendant (Lausanne), Isabel Willemse, psychothérapeute et psychologue des médias, ZHAW (Zurich), Jean-Félix Savary, secrétaire général, et Célestine Perissinotto, responsable de projet, GREA (Lausanne), avec la collaboration de Marc Atallah, directeur de la Maison d'Ailleurs (Yverdon-les-Bains).

Rationnel

- Domaine émergent
- La plupart des demandes proviennent de parents
- Ressources spécialisées limitées et accès à celles-ci (coût, régions éloignées)
- Absence de repères pour les professionnels non spécialisés

Vision

Les activités en ligne sont significatives pour ceux qui s'y engagent, alors qu'elles peuvent être considérées comme un risque par ceux qui les entourent. Il est donc important d'approfondir les discussions sur ce phénomène dans un contexte culturel, familial et individuel, loin de toute posture normative.

Conception

- Un schéma descriptif itératif synthétique des problématiques liées à l'utilisation des écrans
- Une boîte à outils composée de six thèmes principaux à prendre en compte dans l'évaluation de l'utilisation de l'écran lors du conseil aux parents
- Un ensemble de ressources Suisses en ligne pour approfondir les connaissances sur les 6 thèmes

SUR LA POSTURE ÉDUCATIONNELLE QUE PEUT TRANSMETTRE LE PROFESSIONNEL



Trouver l'équilibre

Chaque famille est unique
et la façon de gérer les écrans lui
est personnelle.

La définition d'une utilisation
des écrans est régulièrement
mise à jour.



Être cohérent

Il n'existe pas de parents parfaits
mais des parents qui font
de leur mieux.

En tant que modèle, la gestion
des écrans des parents est
constamment questionnée.

Les changements n'interviendront
pas en un clin d'œil. La patience
est de mise.



Se connecter

Les connexions entre membres
avec et sans écrans valorisent
la culture familiale.

L'intérêt porté au numérique est
un argument pour le dialogue entre
générations.

Le numérique est au service
de la famille et non le contraire.

Défis pour les politiques de santé en Suisse



INCLURE LE FACTEUR SOCIAL DANS LE MONITORAGE ET LES DECISIONS POLITIQUES

- OFSP: décision d'utiliser la CIM-11 comme référentiel majeur
- CIM-11:
 - statistiques de morbidité et mortalité (jeu vidéo et jeux d'argent en ligne)
 - santé des individus et
 - atteinte à la santé d'autrui

Prise de position de l'OFSP sur le rapport :

Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux et Internet : des conduites addictives sans substance ?
État des lieux sur les évidences scientifiques, la terminologie, les échelles de mesure et les prévalences

L'OFSP remercie Addiction Suisse et le GREA pour leur étude novatrice. Le rapport clarifie le domaine dynamique et très débattu des « addictions comportementales » et constitue un outil de référence pour l'OFSP.

Actuellement, on trouve différentes définitions des addictions comportementales dans la littérature et la pratique. Pour pallier ce problème, les auteurs proposent de s'appuyer sur la CIM-11 et le DSM-5. En conséquence, seuls le gaming (jeux vidéo) et le gambling (jeux de hasard et d'argent) sont à l'heure actuelle reconnus comme des addictions comportementales. D'autres comportements problématiques sont bien discutés dans le cadre des maladies addictives, mais les données scientifiques ne les considèrent pas actuellement comme des conduites addictives sans substance. Par exemple, le comportement d'achat problématique est défini dans la CIM-11 comme un trouble du contrôle des impulsions et non comme une addiction comportementale. Ainsi, l'OFSP reconnaît, dans le cadre de la Stratégie nationale addictions 2017-2024, l'importance d'une délimitation et d'un langage cohérents concernant les comportements potentiellement problématiques et s'orientera à l'avenir dans ce domaine vers la classification selon la CIM-11 et le DSM-5.

Publication de la CIM-11 2022

La CIM-11 est maintenant officiellement en vigueur pour l'enregistrement et la déclaration, au niveau national et international des causes de maladie, de décès - et plus.

11 février 2022 | Faits saillants



Academic  English Language Learning Education Bibles Digital Products About Us 

CambridgeCore

Browse subjects What we publish Services About Cambridge Core

Institution login

Home > Journals > BJPsych International > FirstView > Public health approaches and policy changes after the...



Public health approaches and policy changes after the inclusion of gaming disorder in ICD-11: global needs

Published online by Cambridge University Press: 09 December 2021

Jiang Long, Roshan Bhad , Marc N. Potenza, Laura Orsolini, Vicky Phan, Mitika Kanabar and Sophia Achab 

Show author details

SPECIAL ARTICLE

Emerging experience with selected new categories in the ICD-11: complex PTSD, prolonged grief disorder, gaming disorder, and compulsive sexual behaviour disorder

Geoffrey M. Reed¹, Michael B. First^{2,3}, Joel Billieux^{4,5}, Marylene Cloitre^{6,7}, Peer Briken⁸, Sophia Achab^{9,10}, Chris R. Brewin¹¹, Daniel L. King¹², Shane W. Kraus¹³, Richard A. Bryant¹⁴

¹Department of Psychiatry, Columbia University Vagelos College of Physicians and Surgeons, New York, NY, USA; ²New York State Psychiatric Institute, New York, NY, USA; ³Institute of Psychology, University of Lausanne, Lausanne, Switzerland; ⁴Center for Economic Gaming, Addiction Medicine, Lausanne University Hospital, Lausanne, Switzerland; ⁵National Center for PTSD Dissemination and Training, VA Poly Clinic Health Care, Menlo Park, CA, USA; ⁶Department of Psychiatry and Behavioral Sciences, Stanford University, Stanford, CA, USA; ⁷Institute for Sex Research and Forensic Psychiatry, University Medical Center Hamburg-Eppendorf, Hamburg, Germany; ⁸Outpatient Treatment Unit for Addictive Behaviors, ReConnect, Geneva University Hospital, Geneva, Switzerland; ⁹Psychological and Sociological Research and Training Unit, Department of Psychiatry, University of Geneva, Geneva, Switzerland; ¹⁰Department of Clinical, Educational and Health Psychology, University College London, London, UK; ¹¹College of Education, Psychology and Social Work, Flinders University, Adelaide, SA, Australia; ¹²Department of Psychology, University of Nevada, Las Vegas, NV, USA; ¹³School of Psychology, University of New South Wales, Sydney, NSW, Australia; ¹⁴University of New South Wales, Sydney, NSW, Australia.

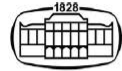
Among the important changes in the ICD-11 is the addition of 21 new mental disorders. New categories are typically proposed to: a) improve the usefulness of morbidity statistics; b) facilitate recognition of a clinically important but poorly classified mental disorder in order to provide appropriate management; and c) stimulate research into more effective treatments. Given the major implications for the field and for World Health Organization (WHO) member states, it is important to examine the impact of these new categories during the early phase of the ICD-11 implementation. This paper focuses on four disorders: complex post-traumatic stress disorder, prolonged grief disorder, gaming disorder, and compulsive sexual behaviour disorder. These categories were selected because they have been the focus of considerable activity and/or controversy and because their inclusion in the ICD-11 represents a different decision than was made for the DSM-5. The lead authors invited experts on each of these disorders to provide insight into why it was considered important to add it to the ICD-11, implications for care of not having that diagnostic category, important controversies about adding the disorder, and a review of the evidence generated and other developments related to the category since the WHO signaled its intention to include it in the ICD-11. Each of the four diagnostic categories appears to describe a population with clinically important and distinctive features that had previously gone unrecognized as well as specific treatment needs that would otherwise likely go unmet. The introduction of these categories in the ICD-11 has been followed by a substantial expansion of research in each area, which has generally supported their validity and utility, and by a significant increase in the availability of appropriate services.

Key words: International Classification of Diseases, ICD-11, diagnosis, complex post-traumatic stress disorder, prolonged grief disorder, gaming disorder, compulsive sexual behaviour disorder, clinical utility, mental health care

(World Psychiatry 2022;21:189–213)

CONNAITRE ET PRENDRE EN COMPTE LE FACTEUR SOCIAL EN TEMPS DE CRISE SANITAIRE

ARTICLE IN PRESS



AKADÉMIAI KIADÓ

Gaming disorder and the COVID-19 pandemic: Treatment demand and service delivery challenges

Journal of Behavioral
Addictions

DOI:
[10.1556/2006.2022.00011](https://doi.org/10.1556/2006.2022.00011)
© 2022 The Author(s)




DANIEL L. KING^{1*}, SOPHIA ACHAB^{2,3}, SUSUMU HIGUCHI⁴,
HENRIETTA BOWDEN-JONES^{5,6,7}, KAI W. MÜLLER⁸,
JOËL BILLIEUX^{9,10}, VLADAN STARCEVIC¹¹,
JOHN B. SAUNDERS¹², PHILIP TAM¹³ and
PAUL H. DELFABBRO¹⁴

MIEUX ELUCIDER LE FACTEUR SOCIAL PAR LA RECHERCHE

Open Access

Systematic Review

Feelings of Loneliness: Understanding the Risk of Suicidal Ideation in Adolescents with Internet Addiction. A Theoretical Model to Answer to a Systematic Literature Review, without Results

by  Eugénie Khatcherian ¹ ,  Daniele Zullino ^{1,2} ,  Diego De Leo ^{3,4,5}   and  Sophia Achab ^{1,2,*}  

¹ Addiction Division, Department of Psychiatry, University Hospitals of Geneva, 1202 Geneva, Switzerland

² Department of Psychiatry, Faculty of Medicine, University of Geneva, 1206 Geneva, Switzerland

³ Department of Psychology, Primorska University, 6000 Koper, Slovenia

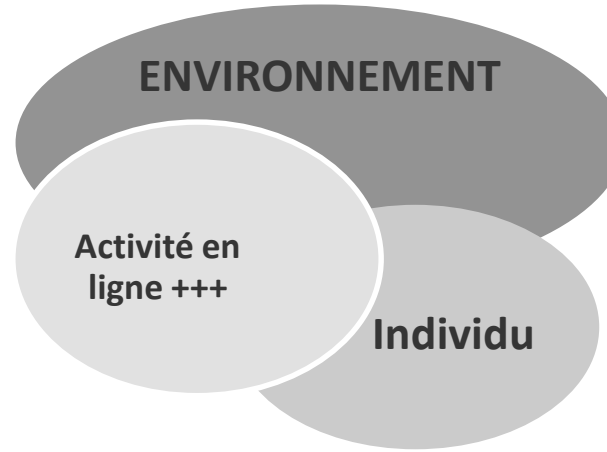
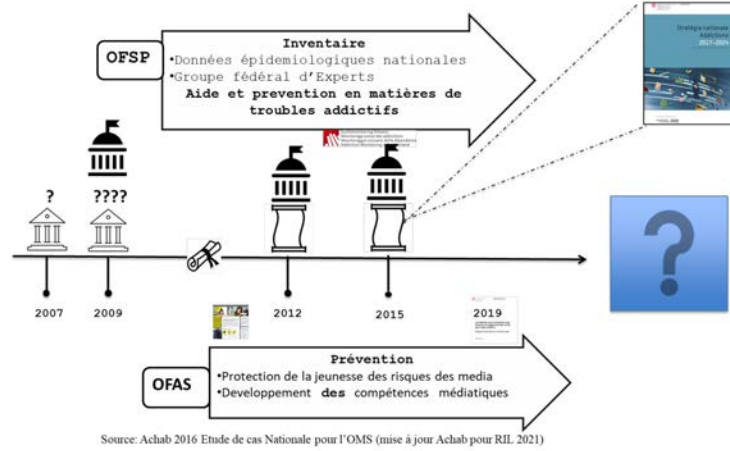
⁴ AISRAP, Griffith University, Mt Gravatt Campus, Mount Gravatt, QLD 4122, Australia

⁵ De Leo Fund, 35137 Padua, Italy

* Author to whom correspondence should be addressed.

Academic Editors: Juan Bautista Herrero Olaizola and Alberto Urueña López

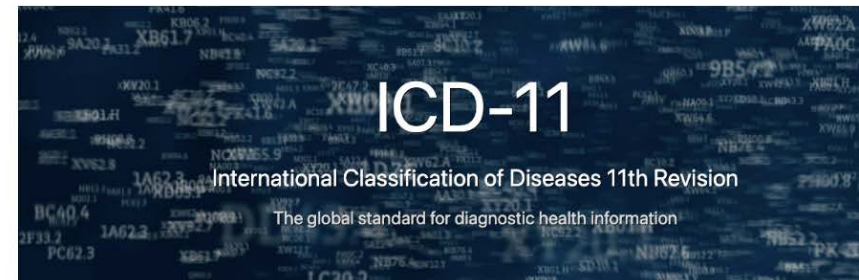
Int. J. Environ. Res. Public Health **2022**, *19*(4), 2012; <https://doi.org/10.3390/ijerph19042012>



News

GAMING AND GAMBLING DISORDERS INCLUDED BY WHO IN ICD-11 AS ADDICTIVE DISORDERS

The WHO has officially recognized video game and gambling related disorders as addiction in the new revision of the International Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD-11) which came into force on February 11, 2022 .



GAMING DISORDER RECOGNIZED AS A MENTAL ILLNESS BY WHO

WHO has officially recognized gambling and gaming disorders as addiction in the new revision of the International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems.

[Read the press release here \(in French \)](#)

HEAD- RESPONSIBLE FOR COGNITIVE AGEING PORTFOLIO

>> [MORE INFORMATION](#)

DRE SOPHIA ACHAB

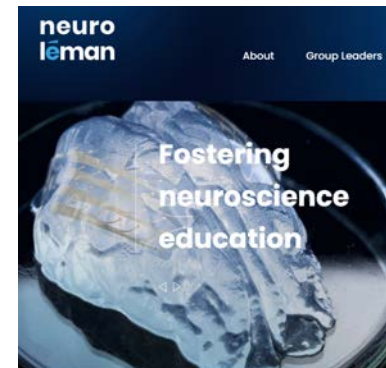


HEAD- RESPONSIBLE FOR ADDICTIVE DISORDERS AND BEHAVIORS PORTFOLIO

>> [MORE INFORMATION](#)

Contact

Centre collaborateur de l'OMS pour la formation et la recherche en santé mentale SWI-54



<https://www.linkedin.com/in/sophia-achabdigitalwellbeing/>
<https://scholar.google.ch/citations?user=UloTZwEAAAJ&hl=fr>



Sophia.achab@unige.ch