
Liens entre la consommation de jeux et la santé

Étudiants :

Alexandre GASOWSKI
Théo GUIDI
Noah MARLIANGEAS
Grégoire WEBER

Tuteur :

Prénom NOM

Table des matières

Introduction

Les humains ont 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. Nous nous demandons alors : Dans quelle mesure existe-t-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 Une brève déscription 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.

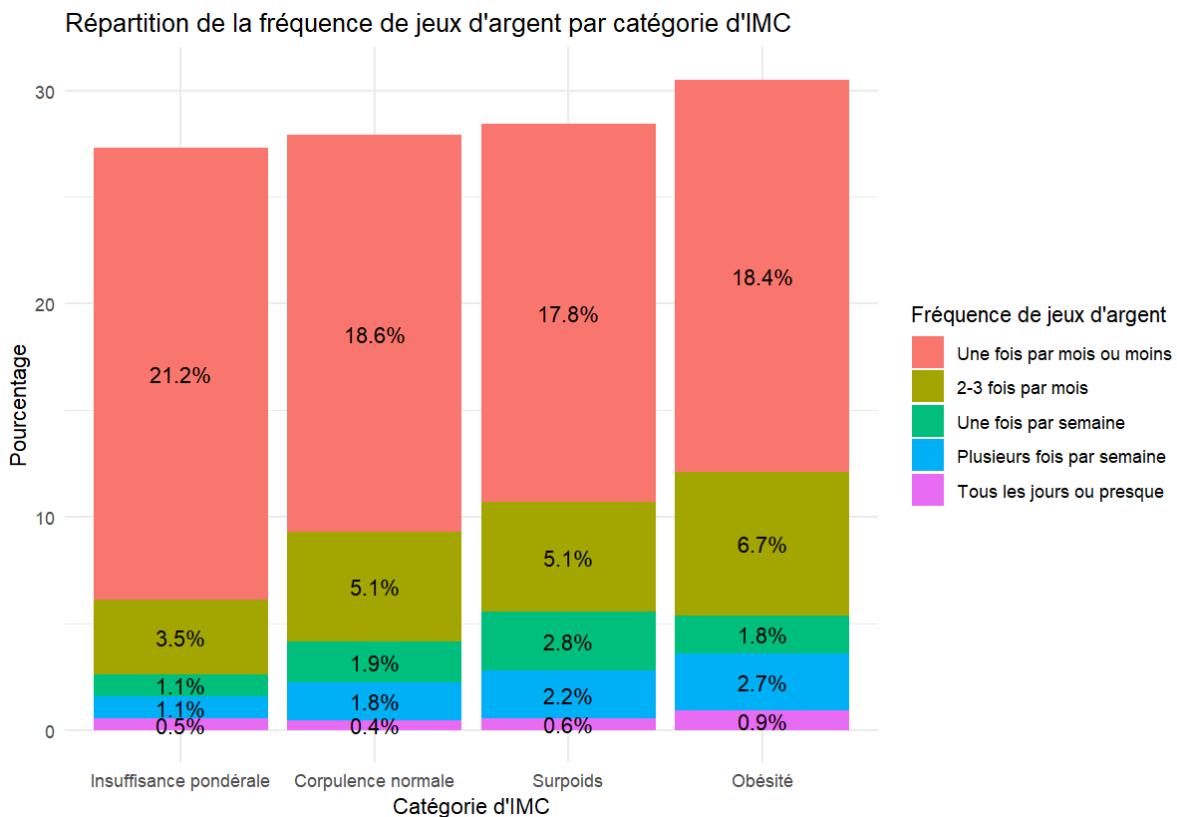
1.3 Troisième sous-partie

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.

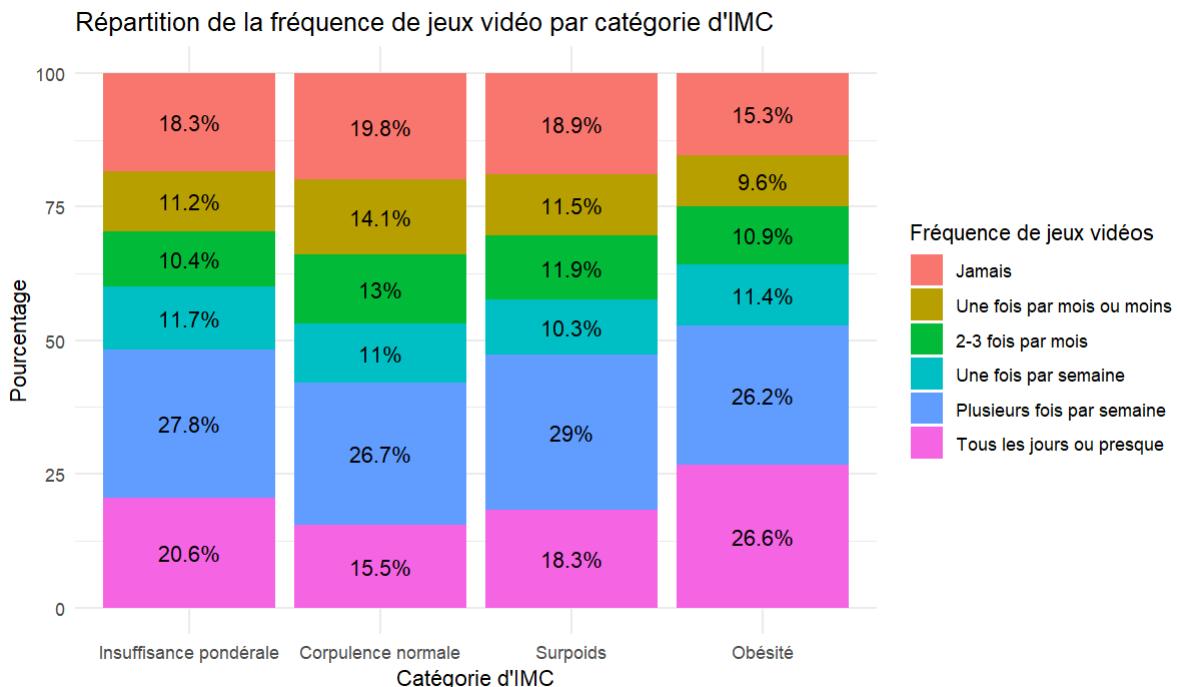
L'IMC est un premier marqueur de la santé physique, faisant le lien entre la taille et le poids pour donner un aperçu de la morphologie. L'OMS classe les individus en 4 grandes catégories d'IMC : insuffisance pondérale, corpulence normale, surpoids, obésité.



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.

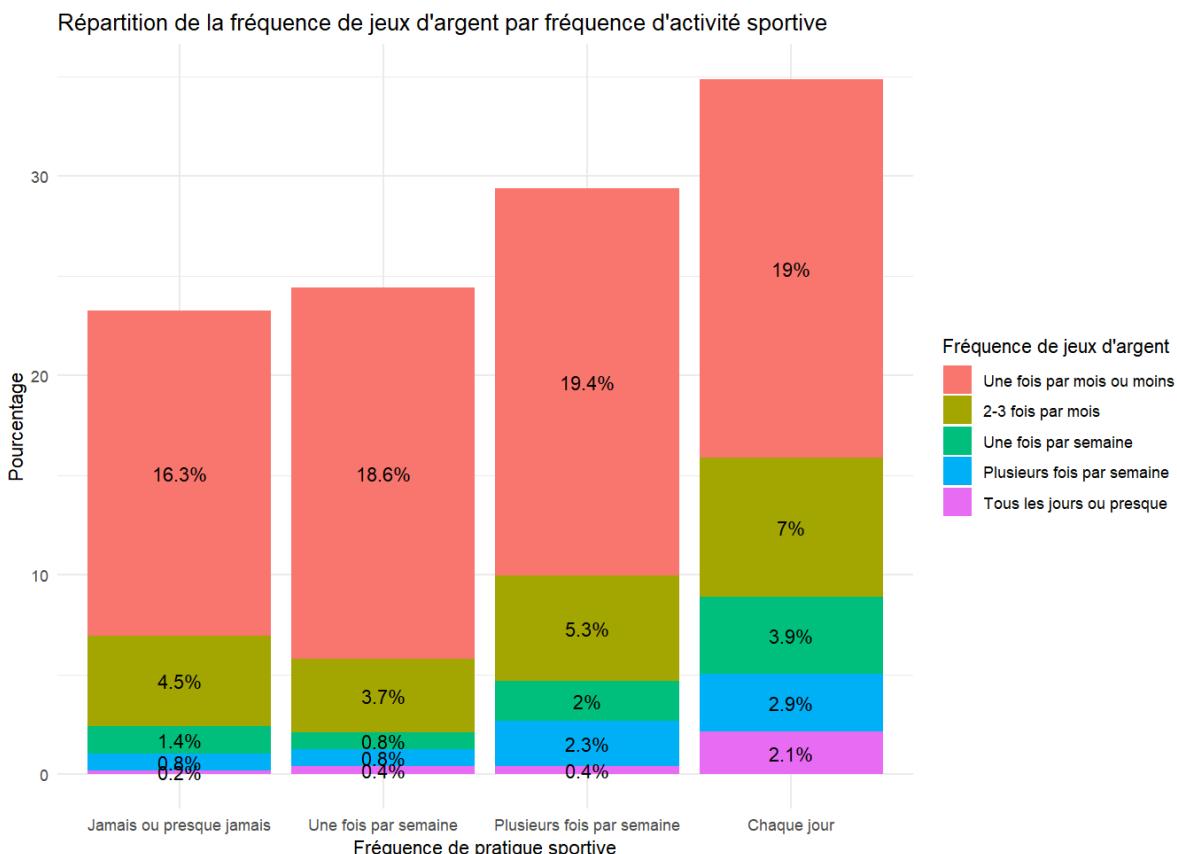
La même étude a été faite en ce qui concerne les jeux vidéos.



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

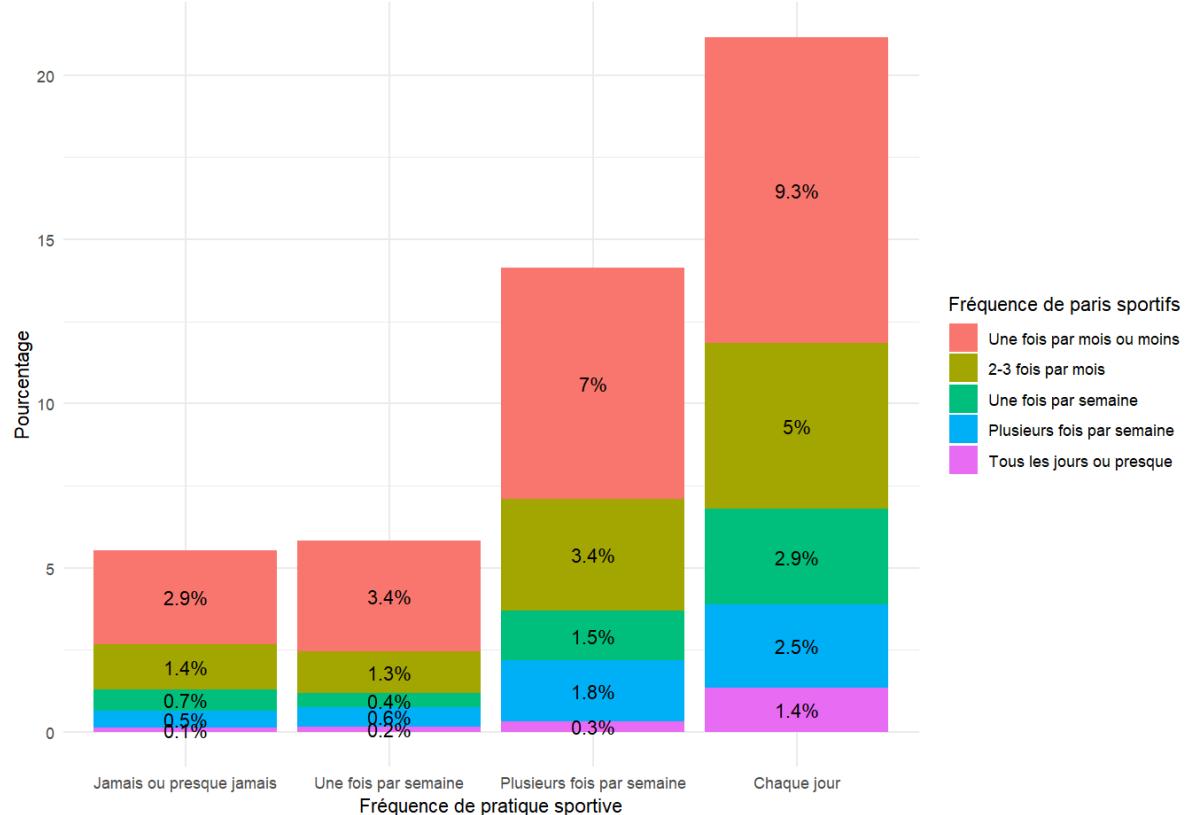
Le comportement des joueurs vis à vis de leur santé est un élément d'étude important, car au-delà d'un simple constat sur l'état de santé d'un individu, il donne des habitudes de sa vie que l'on peut mettre en relation avec ses habitudes de jeu.



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