
Liens entre la consommation de jeux et la santé

Etudiants :

Alexandre GASOWSKI
Théo GUIDI
Noah MARLIANGEAS
Grégoire WEBER

Tuteur :

Nadège JULLIARD

Table des matières

| | |
|--|-----------|
| Introduction | 2 |
| 1 Qui sont ces joueurs ? | 3 |
| 1.1 Quelles sont les pratiques de consommation du jeu ? | 3 |
| 1.2 Quels sont les profils sociodémographiques des joueurs ? | 6 |
| 1.3 Profils-types des individus en fonction de leurs comportements et états de santé | 8 |
| 2 Liens entre la santé physique et la consommation de jeux | 10 |
| 2.1 Etat de santé et jeux | 10 |
| 2.2 Comportement des joueurs vis à vis de leur santé | 15 |
| 3 Liens entre la santé mentale et les jeux | 19 |
| 3.1 ADRS et Etat de santé auto déclaré | 19 |
| 3.2 Pratique du jeu vidéo prioritaire et santé mentale | 22 |
| 3.3 Conclusion de la Troisième Partie | 23 |
| Conclusion | 24 |
| Bibliographie | 25 |
| Annexes | 26 |

Introduction

L'humain à toujours eu un attrait pour le jeu qui représente une source de divertissement. Dans la Grèce antique et dans l'Empire romain des jeux étaient déjà très répandus comme l'Episkyros qui est un jeu de balle, Tesserae, un jeu de dés ou les osselets, un jeu de société. Depuis, les jeux ont évolué mais sont toujours une pratique populaire dans les sociétés humaines procurant plaisir et divertissement. Parmi la large variété de jeux existants, 2 catégories sont particulièrement importantes : les jeux d'argent et les jeux vidéos.

D'après le bilan 2023 de l'OFDT, l'Observatoire français des drogues et tendances addictives, environ 50% de la population majeure française a joué à au moins un jeu d'argent pendant l'année écoulée. De même, près de 70% de la population française affirme jouer au moins une fois par an selon une étude faite par le SELL, Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs. Internet a joué un grand rôle dans la popularité grandissante de ces deux catégories de jeux. En effet internet a permis aux joueurs de jouer aux jeux vidéos en ligne démocratisant leur utilisation. De nouveaux jeux sont constamment développés à travers le monde pour viser un plus large public. De plus, internet a aussi été important pour l'industrie des jeux d'argent avec l'apparition des casinos en ligne et des sites de paris sportifs. Ces derniers permettent aux joueurs de continuer à jouer de leur domicile. L'accès aux jeux d'argent et aux jeux vidéos est donc grandement facilité et les joueurs peuvent se livrer sans limite à cette manière de se divertir.

Néanmoins, la pratique de ces jeux soulève également des problématiques, notamment l'impact négatif de leur consommation excessive sur les joueurs. En effet, les jeux d'argent ainsi que les jeux vidéo influencent le comportement des individus, notamment en stimulant le système de récompense du cerveau. Ils peuvent entraîner divers effets, tels que la sédentarité, des troubles du sommeil ou encore de l'anxiété. Les joueurs addicts peuvent voir progressivement leur situation familiale et professionnelle se dégrader entraînant une potentielle dépression chez l'individu. Les jeux d'argent sont aussi propices à l'endettement et donc à des difficultés financières pour certains. En particulier, les jeunes sont grandement exposés aux jeux d'argent et aux jeux vidéo. Ces derniers sont en constante recherche de nouvelle expérience et de stimulation qui est facilitée par l'accès accrue à ces jeux. D'après l'OFDT environ 25% des jeunes de 17 ans ont déjà joué au jeux d'argent en 2023 et surtout plus de 90% des jeunes de 10 à 17 ans jouent régulièrement aux jeux vidéos selon le SELL.

Cette situation soulève une interrogation essentielle : dans quelle mesure existe-il une relation entre les comportements addictifs liés aux jeux et la santé ? Cette question sera au cœur de notre étude, qui portera sur une population jeune. Nous décrirons d'abord les caractéristiques des individus avant d'explorer les liens entre la consommation de jeux et la santé physique, puis la santé mentale.

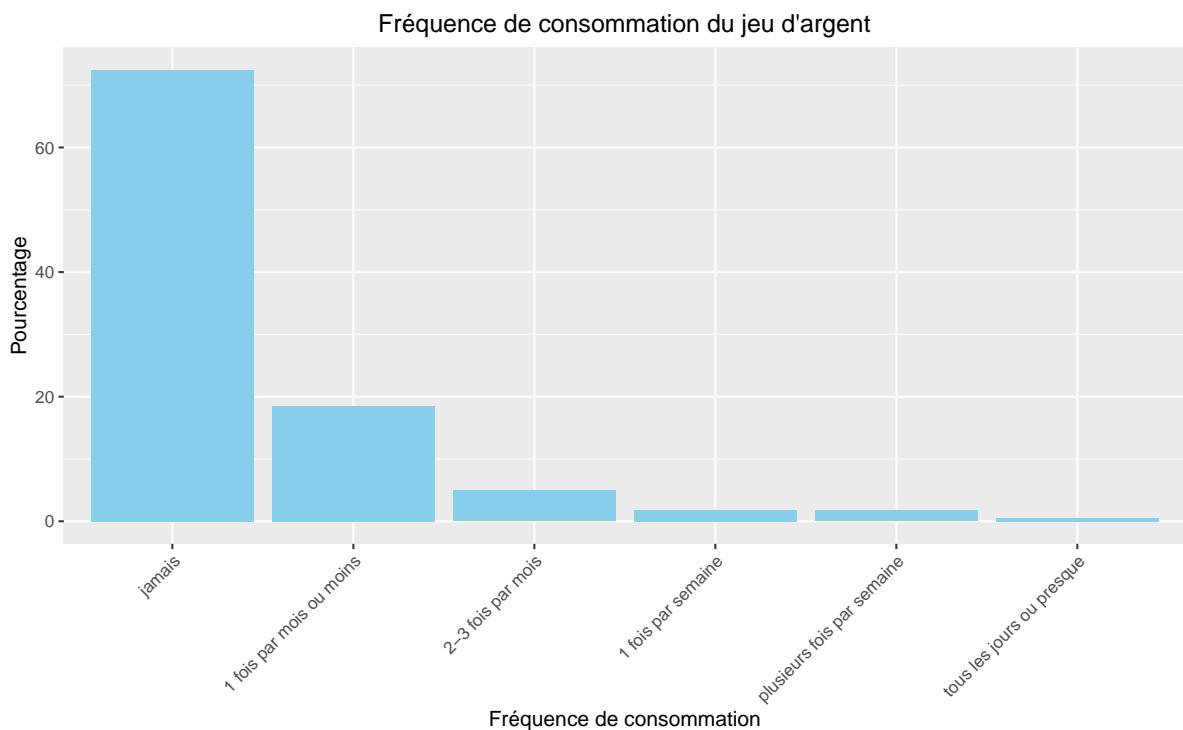
Notre jeu de données provient d'un questionnaire auto-administré réalisé en 2022 lors de la Journée Défense et Citoyenneté (JDC), portant sur la santé et les comportements. Ce questionnaire se divise en 3 modules et une partie commune. L'étude a donc été réduite aux réponses du module B concernant la consommation de jeux des jeunes.

1 Qui sont ces joueurs ?

1.1 Quelles sont les pratiques de consommation du jeu ?

Avant de s'intéresser aux rapports observés entre la santé et la consommation de jeu, il faut connaître les pratiques de jeu de la population étudiée. En effet, il est important d'avoir une idée des différentes pratiques des joueurs, les tendances qui se dégagent vis-à-vis du jeu dans cette population ainsi que leur profil socio-démographique. Sauf mention du contraire toute les informations présentées par la suite impliquent les 12 mois précédent le remplissage du questionnaire.

Intéressons-nous d'abord aux consommateurs de jeu d'argent et à leurs préférences. Le jeu auquel le plus de sondés ont joué est le ticket à gratter. En effet, 19,1% des sondés ont gratté au moins un ticket dans les 12 derniers mois. Ils sont bien plus nombreux que ceux ayant joué à une machine à sous puisque ces derniers ne sont que 2,7% des sondés. Mais cela ne veut pas dire que le ticket à gratter soit le jeu d'argent qui occupe le plus de place dans le quotidien des jeunes. En effet, il est important de regarder la fréquence de ce jeu pour déterminer son importance dans la consommation des jeux d'argent. Les jeux d'argent ne concernent pas une grande partie de la population.



Note de lecture : 19% des interrogés jouent à des jeux d'argent moins d'une fois par mois

Le nombre de joueurs par catégorie est clairement décroissant en fonction de la fréquence de jeu. Ce sont seulement 4,1% des sondés qui jouent plus d'une fois par mois à

des tickets à gratter. En revanche ce pourcentage s'élève à 5,7 pour les joueurs de paris sportifs. Le pari sportif semble donc être le jeu d'argent le plus consommé alors que le ticket à gratter est certes plus répandu mais semble plus occasionnel. On peut alors penser que cette consommation de paris sportifs s'explique par son accessibilité grâce au téléphone qui rend sa pratique plus évidente. Or la part de personnes qui parient principalement sur internet n'est pas si importante dans cet échantillon. Seulement 52% des parieurs sportif déclarent le faire majoritairement sur internet. D'après les réponses du formulaire, les mises sur les paris sportifs peuvent représenter à l'année un poste de consommation relativement important, notamment pour des jeunes. La médiane des mises habituelles renseignées par les sondés est de 10€. Les mises annuelles de certains représentent donc d'importantes sommes, d'autant plus que plus un joueur pari, plus les sommes pariées sont en moyenne importantes. De plus on peut poser l'hypothèse que les joueurs récurrents sont plus enclins à miser plusieurs fois par jour. *il faut insérer ici un test du chi deux qui montre la dépendance entre les mises et la fréquence de jeu*

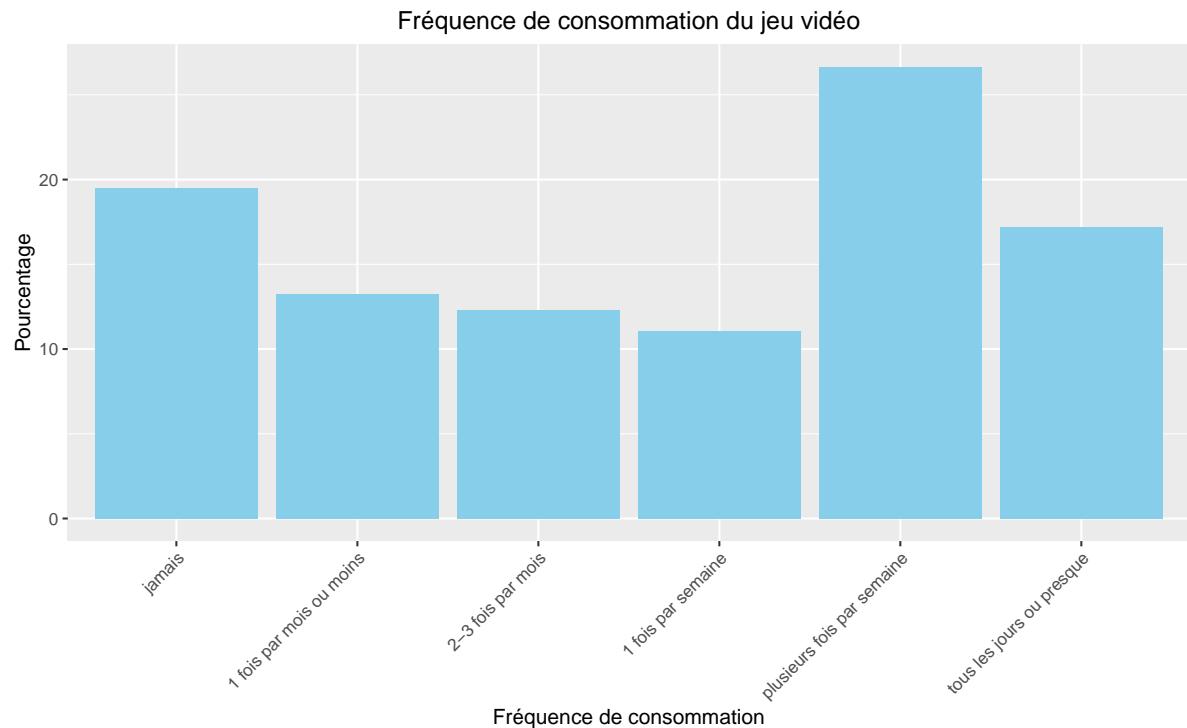
| | Joueurs occasionnels | Joueurs hebdomadaires | Joueurs quotidiens |
|-------------------|----------------------|-----------------------|--------------------|
| Moyenne des mises | 9,04€ | 10,29€ | 10,85€ |

TABLE 1 – Moyenne des mises habituelles selon la fréquence de jeu

Source : Enquête ESCAPAD 2022.

Note de lecture : La moyenne des mises habituelles des joueurs quotidiens est de 10,85€

Les jeux vidéo sont bien plus populaires que les jeux d'argent, d'abord parce que plus de personnes y jouent. Cela s'explique peut-être par des normes sociales, économiques et législatives, notamment pour cette tranche d'âge qui n'est que partiellement majeure.

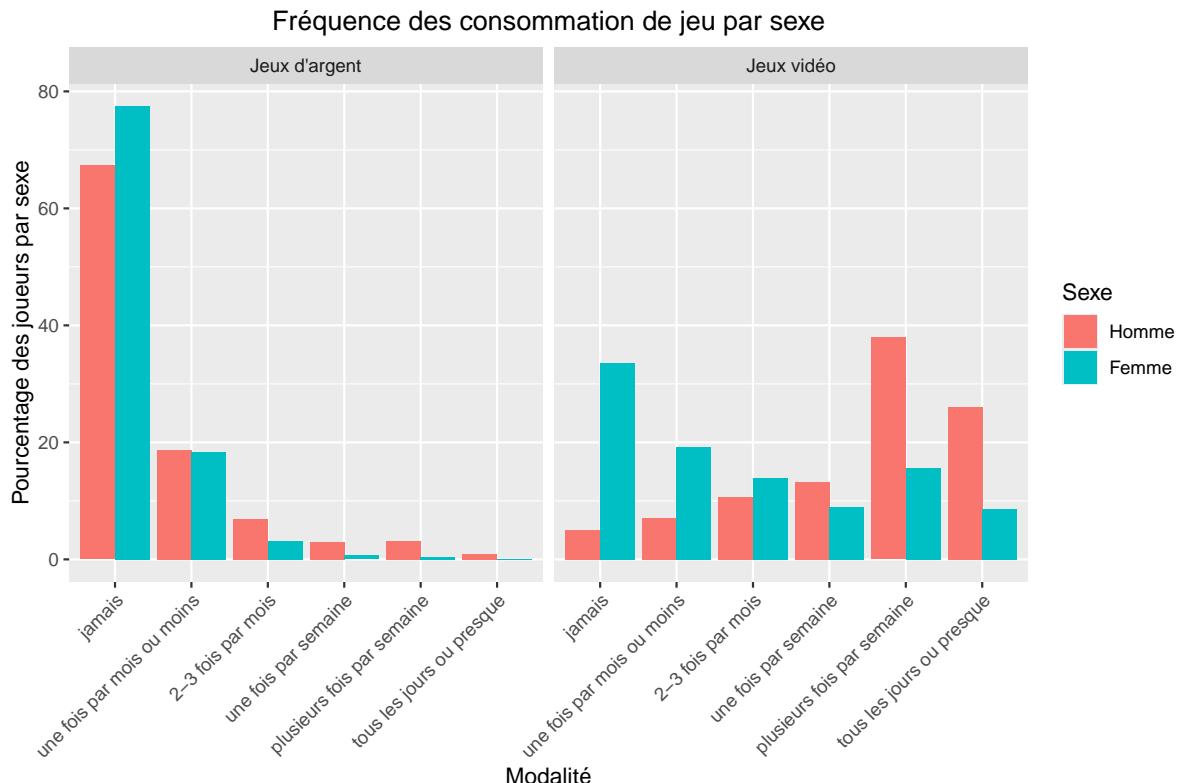


Seulement 19% déclarent ne jamais jouer à des jeux vidéos alors que ce chiffre s'élève à 73% pour les jeux d'argent. 44% des sondés jouent aux jeux vidéo au moins plusieurs fois par semaine et 80% au moins une fois par mois. De plus, on joue plus souvent aux jeux vidéos qu'aux jeux d'argent. En effet contrairement aux jeux d'argent, le nombre de joueurs par catégorie n'est plus décroissant en fonction de la fréquence de jeu. Plus de gens jouent à un jeu video plusieurs fois par semaines (34%) qu'une seule fois par semaine (12%). On peut même imaginer qu'on joue plus longtemps aux jeu vidéo qu'aux jeux d'argent, mais il aurait fallu demander le temps passé à jouer à des jeux d'argent pour pouvoir comparer.

1.2 Quels sont les profils sociodémographiques des joueurs ?

Après une brève étude de la consommation des joueurs, il est pertinent de regarder le profil de ces consommateurs. En effet si on étudie les liens entre la santé et la consommation de tous les joueurs comme si leur seul point commun était le jeu vidéo, alors cela serait nier les déterminants sociologiques qui ont une grande importance sur la santé et sur la consommation.

On sait que tous les sondés sont de la même génération. La variable qui peut expliquer en grande partie la consommation des agents est le sexe. C'est une variable auquel beaucoup d'importance est accordée, elle correspond à la troisième question du questionnaire. On s'attend à ce que les hommes soient plus concernés par la consommation de jeu que les femmes. Pour les jeux d'argent par exemple, l'étude The prevalence of gambling and problematic gambling : a systematic review and meta-analysis (Lucy T TRAN et al, 2024) montre que 49,1% des hommes ont joué à des jeux d'argent dans l'année écoulée alors que ce n'est que le cas de 37,4% des femmes. Des observations similaires peuvent être faites dans notre enquête. Dans notre base de données, c'est environ 33% pour les hommes contre 23% pour les femmes. Les différences de résultats s'expliquent sûrement par la différence des populations sondées, notamment par leur âge et leur culture. En revanche, on observe un ratio presque similaire (environ 1,4) du nombre de joueurs masculins sur le nombre de joueuses de jeux d'argent.



Note de lecture : 19% des femmes jouent à des jeux vidéo moins d'une fois par mois

1.3 Profils-types des individus en fonction de leurs comportements et états de santé

Pour développer cette analyse, nous nous appuyons sur l'ACM réalisée. L'analyse de correspondances multiples est une méthode statistique qui nous permet de dégager des profils-types d'individus dans notre étude. Pour cela nous avons sélectionné les variables suivantes :

- La fréquence de jeux d'argent (freqJA)
- La fréquence de jeux vidéo (freqJV)
- La fréquence de pratique sportive (freqSport)
- La catégorie ADRS (ADRS_cat)
- La visite chez un médecin (freqMedecin)

Pour les trois premières variables, les modalités vont de 1 à 4 et signifient :

- 1 : "Jamais"
- 2 : "Moins d'une fois par semaine"
- 3 : "Au moins une fois par semaine"
- 4 : "Au quotidien"

En ce qui concerne le score ADRS, celui-ci permet de quantifier le risque de dépression chez un adolescent. Ici nous avons regroupé les individus en trois groupes, 0 étant le groupe des individus sans risque de dépression, 1 avec un risque modéré et 2 avec un risque élevé. Enfin pour la variable freqMedecin, 1 signifie que l'individu n'a pas vu de médecin au cours de l'année, et 2 signifie qu'il en a vu un.

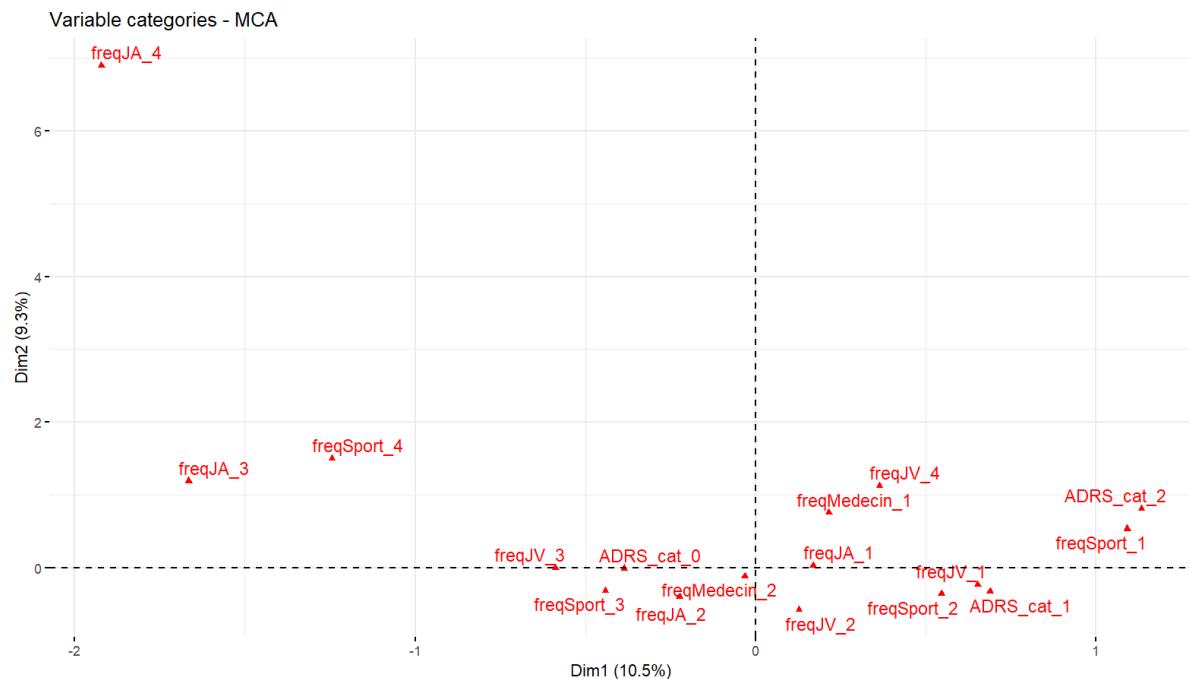


FIGURE 1

Tout d'abord, il faut rappeler que les axes de cette ACM ne résument qu'une partie limitée de l'information (19,8% au total). Il faut donc éviter la surinterprétation de certains rapprochements.

Essayons d'abord d'interpréter les dimensions. Commençons par l'analyse de la dimension 1. Dans les valeurs négatives, nous retrouvons des individus très actifs dans les jeux d'argent, le sport mais également, dans une moindre mesure, dans les jeux vidéo. Dans les valeurs positives, nous avons plutôt des individus plus sédentaires, peu engagés dans les activités de loisirs mais également à risque psychologique élevé. La dimension 1 peut alors refléter un gradient entre les profils "inactifs à risque dépressif" (à droite) et les profils "très actifs" (à gauche).

La dimension 2 est fortement expliquée par les individus qui jouent aux jeux d'argent au quotidien, dans les valeurs positives. Cela montre un profil très spécifique : jouer tous les jours à des jeux d'argent n'est pas anodin et s'écarte clairement des autres groupes. De plus, ce comportement n'est pas nécessairement corrélé à d'autres variables dans les deux premières dimensions.

Des regroupements intéressants peuvent ressortir de ce graphe :

- Autour de l'origine, nous retrouvons des profils modérés, avec des modalités intermédiaires
- A droite, nous retrouvons des profils sédentaires, moins joueurs et à haut risque de dépression
- A gauche, nous retrouvons des individus à comportements intensifs, à la fois par rapport à leur pratique sportive mais également leur pratique de jeux d'argent

2 Liens entre la santé physique et la consommation de jeux

2.1 Etat de santé et jeux

L'OMS définit la santé physique comme étant "un état de complet bien-être physique". Il s'agit d'un niveau de bien-être permettant au corps de réaliser des activités physiques dans les meilleures conditions. On peut dès lors essayer de qualifier le niveau de santé physique d'un individu, en nous intéressant à des marqueurs de cette santé.

Chaque individu a répondu au questionnaire en qualifiant son état de santé. Parmi eux, 8,7% n'en sont pas satisfaits. Chez les joueurs quotidiens de jeux vidéos, on voit une différence de l'état de santé général, puisque 13,1% déclarent leur état de santé comme n'étant pas satisfaisant. Les individus jouant aux jeux vidéos semblent donc avoir un état de santé moins satisfaisant que la population générale.

De leur côté, les joueurs quotidiens de jeux d'argent sont encore moins satisfaits de leur état de santé. En effet, 29,4% de cette catégorie de joueurs déclare ne pas être satisfait de son état de santé. La différence avec la population générale, de +21,7%, est très significatif.

| Etat de santé | Population générale | Joueurs quotidiens de jeux vidéo | Joueurs quotidiens de jeux d'argent |
|---------------------------------|---------------------|----------------------------------|-------------------------------------|
| Très ou plutôt satisfaisant | 91,3% | 86,9% | 70,6% |
| Peu ou pas du tout satisfaisant | 8,7% | 13,1% | 29,4% |

TABLE 2 – Répartition de l'état de santé
Source : *Enquête ESCAPAD 2022*.

L'IMC est également un marqueur de la santé physique, faisant le lien entre la taille et le poids pour donner un aperçu de la morphologie. L'OMS classe les individus en 4 grandes catégories d'IMC : insuffisance pondérale, corpulence normale, surpoids, obésité.

Pour cette analyse, tous les types de jeux d'argent ont été regroupés. On a seulement pris en compte les individus ayant déjà joué dans cette étude.

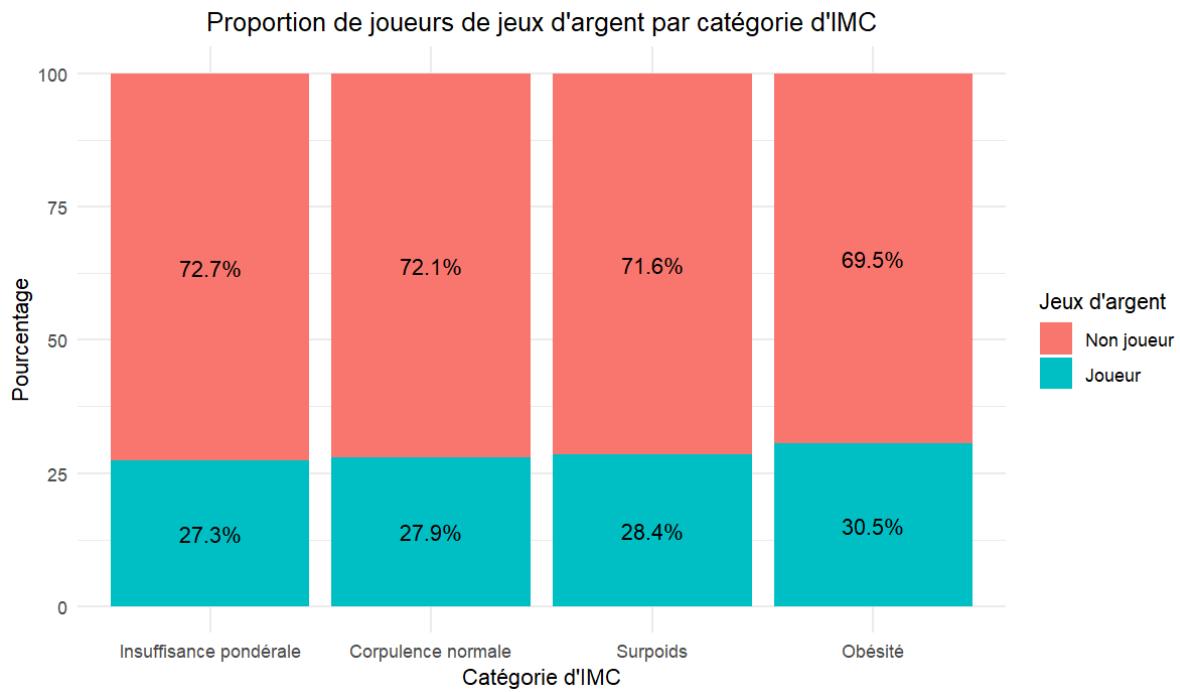


FIGURE 2 – Proportion de joueurs de jeux d'argent et IMC.

On remarque une légère augmentation de la pratique de jeux d'argent des individus avec leur IMC. En effet, les individus en obésité ont une plus grande tendance à jouer aux jeux d'argent, avec 30,5% de joueurs parmi eux. A l'opposé, les individus en insuffisance pondérale sont ceux qui jouent le moins avec 27,3% de joueurs. Entre les deux se trouvent les individus à la corpulence normale et en surpoids, avec respectivement 27,9% et 28,4% de joueurs.

En ce qui concerne la fréquence de jeu, on observe qu'elle augmente également avec l'IMC.

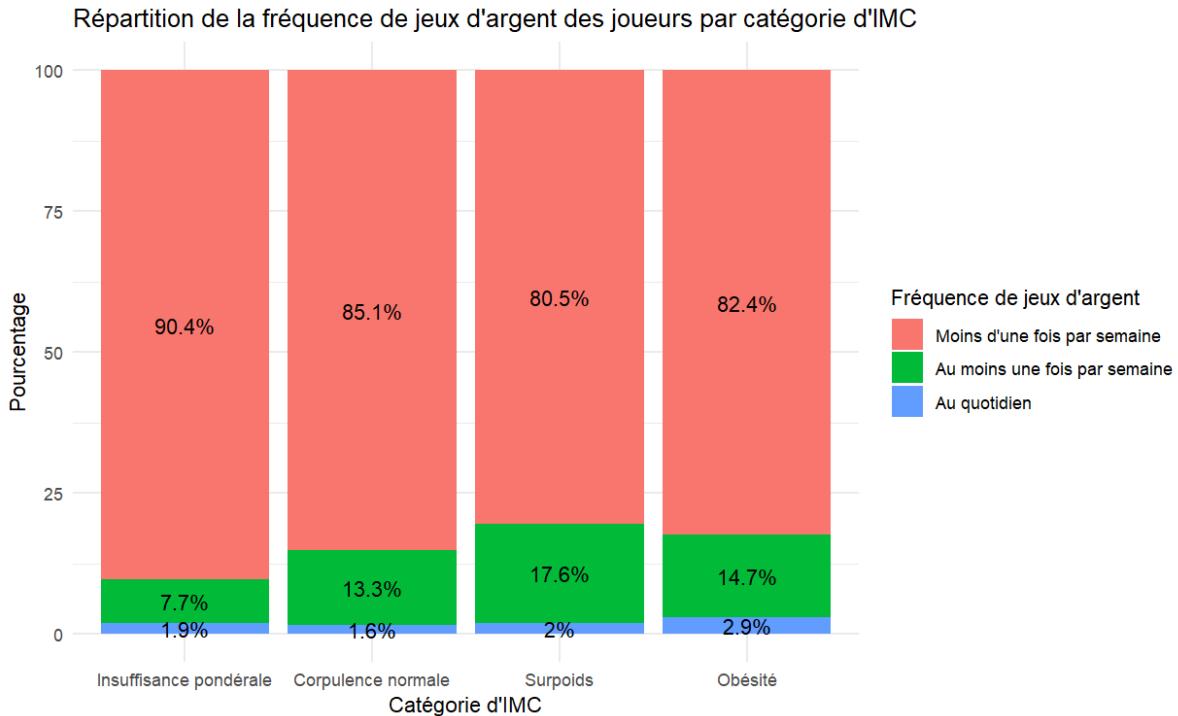


FIGURE 3 – Fréquence de jeux d'argent et IMC.

Les en obésité, au-delà de jouer en plus grande proportion aux jeux d'argent, jouent également plus fréquemment. En effet, on compte parmi cette catégorie de joueurs 2,9% de joueurs quotidiens. A l'inverse, les individus en insuffisance pondérale jouent moins fréquemment, avec 1,9% de joueurs hebdomadaires. Enfin, on peut remarquer que la fréquence de jeu n'augmente pas entre les joueurs en surpoids et les joueurs en obésité lorsqu'il s'agit du jeu hebdomadaire. La tendance reste tout de même que la fréquence de jeu augmente avec l'IMC.

La étude similaire a été réalisée en ce qui concerne la pratique de jeux vidéos, et son lien avec l'IMC.

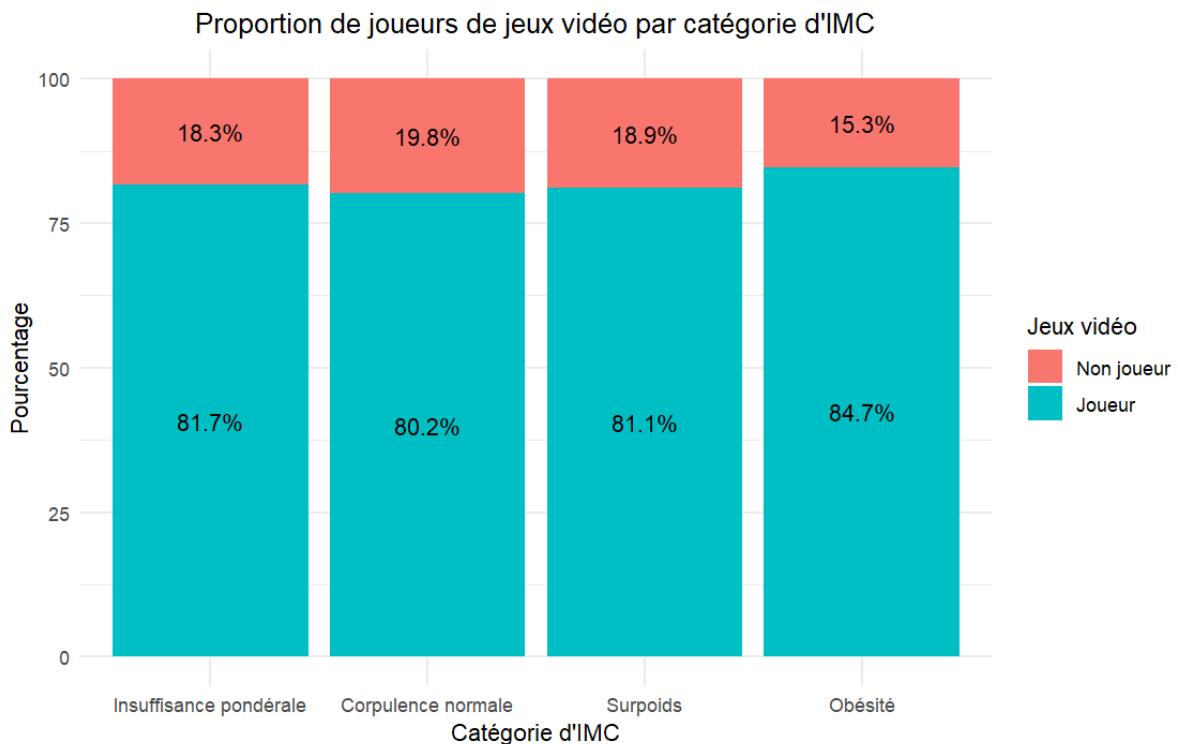


FIGURE 4 – Proportion de joueurs de jeux vidéos en fonction de l'IMC.

On remarque que les plus grands joueurs de jeux vidéos sont les personnes en obésité, qui jouent pour 84,7% d'entre elles. La différence avec les autres catégories d'IMC, qui se situent entre 80,2% et 81,7% est plutôt faible.

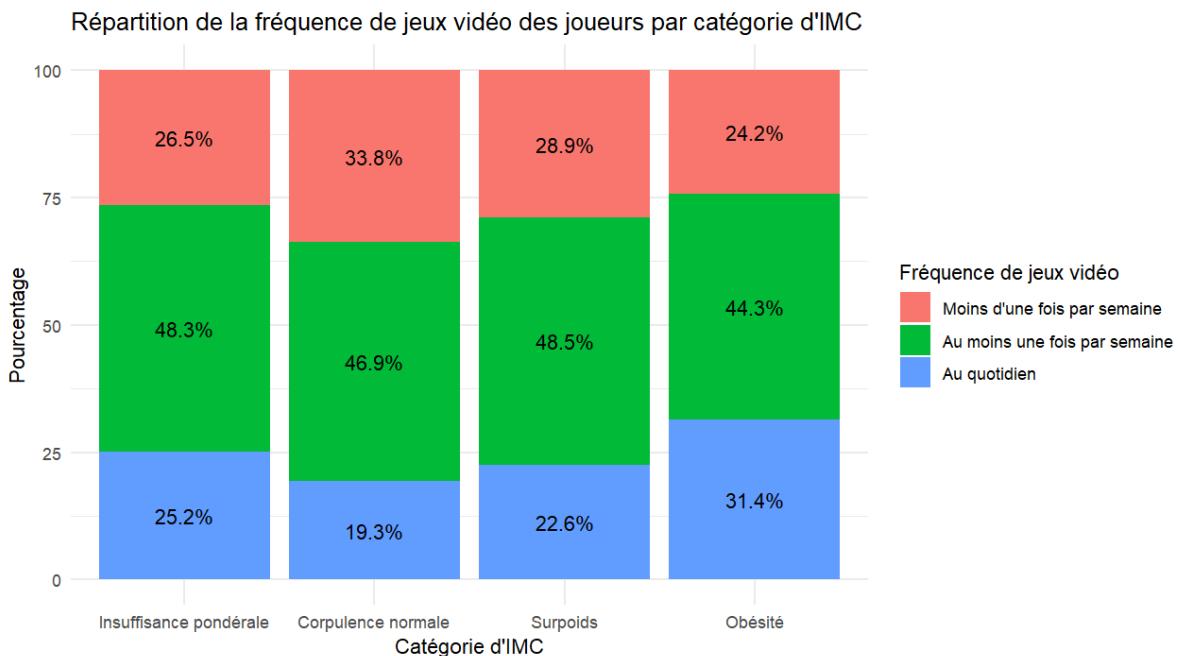


FIGURE 5 – Fréquence de jeu et IMC.

En revanche, la différence est plus visible lorsqu'il s'agit de la fréquence de jeu. Les joueurs en obésité comptent parmi eux presque un tiers de joueurs quotidiens (31,4%), plus que toute autre catégorie d'IMC. Ce sont ensuite les joueurs en insuffisance pondérale qui jouent le plus au quotidien (25,2% d'entre eux). Ce résultat est différent de celui qui concerne les jeux d'argent, puisque les individus en insuffisance pondérale ne sont pas des joueurs plus réguliers de jeux d'argent. Ils se démarquent en ce qui concerne les jeux vidéos. On en conclut que les joueurs les plus réguliers de jeux vidéos sont les individus ayant des IMC aux extrémités, c'est-à-dire les joueurs en insuffisance pondérale et en obésité.

2.2 Comportement des joueurs vis à vis de leur santé

Le comportement des joueurs vis à vis de leur santé est un élément d'étude important, car au-delà d'un simple constat sur l'état de santé d'un individu, il donne des habitudes de sa vie que l'on peut mettre en relation avec ses habitudes de jeu.

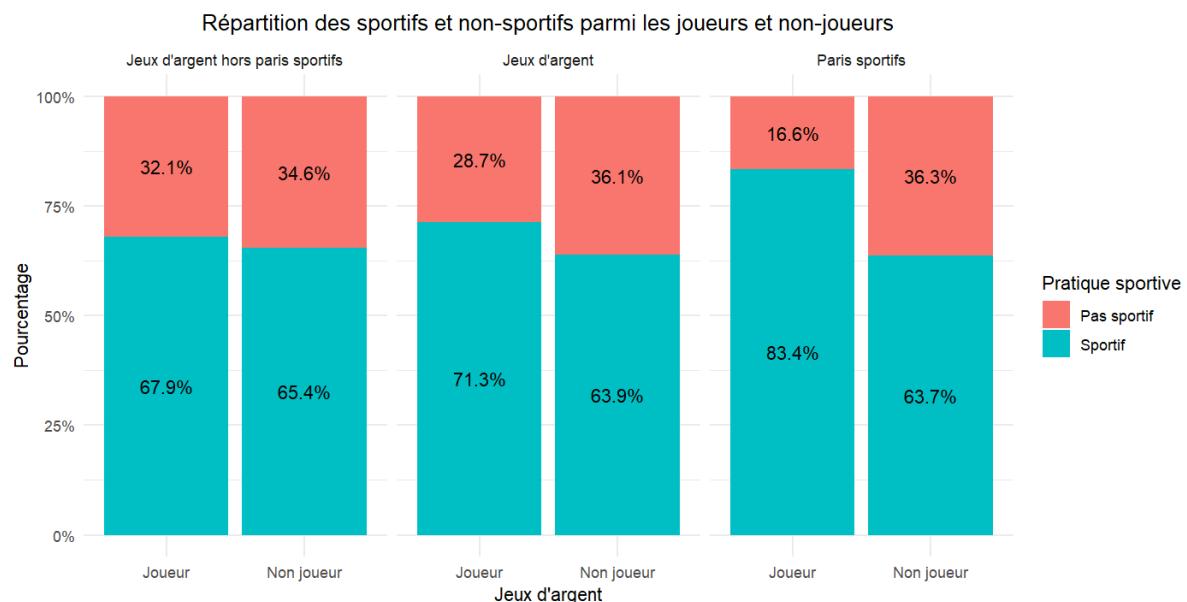


FIGURE 6 – Répartition des sportifs parmi les joueurs.

Un individu jouant aux jeux d'argent est plus susceptible de faire du sport (71,3%) qu'un individu de jouant pas (63,9%). On remarque ainsi que ces deux activités sont liées.

En poussant la recherche, on se rend compte qu'en réalité, ce sont les paris sportifs qui influencent largement ce résultat. En effet, 83,4% des individus jouant aux paris sportifs font du sport.

Ce résultat semble montrer qu'au-delà du lien entre la pratique des jeux d'argent et la pratique sportive, il y a un lien bien plus fort entre la pratique de paris sportifs et la pratique sportive. Ce résultat semble nous dire que les deux activités sont liées, ce qui semble logique puisqu'elles s'intéressent toutes les deux au sport.

En ce qui concerne les liens entre la pratique de jeux vidéos et la pratique sportive, ceux-ci sont moins évidents à établir.

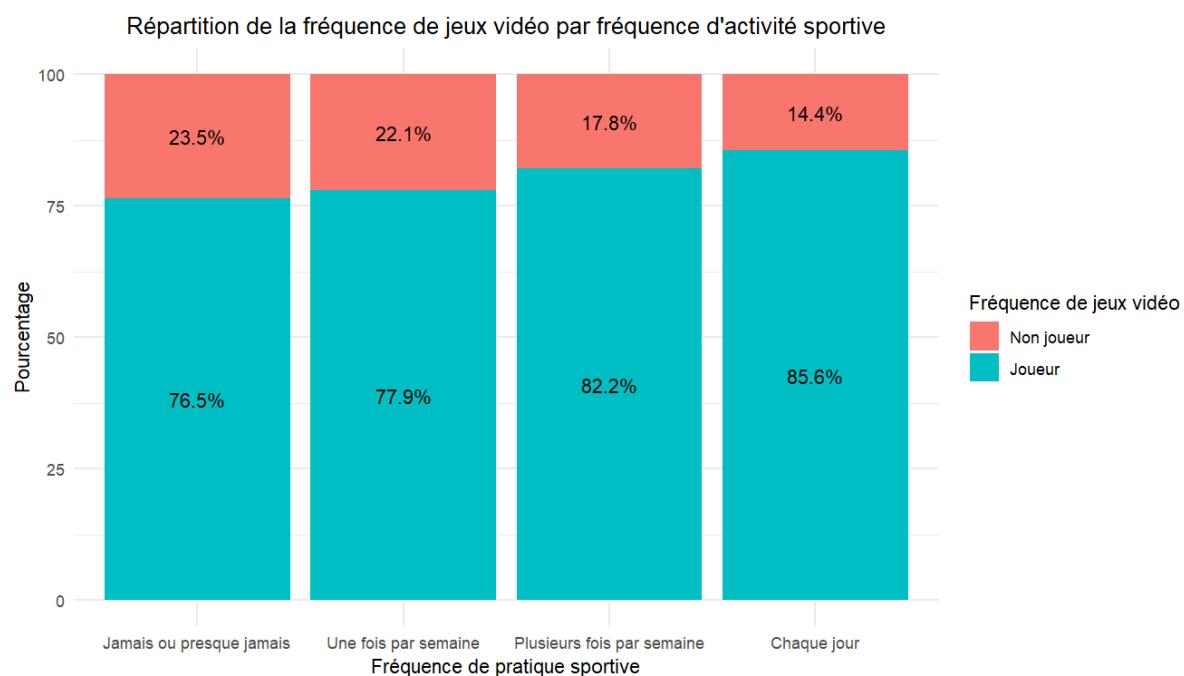


FIGURE 7 – Répartition des sportifs parmi les joueurs.

Les sportifs quotidiens sont de nouveau ceux qui jouent le plus aux jeux vidéos (85,6% d'entre eux jouent). A l'opposé, les non sportifs comptent moins de joueurs parmi eux (76,5%), mais une grande partie d'entre eux sont des joueurs très réguliers : 20,3% des non sportifs jouent quotidiennement aux jeux vidéo. C'est la plus grande part de joueurs quotidiens parmi les quatre catégories de sportifs.

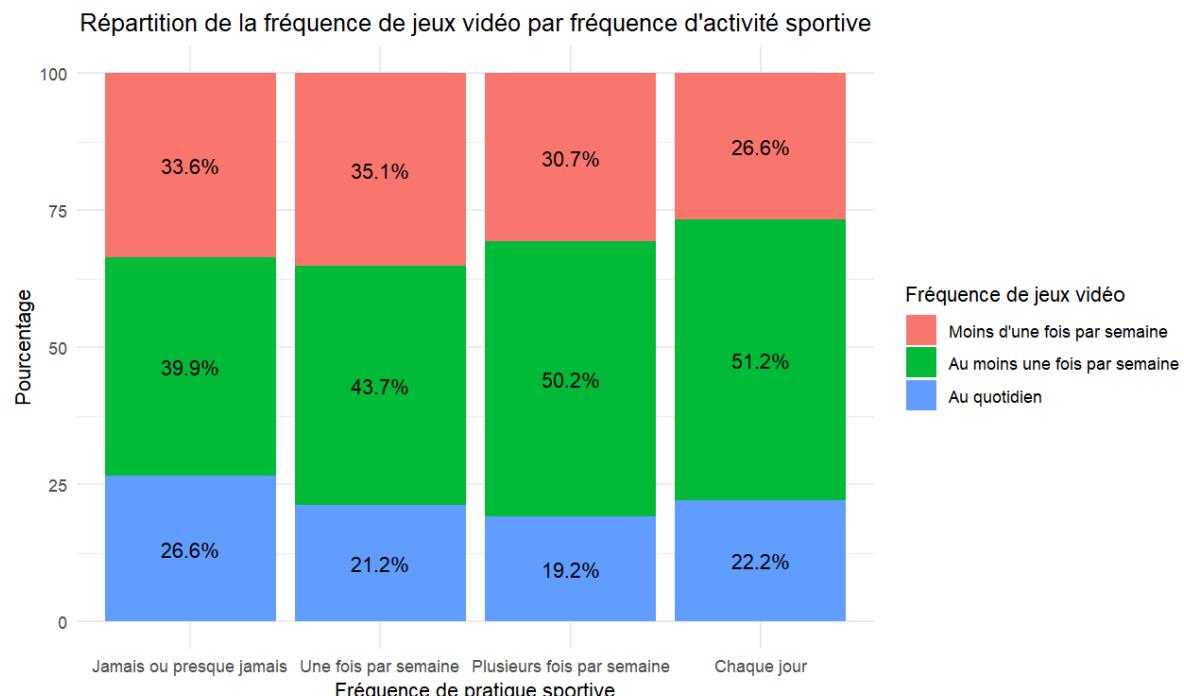


FIGURE 8 – Répartition des sportifs parmi les joueurs.

Il est également intéressant de comprendre le comportement des individus en ce qui concerne la prise de rendez-vous chez le médecin, qui est un indicateur d'un individu qui prend soin de sa santé ou non. 86,8% des individus ayant répondu au questionnaire sont allé chez le médecin dans l'année. Ce chiffre varie si on étudie chaque catégorie de joueurs.

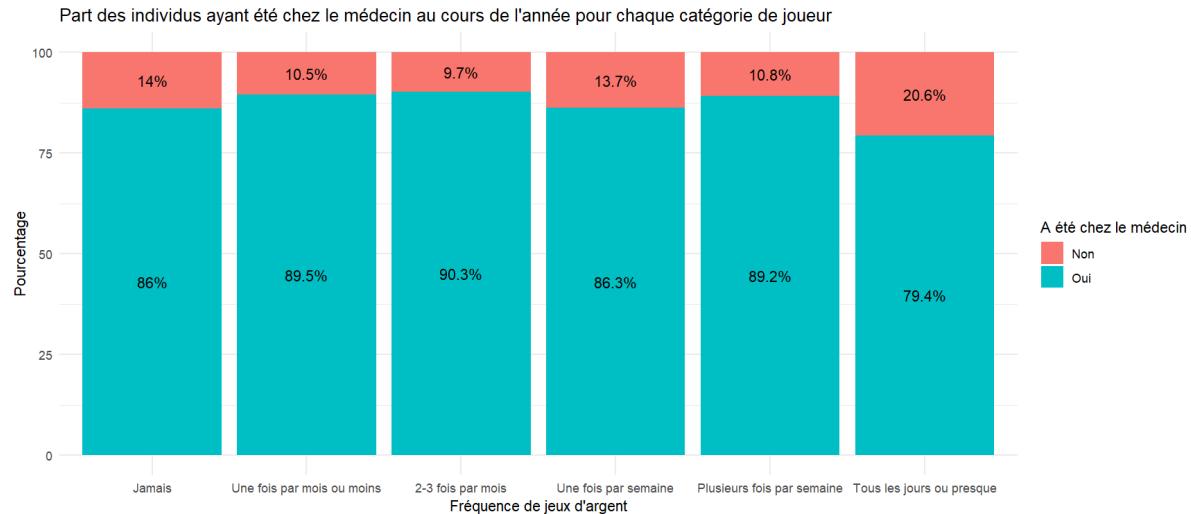


FIGURE 9 – Part des individus ayant été chez le médecin au cours de l'année pour chaque catégorie de joueurs de jeux vidéo.

Les plus gros joueurs de jeux d'argent sont allé moins souvent chez le médecin que le reste de la population. 79,4% y sont allé, ce qui est au moins 7 points de moins que tout autre catégorie. Si on considère que les quatre catégories ont des états de santé similaires en moyenne, alors ils devraient consulter de la même manière un professionnel de santé. On déduit de cette observation que les joueurs quotidiens de jeux d'argent prennent moins soin de leur santé.

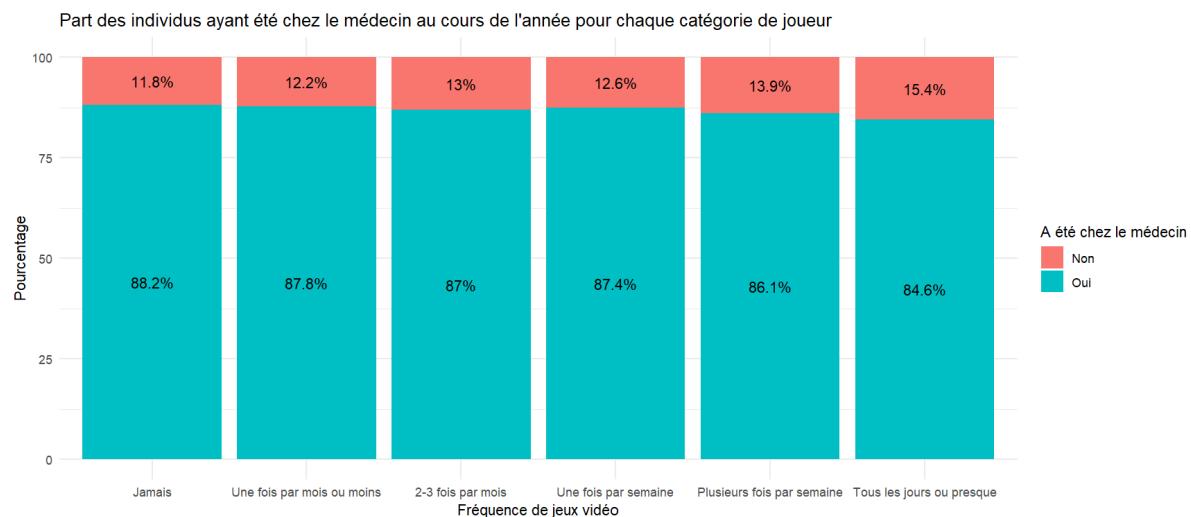


FIGURE 10 – Part des individus ayant été chez le médecin au cours de l'année pour chaque catégorie de joueurs de jeux d'argent.

Le même constat, mais moins prononcé, est visible en ce qui concerne les gros joueurs de jeux vidéo. Cette fois-ci, on voit une légère augmentation de la part de visites chez le médecin avec la diminution de la fréquence de jeux vidéos. Les joueurs quotidiens se rapprochent cette fois du comportement du reste de la population puisque 84,6% d'entre eux se sont rendus chez le médecin, ce qui est 2 points de moins que pour l'ensemble de la population (86,8%).

3 Liens entre la santé mentale et les jeux

3.1 ADRS et Etat de santé auto déclaré

La troisième partie de ce rapport se concentre sur l'analyse des liens entre la pratique des jeux et la santé mentale. La santé mentale est un aspect crucial du bien-être général, influençant non seulement la qualité de vie mais aussi la capacité à fonctionner dans divers aspects de la société. Les jeux, en tant qu'activité récréative, peuvent avoir des impacts variés sur la santé mentale, allant de bénéfices potentiels à des risques significatifs.

Pour évaluer les liens entre les jeux et la santé mentale, plusieurs variables et indicateurs ont été utilisés dans cette étude. Parmi eux, l'Adolescent Depression Rating Scale (ADRS) est un outil crucial. L'ADRS est ici une échelle de mesure allant de 0 à 10, permettant de calculer le risque d'Épisode Dépressif Caractérisé (EDC). Cette échelle est représentée dans le graphique 11, illustrant la distribution des risques de dépression parmi les participants.

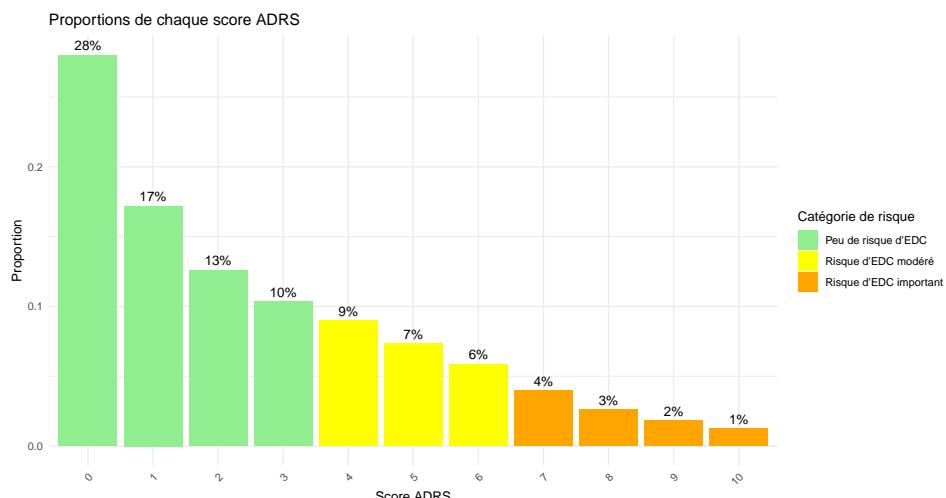


FIGURE 11 – Proportions de chaque score ADRS.

Les graphiques suivants montrent l'état de santé auto-déclaré des joueurs en fonction de leur fréquence de jeu, que ce soit pour les jeux d'argent ou les jeux vidéo. Ces graphiques catégorisent les joueurs selon quatre niveaux d'état de santé : pas du tout satisfaisant, peu satisfaisant, plutôt satisfaisant, et très satisfaisant. A noter qu'un état de santé peu satisfaisant ou moins n'est pas systématiquement en lien avec une consommation de jeux.

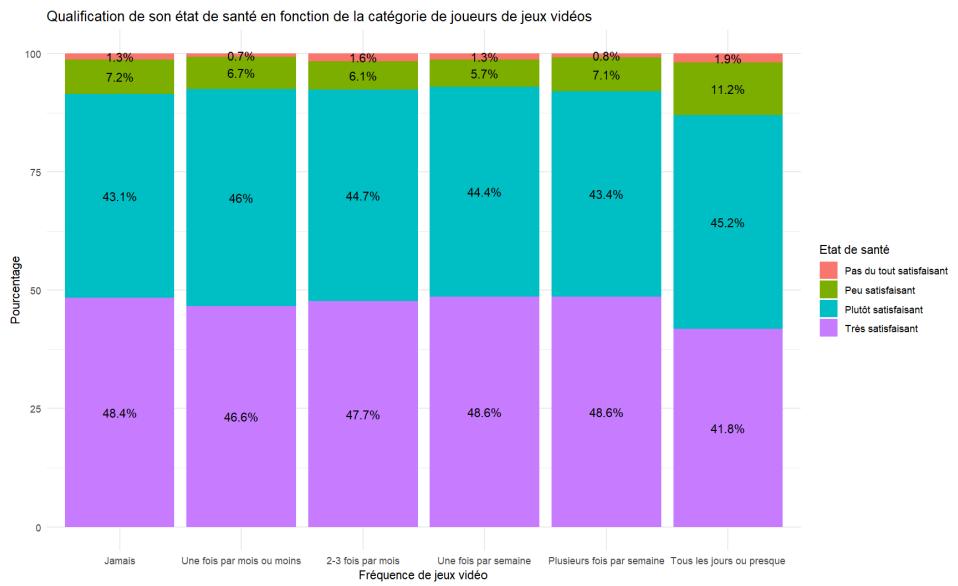


FIGURE 12 – État de santé auto-déclaré en fonction de la fréquence de jeux vidéo.

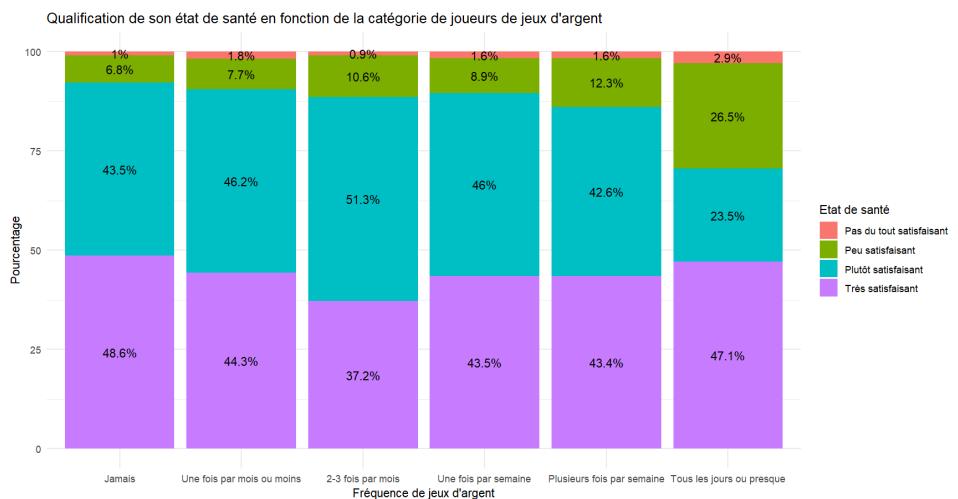


FIGURE 13 – État de santé auto-déclaré en fonction de la fréquence de jeux d'argent.

- Proportions de chaque score ADRS :** Le graphique 11 montre la répartition des participants selon leur risque de dépression. Une proportion significative des participants (68%) présente un risque de dépression faible (score ADRS < 4), tandis qu'une part non négligeable (10% des jeunes) est soumis à un risque d'EDC fort (score ADRS ≥ 7)
- État de santé et jeux d'argent :** Le graphique 13 révèle que les joueurs fréquents de jeux d'argent tendent à déclarer un état de santé moins satisfaisant par rapport à ceux qui jouent moins fréquemment. Cette corrélation suggère un lien potentiel entre la fréquence des jeux d'argent et une perception négative de la santé mentale.
- État de santé et jeux vidéo :** De manière similaire, le graphique 12 montre que les joueurs fréquents de jeux vidéo ont également tendance à déclarer un état

de santé moins satisfaisant. Cependant, la relation semble moins prononcée que pour les jeux d'argent, indiquant que les jeux vidéo pourraient avoir un impact différent ou moins sévère sur la santé mentale perçue.

3.2 Pratique du jeu vidéo prioritaire et santé mentale

Cette sous-section explore la relation entre la pratique du jeu vidéo prioritaire et l'état de santé auto-déclaré des participants. La pratique du jeu vidéo prioritaire est définie par la fréquence à laquelle les individus jouent aux jeux vidéo, allant de "jamais" à "très souvent".

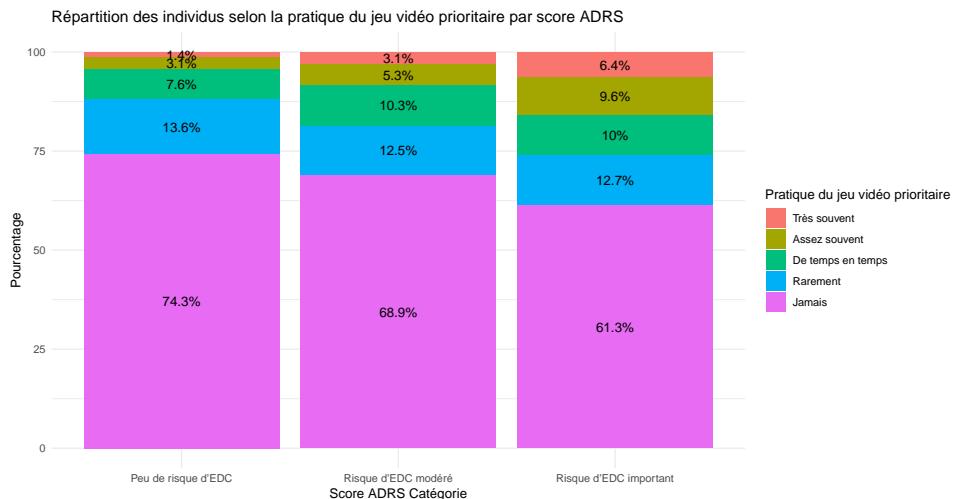


FIGURE 14 – Répartition des individus selon la pratique du jeu vidéo prioritaire par score ADRS.

Le graphique 14 montre la répartition des individus selon leur score ADRS et leur fréquence de jeu vidéo. On observe que les participants ayant un risque d'EDC peu élevé (74.3%) ou modéré (68.9%) sont majoritairement des joueurs qui ne jouent "jamais" ou "rarement". En revanche, ceux ayant un risque d'EDC important (61.3%) montrent une proportion plus élevée de joueurs fréquents ("assez souvent" ou "très souvent").

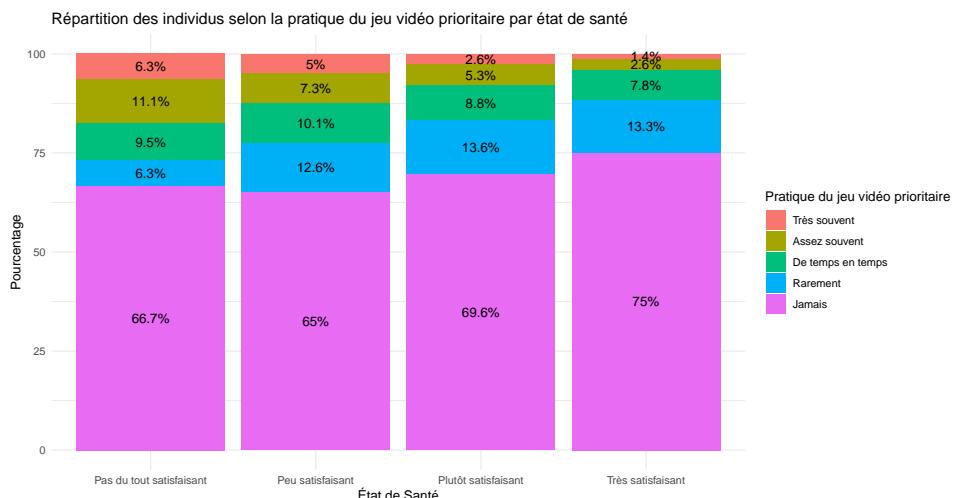


FIGURE 15 – Répartition des individus selon la pratique du jeu vidéo prioritaire par état de santé.

Le graphique 15 illustre la relation entre la fréquence de jeu vidéo et l'état de santé

auto-déclaré. Les participants déclarant un état de santé "très satisfaisant" (75%) ou "plutôt satisfaisant" (69.6%) sont principalement des joueurs qui ne jouent "jamais" ou "rarement". À l'inverse, ceux déclarant un état de santé "peu satisfaisant" (65%) ou "pas du tout satisfaisant" (66.7%) incluent une proportion plus élevée de joueurs fréquents.

Ces résultats suggèrent une corrélation entre une pratique fréquente du jeu vidéo et une perception moins positive de l'état de santé. Cependant, il est important de noter que cette relation est corrélationnelle et ne prouve pas la causalité. D'autres facteurs pourraient influencer à la fois la fréquence de jeu et la perception de la santé.

3.3 Conclusion de la Troisième Partie

Cette analyse met en évidence plusieurs corrélations entre la pratique des jeux, qu'ils soient vidéo ou d'argent, et la santé mentale auto-déclarée des participants. Les résultats suggèrent qu'une pratique plus fréquente des jeux, notamment des jeux d'argent, est associée à une perception plus négative de la santé mentale, ce qui pourrait indiquer un impact défavorable sur le bien-être des individus. Bien que la relation entre la pratique des jeux vidéo et la santé mentale soit également présente, elle semble moins marquée, suggérant que l'impact des jeux vidéo pourrait être moins sévère, ou que d'autres facteurs sous-jacents interviennent.

L'analyse des scores ADRS révèle qu'une proportion significative des participants présente un faible risque de dépression, mais une minorité d'individus se trouve dans des catégories de risque plus élevé. Ces résultats soulignent l'importance de prendre en compte la diversité des expériences des joueurs et de considérer des facteurs supplémentaires qui pourraient influencer la santé mentale, comme les habitudes de vie, les conditions sociales et économiques, ou encore la manière dont les jeux sont vécus par chaque individu.

Il est essentiel de noter que, bien que des corrélations aient été observées, cela ne signifie pas nécessairement qu'une causalité existe entre la fréquence des jeux et la dégradation de l'état de santé mentale. Des recherches supplémentaires seraient nécessaires pour mieux comprendre les mécanismes sous-jacents et les facteurs contribuant à cette relation.

Conclusion

Les jeux d'argent et les jeux vidéo ont un réel impact sur la santé tant mentale que physique. Si ces jeux peuvent être une source de divertissement ou de revenu pour le consommateur, ils comportent aussi des effets néfastes sur la santé des joueurs addicts. L'IMC, un indicateur évaluant la corpulence d'une personne, fait clairement le lien entre la santé physique d'une personne et sont addiction. Les personnes avec la corpulence la plus élevée sont en effet ceux qui consomment le plus de jeux. De même l'étude a montré que les jeux ont un impact sur la santé mentale des individus. Des troubles psychologiques comme un état important de stress, des formes de dépressions ou simplement un mal-être concernent une partie des joueurs dépendants. Néanmoins il ne faut pas réduire les problèmes de santé à l'addiction aux jeux d'argent ou aux jeux vidéo. D'autres facteurs ne sont pas pris en compte dans l'étude et affectent grandement la santé morale et physique comme la situation familiale et professionnelle, l'alimentation ou la condition de vie par exemple. Ceux-ci peuvent nuire directement à la santé d'un individu ou bien plonger ce même individu plus facilement dans une addiction quelle qu'elle soit. Enfin l'impact du marché du jeu vidéo et du jeu d'argent pose la question sur la régulation de ces marchés, sur le fait de sensibiliser, de changer les manières d'éduquer les enfants pour les préparer aux risques des jeux. L'encadrement de ces industries et la prévention des comportements à risque restent des enjeux majeurs dans le futur.

Bibliographie

- [1] Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), *L'Essentiel du Jeu Vidéo - Octobre 2023*, L'Essentiel du Jeu Vidéo, Octobre 2023
- [2] Vincent Eroukmanoff, *Les jeux d'argent et de hasard en France en 2023*, Observatoire français des drogues et des tendances addictives (OFDT), Juillet 2024
- [3] Observatoire français des drogues et des tendances addictives (OFDT), *Drogues et addictions, chiffres clés 2022*, 2022

Annexes

| PCS du père | Jamais | Une fois par mois ou moins | 2-3 fois par mois | Une fois par semaine | Plusieurs fois par semaine | Tous les jours ou presque |
|--------------------------|--------|----------------------------|-------------------|----------------------|----------------------------|---------------------------|
| Agriculteur exploitant | 70.9 | 18.4 | 7.80 | 2.13 | 0.709 | 0 |
| Artisan, commerçant | 69.2 | 20.7 | 4.92 | 2.95 | 1.97 | 0.328 |
| Chef d'entreprise | 67.2 | 18.9 | 9.02 | 2.46 | 1.64 | 0.820 |
| Cadre | 74.1 | 18.8 | 3.45 | 1.80 | 1.13 | 0.676 |
| Profession intermédiaire | 72.8 | 20.1 | 4.16 | 1.24 | 1.33 | 0.354 |
| Employé | 66.8 | 23.5 | 4.62 | 2.91 | 1.54 | 0.685 |
| Ouvrier | 71.2 | 18.6 | 5.83 | 1.69 | 2.28 | 0.350 |
| Sans profession | 76 | 8 | 12 | 4 | 0 | 0 |

Table 1: Fréquence des jeux d'argent en fonction de la CSP du père

Note de lecture : 18,6% des individus avec un père ouvrier jouent à des jeux d'argent moins d'une fois par mois Une autre variable socio-démographique est la catégorie socio-professionnelle des parents. Elle est d'autant plus importante ici car les sujets sont jeunes et beaucoup dépendent financièrement, au moins partiellement, de leurs parents. Intéressons-nous ici à la PCS du père. Lorsqu'on analyse cette variable avec la consommation de jeu d'argent on se rends compte qu'elle semble déterminer à grande échelle cette pratique. Nous avons évoqué plus haut l'aspect onéreux des jeux d'argent, et cela peut donc rejoindre le fait que les enfants de cadre soient ceux qui jouent le plus souvent.