
Liens entre la consommation de jeux et la santé

Étudiants :

Alexandre GASOWSKI
Théo GUIDI
Noah MARLIANGEAS
Grégoire WEBER

Tuteur :

Prénom NOM

2 avril 2025

Table des matières

Introduction

Présents depuis plusieurs décennies dans les sociétés du monde entier, les marchés des jeux d'argent et des jeux vidéo connaissent une expansion sans précédent, les plaçant parmi les industries les plus influentes. En France, le jeu vidéo demeure le loisir numérique dominant, avec 38,3 millions de pratiquants âgés de 10 ans et plus, représentant 70

De même, au premier semestre 2024, le Produit Brut des Jeux (PBJ) global du secteur (hors casinos et clubs de jeux) a progressé de 3,8

Néanmoins, cette expansion soulève également des problématiques, notamment l'impact négatif de la consommation excessive de jeux 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 étant la cible de publicité. De plus, les jeunes sont en constante recherche de nouvelle expérience et de stimulation qui est facilité par l'accès accru à ces jeux.

Nous nous demandons alors : Quel est l'impact des jeux d'argent et des jeux vidéo sur la santé des individus, en particulier les risques liés à l'addiction ? Cette question sera au cœur de notre étude, qui portera sur une population jeune. Dans un premier temps, nous décrirons 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 de consommation. Nous nous intéressons ici à une population de 17 ans en France métropolitaine. Le questionnaire comporte une section commune ainsi que trois modules distincts, chacun abordant un sujet spécifique. Pour notre analyse, nous avons retenu les réponses du module B, qui est consacré à la santé.

1 Une brève déescription de la population de joueurs

1.1 Quelles sont les pratiques de consommation du jeu

1.2 Deuxième sous-partie

■images/image1.png

■images/image2.png

FIGURE 1 – Titre.

Note de lecture : xxxxxxxx.

Champ et source : xxxxxxxx.

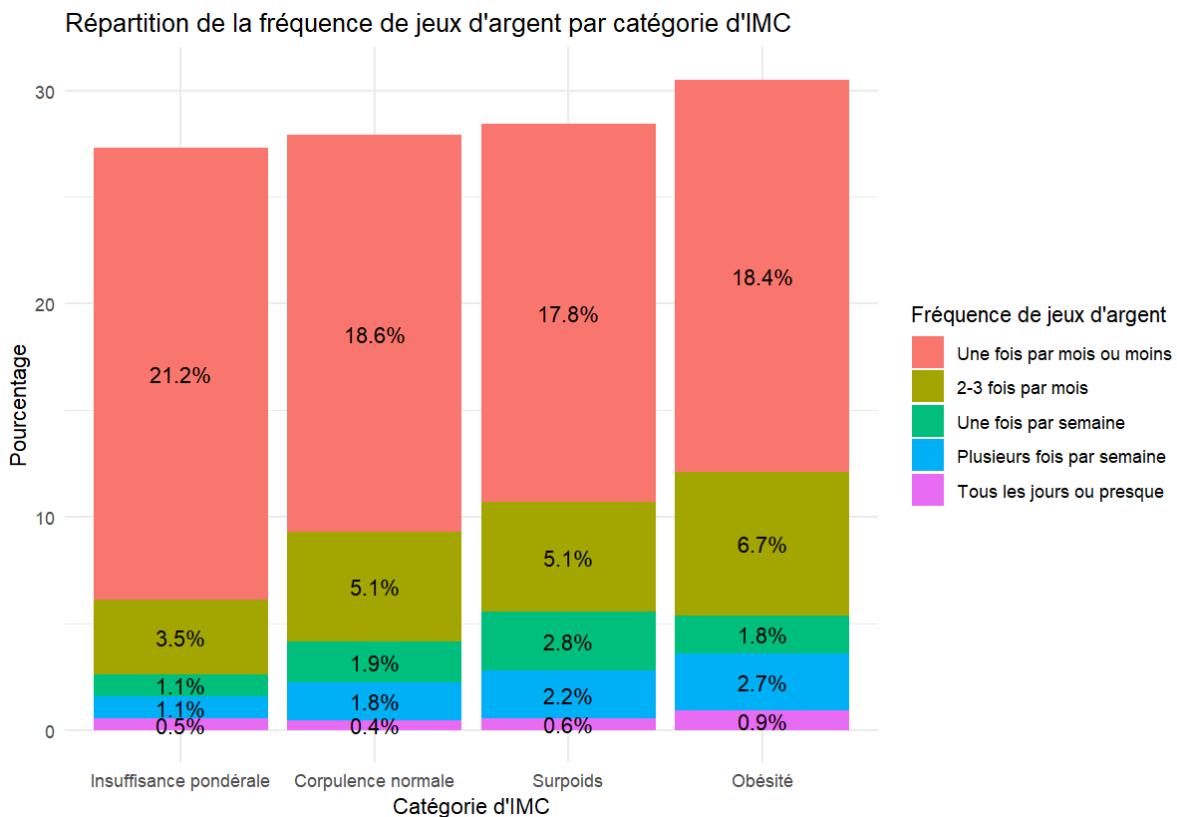
1.3 Troisième sous-partie

2 Deuxième partie

2.1 Première sous-partie

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.

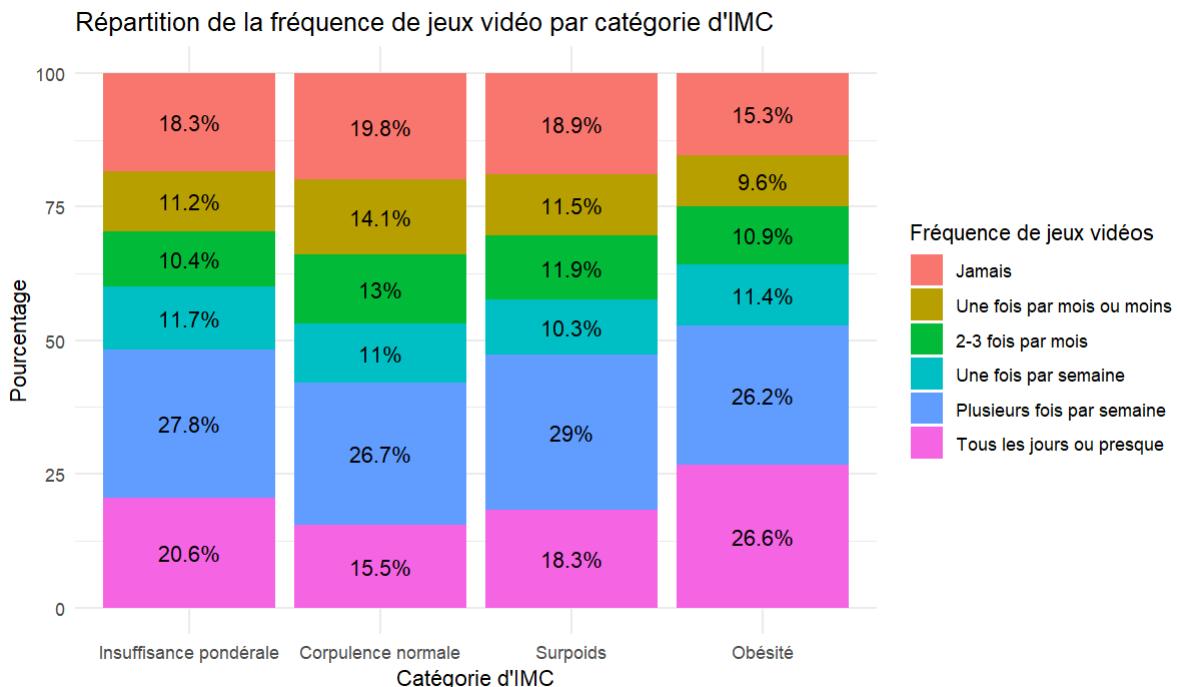
L'IMC est un premier marqueur de la santé physique, faisant le lien entre la taille et le poids pour donner un aperçu de la morphologie. L'OMS classe les individus en 4 grandes catégories d'IMC : insuffisance pondérale, corpulence normale, surpoids, obésité.



Pour cette analyse, tous les types de jeux d'argent ont été regroupés. On a retiré les individus qui ne jouent jamais pour une meilleure visibilité du graphique. Ces individus ont néanmoins été pris en compte dans le calcul des pourcentages. On remarque une variation de la fréquence de jeux d'argent des individus en fonction de leur catégorie d'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. À 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.

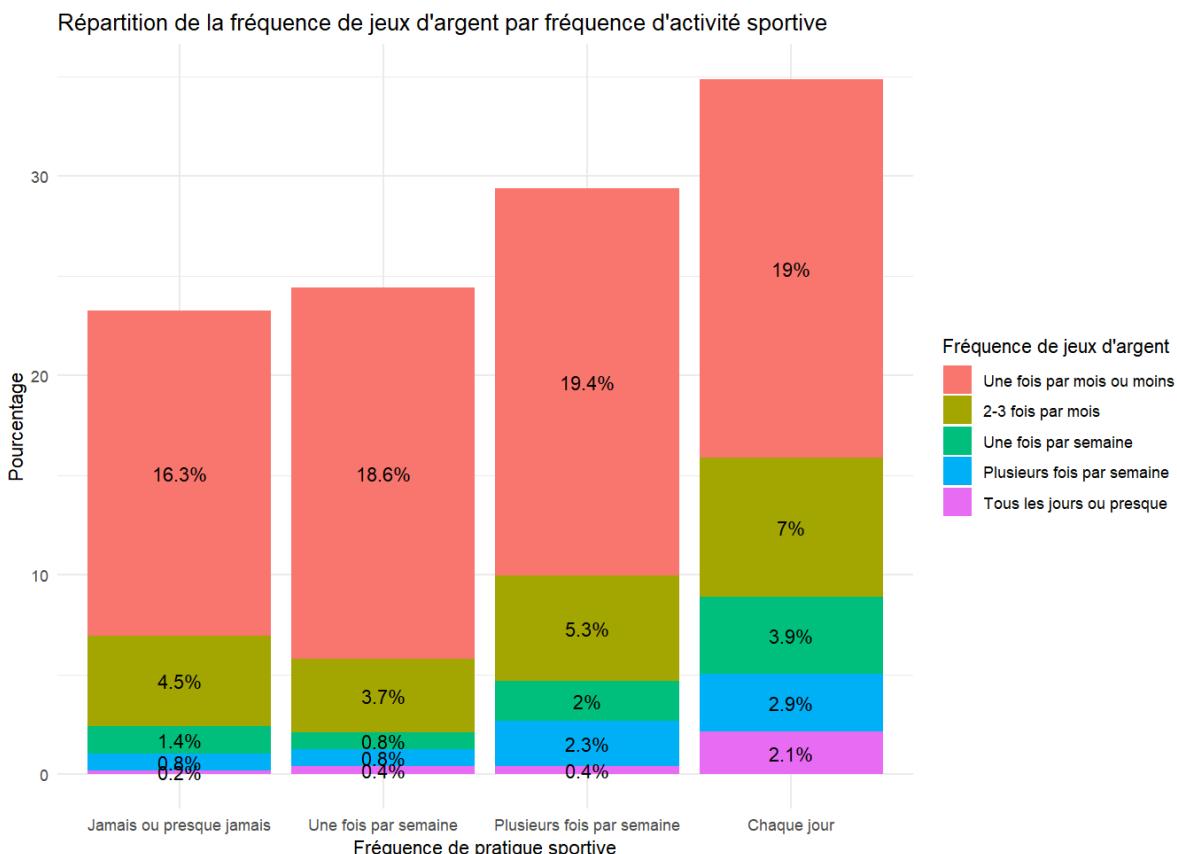
La même étude a été faite en ce qui concerne les jeux vidéos.



Les individus en obésité comptent parmi eux plus d'un quart de joueurs quotidiens (26,6%), plus que toute autre catégorie d'IMC. Ce sont ensuite les individus en insuffisance corporelle qui jouent le plus au quotidien (20,6% d'entre eux). Ce résultat est différent de celui qui concerne les jeux d'argent, puisque les individus en insuffisance pondérale n'étaient pas plus grands joueurs de jeux d'argent. Ils se démarquent en ce qui concerne les jeux vidéos.

2.2 Comportement des joueurs vis à vis de leur santé

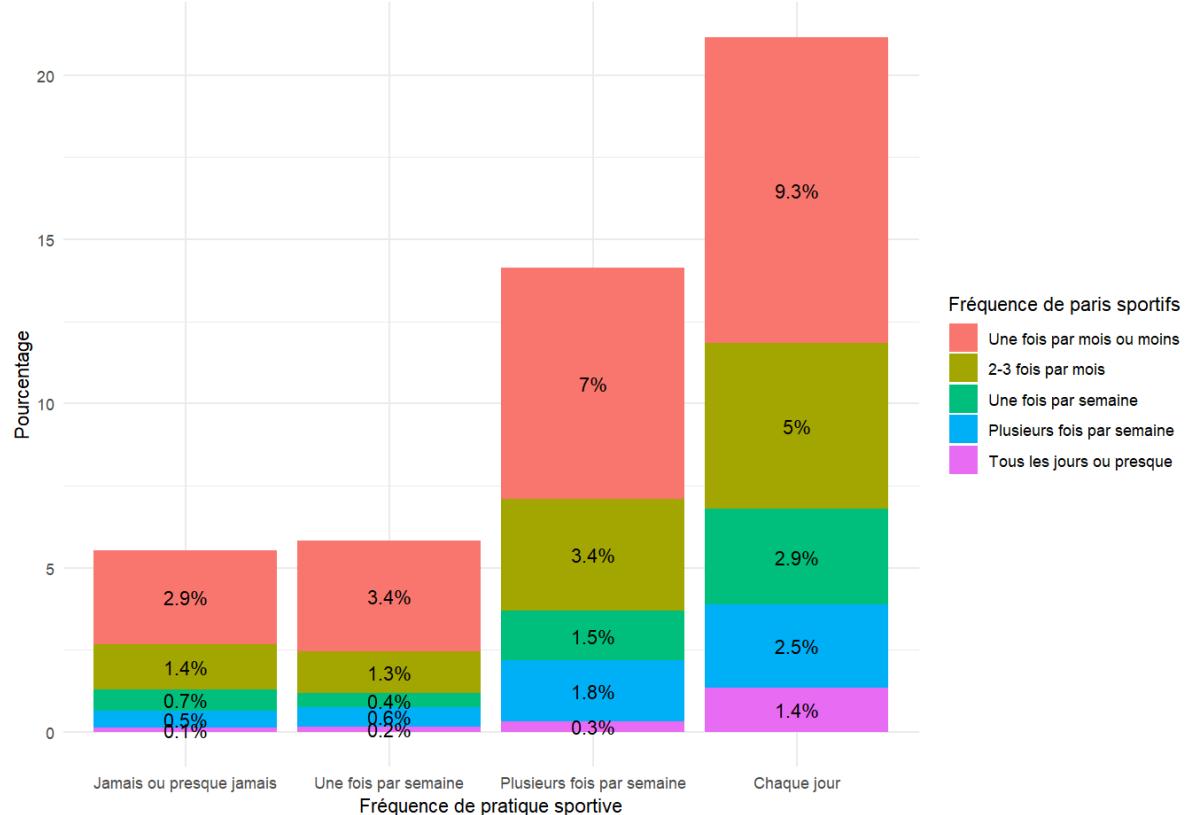
Le comportement des joueurs vis à vis de leur santé est un élément d'étude important, car au-delà d'un simple constat sur l'état de santé d'un individu, il donne des habitudes de sa vie que l'on peut mettre en relation avec ses habitudes de jeu.



Plus un individu fait du sport régulièrement, plus il joue aux jeux d'argent. En effet, 34,9% des sportifs quotidiens jouent à des jeux d'argent, contre 23,2% de joueurs chez ceux qui ne pratiquent pas de sport.

Ce résultat est à mettre en parallèle avec celui concernant seulement les joueurs de paris sportifs, qui sont des jeux dont l'intérêt est lié au sport.

Répartition de la fréquence de paris sportifs par fréquence d'activité sportive



La différence entre un sportif régulier et un individu moins sportif est plus prononcé sur ce graphique. 21,1% des sportifs quotidiens jouent aux paris sportifs, alors que seulement 5,6% des non sportifs parient sur le sport. De plus les sportifs quotidiens sont des joueurs réguliers de paris sportifs, car 6,8% d'entre eux parient au moins une fois par semaine.

2.3 Troisième sous-partie

3 Troisième partie

3.1 Première sous-partie

3.2 Deuxième sous-partie

3.3 Troisième sous-partie

Conclusion

Bibliographie

- [1] Prénom Nom, *Nom de l'article*, Source, Date
- [2] Prénom Nom, *Nom de l'article*, Source, Date
- [3] Prénom Nom, *Nom de l'article*, Source, Date

Annexes