

## Lien entre consommation de jeux et santé : Livrable 1

### Plan

- I) Résumés bibliographiques
- II) Variables sélectionnées
- III) Analyse d'une variable

### Introduction

Ce projet consistera à étudier les liens entre la consommation des jeux et la santé dans une population plutôt particulière. Les données mises à notre disposition proviennent de questionnaires distribués en 2022 lors de Journée Défense et Citoyenneté, et ne se concentrent donc seulement sur une population jeune, proche de la parité filles/garçons. Tous les milieux sociaux sont représentés, ainsi que les régions de France tant que les sujets se situent en France hexagonale. Les jeux d'argent sont en pleine expansion depuis la fin du 20ème siècle. Cette industrie du jeu occupe maintenant une place importante dans la société comportant néanmoins des problèmes notamment la dégradation de la santé mentale et physique de certains joueurs addicts.

La consommation de jeux peut être analysée sous plusieurs angles. D'abord la quantité de consommation des jeux. En effet on peut se demander si le temps passé à jouer a des conséquences sur le degré de bien-être/ mal-être des individus. On peut se poser des questions similaires quant aux sacrifices que les individus sont prêts à faire, que ce soit de l'énergie, de l'argent, de potentielles interactions sociales ou même du travail. Il faut aussi s'intéresser à la composition des jeux. On distingue deux types de jeux : d'abord les jeux d'argent et de hasard, puis les jeux vidéo qui deviennent une préoccupation de plus en plus importante pour les organismes publics.

La santé n'est pas une pratique, elle doit plus être perçue comme un état. Cet état est défini par des normes principalement sociales et scientifiques. Nous nous intéresserons à tous les genres de santé, qu'elle soit somatique, psychiatrique ou morale. La santé est déterminée par de très nombreuses variables, il faut donc être vigilant et ne pas penser la consommation de jeux comme seul déterminant de la santé. Il ne faut pas aussi penser que seul les jeux vidéo ont un impact sur la santé, mais il faut aussi émettre l'hypothèse que l'état de santé peut en partie déterminer la consommation de jeux.

- I) Résumés bibliographiques

### Addiction aux jeux (d'argent et vidéo) et état de santé des joueurs : une revue critique de la littérature

Loriane Benchebra, Jean-Marc Alexandre, Jacques Dubernet, Mélina Fatséas, Marc Auriacombe

[https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0755498219304828?casa\\_token=GyvvSFmntooAAAAA:JfazkPwwn3irDIhCgA4791JbtxRfj4yAbjsnJT8-u8Su6qHaKAIKN6LfhhOfM6cgZ9iWwVsm8\\_LW#abs0010](https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0755498219304828?casa_token=GyvvSFmntooAAAAA:JfazkPwwn3irDIhCgA4791JbtxRfj4yAbjsnJT8-u8Su6qHaKAIKN6LfhhOfM6cgZ9iWwVsm8_LW#abs0010)

Cet article s'inscrit dans un contexte où de nombreux liens entre jeux et comorbidité psychiatrique sont étudiés par la communauté scientifique. Les auteurs s'intéressent ici aux conséquences des jeux sur la santé somatique, c'est-à-dire sur la santé du corps. L'étude s'intéresse non pas aux conséquences du jeu occasionnel sur la santé, mais seulement à celles occasionnées par le jeu pathologique. Le jeu pathologique peut être de 2 types : jeux d'argent (JA) et jeux vidéo (JV).

Concernant la méthodologie, les auteurs ont fait usage de ressources disponibles en utilisant la base de données Pubmed/Medline. A partir de cette base de données, les chercheurs ont sélectionné 25 articles qui représentent 120 066 sujets. Ceci donne lieu à des données trop hétérogènes selon les auteurs. Le matériel dont disposent les auteurs est composé de réponses à des questions ouvertes et fermées, ainsi qu'à des questionnaires standardisés ou à des auto évaluations. Contrairement à la base de données mise à disposition pour notre projet statistique, ces individus peuvent être de tous les âges, de toute ethnie ou nationalité et peuvent vivre dans différentes régions du monde. Ainsi, si les résultats divergent avec ceux de notre travail, il faut prendre en compte les biais culturels, économiques et même législatifs. Les études ont toutes été publiées entre 1986 et 2017 et elles ont été réalisées principalement en Europe, aux États-Unis et en Asie (Chine et Thaïlande).

Bien que les auteurs cherchent à faire la synthèse des conséquences des 2 types de jeux sur la santé somatique, il y a une nette séparation entre jeux d'argent et jeux vidéo. Dès l'introduction, on voit que les organismes de santé ne considèrent pas le danger découlant de ces deux types de jeux de la même manière. 14 articles ne traitent que des jeux d'argent et les onze autres ne concernent que les jeux vidéo. Les résultats sont très différents pour chaque type de jeu et les auteurs ne parlent pas des deux types de jeu simultanément en dehors des paragraphes de synthèse. Concernant notre projet, il serait peut-être pertinent que nous essayions plus de révéler des relations, s'il y en a, entre les jeux vidéo et les jeux d'argent quand la santé est impactée. En effet, jouer à des JA n'empêche pas de jouer à des JV et l'aspect cumulatif des conséquences sur la santé serait intéressant à étudier.

Regardons les résultats tout en prenant note du fait que ces sujets sont étudiés depuis trop récemment et qu'il est difficile d'établir des seuils objectifs pour catégoriser les joueurs selon si leur pratique est pathologique ou pas. Les données qui suivent dépendent donc en partie des critères déterminés par les enquêteurs, bien qu'une équipe d'auteurs ait essayé d'harmoniser les résultats. Les pourcentages suivants indiquent la prévalence parmi les joueurs considérés comme pathologiques. Pour les jeux d'argent et de hasard, les troubles les plus communs sont les troubles digestifs (entre 20 et 40 %), les troubles du sommeil (entre 35 et 68 %), les céphalées ou maux de tête (entre 20 et 30 %), et les troubles cardiovasculaires de type tachycardie (9 %) et coronaropathie (entre 12 et 23 %).

La liste des maux liés aux jeux vidéo partage avec la précédente les troubles du sommeil (le symptôme le plus largement rapporté pour les deux types de jeux) ainsi que les céphalées. S'y

ajoutent aussi des troubles aux articulations (poignets et lombaires) et des troubles de la vision. Ces maux sont surreprésentés chez les joueurs pathologiques par rapport à chez les joueurs non-pathologiques ou chez les non-joueurs. Les aprioris d'associer les jeux à l'obésité ne sont pas observés dans toutes ces études.

## The prevalence of gambling and problematic gambling: a systematic review and meta-analysis

The Lancet Public Health [Volume 9, Issue 8](#) e594-e6 13 August 2024

Lucy T Tran, Prof Heather Wardle, Samantha Colledge-Frisby, Sophia Taylor, Michelle Lynch, Jürgen Rehm et al.

[https://www.thelancet.com/journals/lanpub/article/PIIS2468-2667\(24\)00126-9/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/lanpub/article/PIIS2468-2667(24)00126-9/fulltext)

L'article paru le 15 Juillet 2024 intitulé « The prevalence of gambling and problematic gambling: a systematic review and meta-analysis » nous confirme cet a priori sur la place qu'occupe les jeux d'argent sur la scène internationale. L'article fait en réalité une synthèse de centaines d'études menées dans le monde sur ce sujet depuis 2010. Sur les 3692 rapports identifiés dans leur recherches, 380 ont finalement été retenus correspondant à une étude de 3 441 720 personnes sur 68 pays, avec un âge moyen de 29,72 ans. D'abord on remarque que 46,2% des adultes et 17,9% des adolescents ont déjà joué lors de l'année précédente. Une première différence apparaît alors entre les femmes et hommes puisque 49,1% des hommes ont déjà joué au jeu d'argent lors de l'année précédente contre 37,4% des femmes. Les régions avec le plus de consommateur de jeu sont l'Australasie, l'Amérique du Nord et l'Europe. Les casinos en ligne et les machines à sous semblent les plus populaires.

## Jeu et addiction Gaming, gambling and addiction

Annales Médico-psychologiques, revue psychiatrique

Volume 168, Issue 7, September 2010, Pages 509-512

Bronnec, B. Rocher, G. Bouju, J.-L. Venisse

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0003448710002052?via%3Dihub#bib9>

Nous voulons maintenant nous intéresser au lien entre l'addiction aux jeux d'argent et la santé. L'article "Gaming, gambling and addiction" (M. Bronnec, B. Rocher, G. Bouju, J.-L. Venisse) publié en septembre 2010 traite des comportements liés au jeu, plus particulièrement de l'impact moral de ce dernier. L'article commence par faire la distinction entre les différents types de joueurs. Il y a les joueurs sociaux qui jouent soit pour se divertir ou bien qui arrive à en vivre. On peut aussi distinguer les joueurs problématiques ou excessifs qui dépensent beaucoup dans les jeux d'argent et se retrouvent en difficulté financière, familiale et professionnelle. Enfin les joueurs pathologiques sont ceux répondant à plusieurs critères comme ceux du DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders). On peut retrouver par exemple: préoccupation par le jeu, efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique jeu, après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes, ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres personnes pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu, compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu, et

d'autres critères encore. Il suffit de 3 ou 4 critères pour définir un jeu problématique et plus de 5 pour un jeu pathologique.

Pour les joueurs pathologiques, leur espoir de toucher le jackpot même malgré d'infimes chances les a conduits à une forte addiction, le jeu occupant maintenant leur vie ne laissant plus place à d'autres occupations sociales et affectives. Les premières conséquences de cette addiction sont la dépression, des conduites suicidaires et d'importantes difficultés financières comme l'endettement. On voit ensuite progressivement leur plan familial et professionnel se dégrader. Ces joueurs peuvent aussi voir apparaître des comorbidités psychiatriques et addictives : troubles de l'humeur, troubles anxieux et des conduites addictives. Beaucoup d'articles mettent en lien la dépendance au jeu avec d'autres dépendances. En effet, 50% des joueurs pathologiques sont addicts à l'alcool ou à d'autres types de drogues.

L'article pointe aussi plusieurs aspects de susceptibilité d'être addict aux jeux d'argent. L'âge peut jouer un rôle, les adolescents sont plus enclins à tomber dans cette addiction. De plus, la majorité des joueurs pathologiques sont des hommes. Enfin des difficultés familiale ou personnelle, actuelle ou passée, sont des critères d'exposition à ces conduites addictives, de même que d'anciennes conduites addictives peuvent conduire à être un joueur pathologique.

Nous nous rendons ainsi bien compte que les jeux d'argent peuvent avoir des effets nocifs sur la santé mentale des joueurs addicts

## II) Variables sélectionnées

### Renseignements diverses (1)

- Q01: Année de naissance
- Q02: Mois de naissance
- Q03: Sexe
- Q04: Situation
- Q05: Situation scolaire
- Q06: Situation professionnelle
- Q07: Redoublement
- Q08: Difficultés pour lire/écrire le français
- Q09: Département
- Q12: Lieu de vie
- Q12B: Autre lieu de vie (précision)
- Q16D: Ordinateur de la famille

### Santé (2)

- Q17: Etat de santé
- Q21A: Vu un médecin
- Q21C: Eu un problème de santé
- Q22A: ADRS pas d'énergie
- Q22B: ADRS du mal à réfléchir
- Q22C: ADRS tristesse déborde
- Q22D: ADRS aucun intérêt

Q22E: ADRS action ne sert à rien  
Q22F: ADRS envie de mourir  
Q22G: ADRS ne supporte pas grand-chose  
Q22H: ADRS découragement  
Q22I: ADRS mauvais sommeil  
Q22J: ADRS échec au travail  
Q23: tentative de suicide  
Q24: pensée suicidaire dans l'année  
Q25A1: tranquilisant dans la vie  
Q25A2: tranquilisant dans l'année  
Q25B1: antidépresseur dans la vie  
Q25B2: antidépresseur dans l'année  
Q25C1: somnifère dans la vie  
Q25C2: somnifère dans l'année  
Q25D1: psychostimulant dans la vie  
Q25D2: psychostimulant dans l'année  
Q25E1: autre médicament dans la vie  
Q25E2: autre médicament dans l'année  
Q25E\_B: autre médicament (précision)  
Regard des parents (3)  
QA11A: Parents définissent ce que je peux faire à la maison  
QA11B: Parents définissent ce que je peux faire en dehors la maison  
QA11C: Mes parents sont réconfortants  
QA11D: Mes parents m'apportent du soutien

#### Jeux vidéo (4)

QB01A: Activité numérique mois : Jouer à des jeux vidéos  
QB01B: Activité numérique mois : Réseaux sociaux  
QB01C: Activité numérique mois : Télévision  
  
QB01D: Activité numérique mois : Vidéos sur Internet  
QB02: Fréquence jeux vidéos année  
QB03A: Dépenser de l'argent dans des jeux vidéos année  
QB03B: Somme dépensée dans des jeux vidéos année  
QB04A: Temps de jeux vidéos jours ouvrés dans le mois  
QB04B: Temps de jeux vidéos jours non ouvrés dans le mois  
QB05: Jeu vidéo le plus joué dans le mois  
QB06A: Difficultés à contrôler mon activité de jeu vidéo  
QB06B: Pratique du jeu vidéo prioritaire  
QB06C: Continuer à jouer malgré les conséquences négatives  
QB06D: Problèmes consécutifs à ma pratique de jeu vidéo

#### Jeux d'argent (5)

QB07A1: JAH jeux de tirage fréquence de jeu année  
QB07A2: JAH jeux de tirage jouer sur Internet  
QB07B1: JAH jeux de grattage fréquence de jeu année  
QB07B2: JAH jeux de grattage jouer sur Internet  
QB07C1: JAH jeux de paris sportifs fréquence de jeu année

QB07C2: JAH jeux de paris sportifs jouer sur Internet  
QB07D1: JAH jeux de paris hippiques fréquence de jeu année  
QB07D2: JAH jeux de paris hippiques jouer sur Internet  
QB07E1: JAH jeux de poker fréquence de jeu année  
QB07E2: JAH jeux de poker jouer sur Internet  
QB07F1: JAH jeux de casino fréquence de jeu année  
QB07F2: JAH jeux de casino jouer sur Internet  
QB08A: JAH ICJE Item 1 : miser plus d'argent que permis  
QB08B: JAH ICJE Item 2 : miser plus d'argent pour l'excitation  
QB08C: JAH ICJE Item 3 : jouer pour récupérer ses pertes  
QB08D: JAH ICJE Item 4 : Vendre ou emprunter de l'argent pour jouer  
QB08E: JAH ICJE Item 5 : ressentir un problème avec le jeu  
QB08F: JAH ICJE Item 6 : le jeu source de problèmes de santé  
QB08G: JAH ICJE Item 7 : critique de la part des proches  
QB08H: JAH ICJE Item 8 : le jeu source de difficultés financières  
QB08I: JAH ICJE Item 9 : se sentir coupable de ses habitudes de jeu  
QB09: JAH : publicité pour un site de paris sportifs  
QB10A: JAH : jamais joué à des paris sportifs  
QB10B: JAH : mise habituelle aux paris sportifs dans l'année  
QB11: JAH : mise la plus importante réalisée aux paris sportifs dans l'année  
QB12: JAH : pertes et gains sur l'année  
QB13: JAH : stratégie utilisée pour miser de l'argent aux paris sportifs sur Internet

#### Problème d'argent (6)

QC01A: Par manque d'argent : inquiet de ne pas avoir assez à manger  
QC01B: Par manque d'argent : ne pas manger des aliments sains et nourrissants  
QC01C: Par manque d'argent : manger toujours la même chose  
QC01D: Par manque d'argent : sauter un repas  
QC01E: Par manque d'argent : ne pas manger en quantité suffisante  
QC01F: Par manque d'argent : plus de nourriture disponible à la maison  
QC01G: Par manque d'argent : ressentir la faim  
QC01H: Par manque d'argent : ne pas manger de la journée

Les catégories 2, 4 et 5 sont directement en lien avec le sujet, l'étude de ces variables sera donc le cœur du travail. Les catégories 1, 3 et 6 peuvent être utilisées pour préciser, détailler et/ou renforcer des résultats de l'analyse des variables précédentes.

#### III) Analyse d'une variable

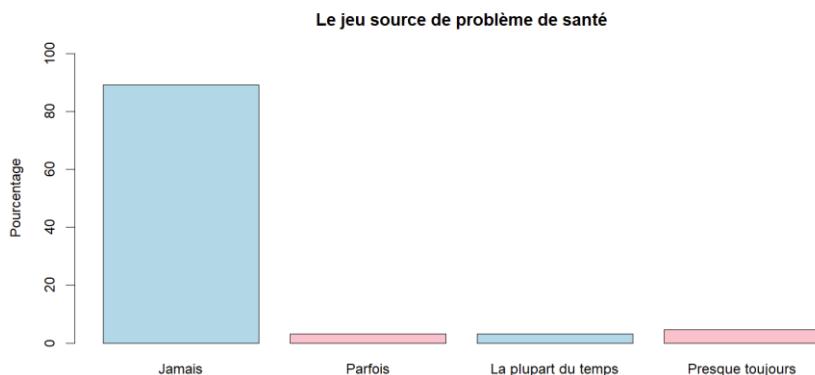
Ceux qui ont joué au poker en ligne les 12 derniers mois : 2,5% ont joué au moins une fois

On retrouve parmi ces personnes une large majorité d'homme (89,3%), alors que parmi les interrogés il y avait presque autant d'individus de chaque sexe (50 ,1% de femmes).

Parmi ceux qui jouent au poker en ligne :

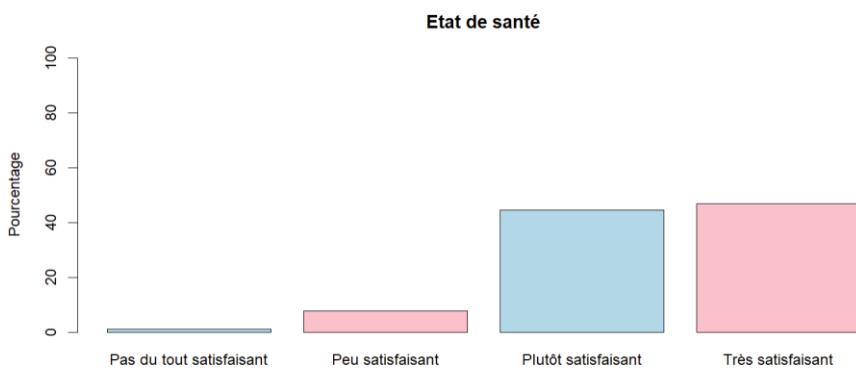
- 89,06% n'ont jamais ressenti de problèmes de santé liés à cette pratique
- 3,13% en ont parfois ressenti

- 3,13% en ressentent la plupart du temps
- 4,69% en ressentent presque tout le temps



En revanche, leur vision de leur état de santé est différente :

- 45,5% le trouvent très satisfaisant
- 39,4% le trouvent plutôt satisfaisant
- 10,6% le trouvent peu satisfaisant
- 4,6% ne le trouvent pas du tout satisfaisant



On peut alors se demander si le jeu a réellement si peu d'impact sur leur santé comme les individus peuvent le penser.