

LES JEUX EN LIGNE : ENJEUX DE SANTÉ PUBLIQUE



Jean-Michel Costes

Socio-épidémiologiste, chercheur associé,
Research Chair on Gambling, Concordia University, Montreal

SANTÉ PUBLIQUE ET ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE
Quelles perspectives pour notre environnement et notre santé ?

23/05/2023

École Nationale Supérieure de Chimie de Paris, Paris



Plan

2

- Introduction
- Les jeux d'argent et de hasard
- Les autres jeux : du jeu vidéo au Free-to-Play
- Conclusion

**Jeux en ligne :
enjeux de santé
publique**

Introduction

Jeux d'argent et
de hasard

Autres jeux

Conclusion



Introduction

3

- **Questions de définition :**

- Le jeu
- Les jeux d'argent et de hasard
- La numérisation

- **Une pratique sociale**

- Gaming : 7/10 10 ans et +
- Gambling : 5/10 18-75 ans

- **Des enjeux :**

- Économiques (gaming 5,5 md€, gambling 10,7 md€)
- Santé publique
- Régulation

**Jeux en ligne :
enjeux de santé
publique**

Introduction

Jeux d'argent et
de hasard

Autres jeux

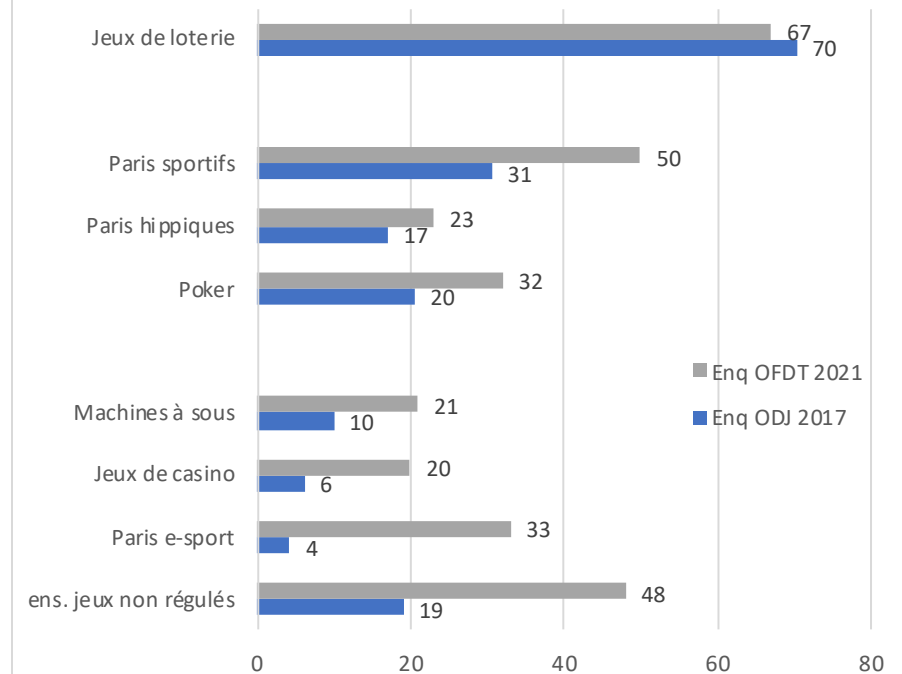
Conclusion

JAH : les pratiques en ligne

4

Données 2021 Part du PBJ	Loteries tirage et grattage)	Paris sportifs	Paris hippiques	Jeux de casino (y c. poker)	
Points de vente	42,1%	8,0%	14,5%	10,1%	74,8%
Online	5,0%	12,7%	3,5%	4,0%	25,2%
Ensemble	47,1%	20,7%	18,0%	14,1%	100,0%

% des joueurs en ligne pratiquant une activité





JAH : les enjeux de santé publique

5

- **L'approche psy. : le jeu « pathologique » DSM-5**

Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu d'argent conduisant à une altération du fonctionnement ou une souffrance, diniquement significative, comme en témoigne, chez le sujet, la présence d'au moins quatre des manifestations suivantes au cours d'une période de 12 mois :

- Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré.
- Agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu.
- Efforts répétées mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu.
- Préoccupation par le jeu (p. ex. préoccupation par la remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines, ou par les moyens de se procurer de l'argent pour jouer).
- Joue souvent lors des sentiments de souffrance/mal-être (p. ex. sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression).
- Après avoir perdu de l'argent aux jeux, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour se « refaire »).
- Ment pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu.
- Met en danger ou a perdu une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu.
- Compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières difficiles.

- **Les outils validés de « détection » :**

- Le DSM (3, 4 puis 5)
- Le SOGS
- **L'ICJE**

- **L'approche santé publique : les dommages**

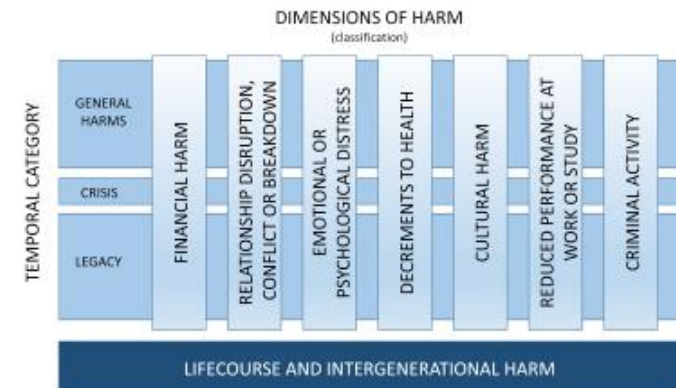


Fig. 1 Conceptual Framework of Gambling Related Harm (insert here)

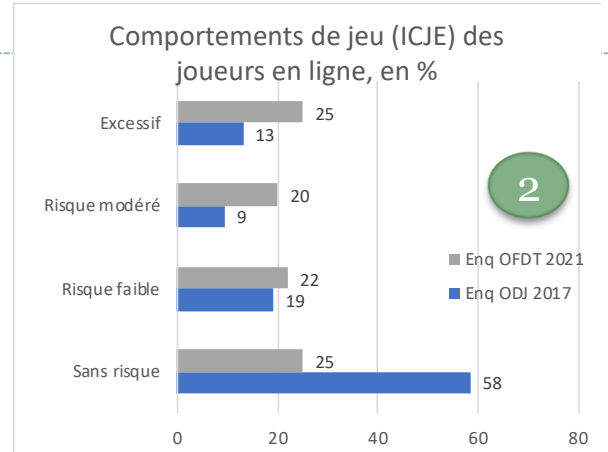


JAH : les pratiques problématiques

6

Pratique jeu (ICJE) ¹	off line	on line	Ensemble
Sans risque	85,7	69,6	83,2
Risque faible	9,2	19,5	10,8
Risque modéré	3,6	8,0	4,3
Excessif	1,4	2,9	1,7

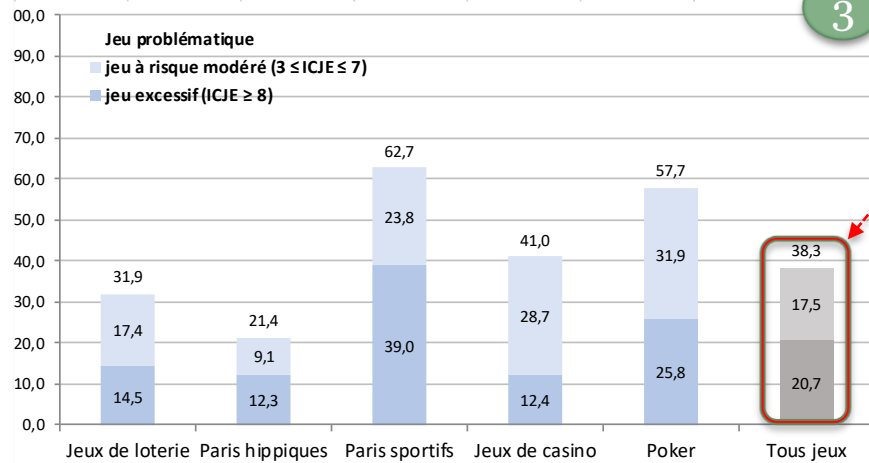
Source : Baromètre Santé 2019, Santé publique France - analyse ODJ



2

Jeux en ligne : enjeux de santé publique

Part du chiffre d'affaire attribuable aux joueurs problématiques par type de jeu, en France, en 2019



Source : Baromètre Santé 2019, Santé publique France - analyse ODJ

3

Social surplus estimates (in million €; year 2019)

	Gross gambling revenue (GGR)	Consumer surplus (CS)	Producer surplus (PS)	Taxation revenue (TR)	Social surplus (SS)
Draw lotteries	2 285	-456	314	1 656	1 515
Scratch cards	2 410	-404	449	1 512	1 557
Sports betting	1 659	-5 052	445	768	-3 839
Horse racing	2 050	-377	669	711	1 004
Slot machines	2 027	-2 165	456	1 115	-594
Poker	333	-5 796	107	119	-5 570
Table games (w/o poker)	332	-1 136	75	183	-878
All gambling	11 096	-15 386	2 515	6 064	-6 805

Source : Miéra et al., 2023

4

Introduction

Jeux d'argent et de hasard

Autres jeux

Conclusion

JAH : les dommages

7

Jeux en ligne :
enjeux de santé
publique

Introduction

Jeux d'argent et
de hasard

Autres jeux

Conclusion

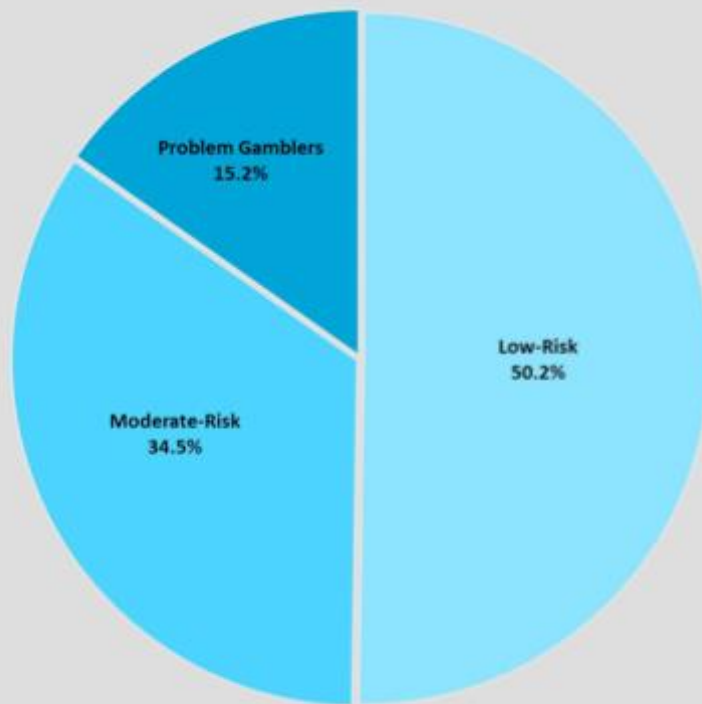


Figure 17. Proportion of harm in Victorian population by PGSI risk category

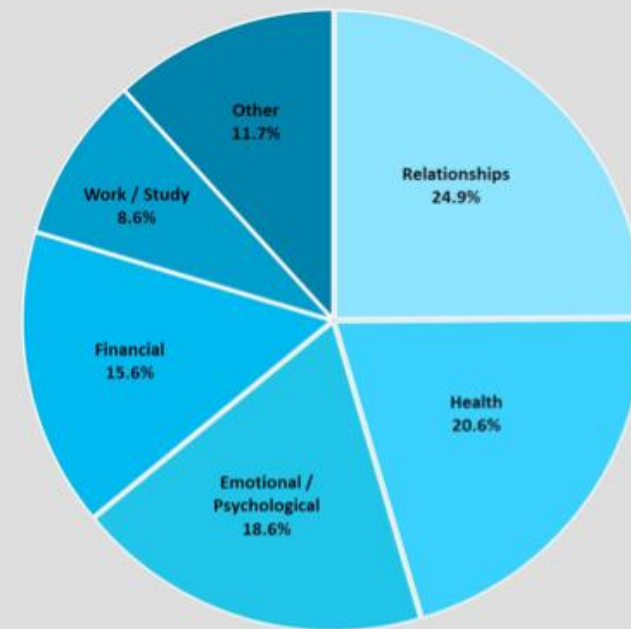


Figure 19. Proportion of harm contributed by each domain, as calculated by random forest variable importance measure

Jeux F2P : les pratiques

8

Tableau 1 : Comportements de jeu des joueurs de jeux Free-to-Play

	%
Ensemble échantillon: internautes français de 18-65 ans (N = 5062)	100,0
Joue à des jeux de type FreeToPlay	68,6
Parmi les joueurs de Free-to-Play (N = 3474)	100,0
Fréquence de jeu élevée (joue plusieurs fois par jour)	35,3
Durée de jeu élevée (joue + de 6 h. / semaine)	20,4
Dépense de l'argent dans le jeu (au moins 1 f. / an)	26,1
Joue aussi à des jeux d'argent simulés (au moins 1 f. / an)	25,7
Joue aussi à des jeux d'argent (au moins 1 f. / an)	41,3
Pratique problématique de jeu Free-to-Play (IGD 5 ou +)	6,9

Source : Enquête eGames - 2019 ; ODJ



International Journal of
*Environmental Research
and Public Health*



Article

Spending Money in Free-to-Play Games: Sociodemographic Characteristics, Motives, Impulsivity and Internet Gaming Disorder Specificities

Jean-Michel Costes ^{1,*} and Céline Bonnaire ^{2,3}



Conclusion

9

- Les enjeux de santé publique
- Questions de recherche
- Questions de régulation

**Jeux en ligne :
enjeux de santé
publique**

Introduction

Jeux d'argent et
de hasard

Autres jeux

Conclusion



Références bibliographiques

- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Helmersson Bergmark, K., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R. K. L., Prause, N., ... Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267-270. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>
- American Psychiatric Association. (2013). Cautionary Statement for Forensic Use of DSM-5. Dans *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th Edition. American Psychiatric Publishing, Inc. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596.744053>
- Browne, M., Langham, E., Rawat, V., Greer, N., Li, E., Rose, J., Rockloff, M., Donaldson, P., Thorne, H., Goodwin, B., Bryden, G. et Best, T. (2016). Assessing gambling-related harm in Victoria. Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Castro-Calvo, J., King, D. L., Stein, D. J., Brand, M., Carmi, L., Chamberlain, S. R., Demetrovics, Z., Fineberg, N. A., Rumpf, H., Yücel, M., Achab, S., Ambekar, A., Bahar, N., Blaszczyński, A., Bowden-Jones, H., Carbonell, X., Chan, E. M. L., Ko, C., de Timary, P., ... Billieux, J. (2021). Expert appraisal of criteria for assessing gaming disorder: an international Delphi study. *Addiction*, 116(9), 2463-2475. <https://doi.org/10.1111/add.15411>
- Costes, J.-M. et Bonnaire, C. (2022). Spending Money in Free-to-Play Games: Sociodemographic Characteristics, Motives, Impulsivity and Internet Gaming Disorder Specificities. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(23), 15709. <https://doi.org/10.3390/ijerph192315709>
- Costes, J.-M., Richard, J.-B. et Eroukmanoff, V. (2020). Les problèmes liés aux jeux d'argent en France, en 2019. *Les notes de l'Observatoire des jeux*, 12, 7.
- Costes, J.-M., Richard, J.-B., Eroukmanoff, V., Le Nezet, O. et Philippon, A. (2020). Les Français et les jeux d'argent et de hasard. Résultats du Baromètre santé 2019. OFDT, (138), 6.
- Eroukmanoff, V. (2021). Tableau de bord des « Jeux d'argent et de hasard » en France - données 2019. OFDT.
- Ferris, J. et Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index*. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse. <http://www.cclat.ca/2003%20and%20earlier%20CCSA%20Documents/ccsa-008805-2001.pdf>
- Griffiths, M. D., van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., Müller, K., Dreier, M., Carras, M., Prause, N., King, D. L., Aboujaoude, E., Kuss, D. J., Pontes, H. M., Lopez Fernandez, O., Nagygyorgy, K., Achab, S., Billieux, J., Quandt, T., ... Demetrovics, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al. (2014): Assessment of internet gaming disorder. *Addiction*, 111(1), 167-175. <https://doi.org/10.1111/add.13057>
- Hamari, J. et Keronen, L. (2017). Why do people buy virtual goods: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 71, 59-69. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.042>
- Inserm. (2008). Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions. Inserm. <http://www.ipubli.inserm.fr/handle/10608/1>
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H.-J., Mößle, T., Bischof, G., Tao, R., Fung, D. S. S., Borges, G., Auriacombe, M., González Ibáñez, A., Tam, P. et O'Brien, C. P. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach: Internet gaming disorder. *Addiction*, 109(9), 1399-1406. <https://doi.org/10.1111/add.12457>
- Pontes, H. M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M. et Montag, C. (2019). Measurement and Conceptualization of Gaming Disorder According to the World Health Organization Framework: the Development of the Gaming Disorder Test. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00088-z>
- SELL. (2020). L'essentiel du jeu vidéo : Bilan du marché français 2019.
- Wardle H, Reith G, Best D, McDaid D et Platt S. (2018). Measuring gambling-related harms: a framework for action. Gambling Commission.
- WHO | Gaming disorder. (2018, septembre). WHO. <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Zendle, D., Meyer, R. et Ballou, N. (2020). The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of exposure to loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010-2019. *PLOS ONE*, 15(5), e0232780. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0232780>

Jeux en ligne :
jeux de santé
publique

Introduction

Jeux d'argent et
de hasard

Autres jeux

Conclusion