

Impression à partir d'une page du site internet de l'AMF

22 novembre 2023

La « gamification » tend à augmenter la prise de risque en investissement selon une expérience en finance comportementale réalisée pour l'AMF

Une expérience en laboratoire universitaire, conduite à la demande de l'Autorité des marchés financiers (AMF), sous la direction de Marie-Hélène Broihanne, professeure à l'Université de Strasbourg et membre du Conseil scientifique de l'AMF, montre que les techniques de stimulation issues du jeu vidéo appliquées à l'investissement peuvent inciter à prendre davantage de risque.

Le Laboratoire d'économie expérimentale de Strasbourg (LEES) de l'Université de Strasbourg a réalisé cette expérience en mai et juin 2023 auprès de 366 étudiants de différentes disciplines, mis en situation d'investissement. Installés dans un box individuel face à un ordinateur, les participants, dotés d'une somme initiale de 22 euros à utiliser au cours de 16 sessions, devaient choisir la proportion investie en actif risqué et celle conservée sans risque. Ils avaient par ailleurs la possibilité de copier automatiquement les décisions du participant ayant obtenu la meilleure performance au cours des périodes précédentes.

L'objectif de cette expérience était d'examiner l'impact de différents types de stimulus de « gamification » (trophées ou confettis virtuels) sur la prise de risque dans les décisions financières de jeunes investisseurs et d'identifier les profils plus ou moins réceptifs à cet environnement reprenant les codes du jeu vidéo dans l'univers de l'investissement.

« *L'expérience sur les effets de la gamification sur les comportements d'investisseurs est une première en France. Le choix d'une expérience en laboratoire permet d'obtenir des résultats solides qui prouvent que ces techniques ne sont pas neutres. Notre objectif est d'éclairer la réflexion des régulateurs* » a déclaré Marie-Hélène Broihane, professeur agrégé des Universités en sciences de gestion, au Laboratoire de recherche en gestion et en économie (LaRGE, EM Strasbourg).

Les résultats de cette expérience concluent à une augmentation de la prise de risque lorsque les participants reçoivent un trophée valorisant l'investissement risqué, et inversement une diminution de la prise de risque lorsque le trophée récompense l'épargne sans risque. La stimulation par l'affichage de confettis accompagnés de message d'encouragement ou de félicitations sur l'écran ne produit pas d'effet significatif. Le pouvoir d'incitation (« nudge ») des trophées symboliques joue un rôle important dans le changement de comportement de prise de risque, mais la dimension « sociale » du partage du classement des participants n'accroît pas nettement cet effet. Il ressort également que, dans un contexte permettant de copier les décisions du plus performant, 20 % des participants choisissent le *copy trading*. Ce contexte favorise la prise de risque chez tous les participants, y compris ceux qui n'en font pas usage. En termes de profil, la seule variable est le sexe : les femmes montrent une moindre réceptivité aux éléments de « gamification », mais une tendance plus forte au mimétisme.

« *Cette expérience universitaire est particulièrement riche d'enseignements sur l'impact de la "gamification" sur le comportement des investisseurs. L'investissement n'est pas un jeu et la "gamification" ne doit pas faire oublier les risques. L'AMF y est très attentive* » a déclaré Marie-Anne Barbat-Layani, la présidente de l'AMF.

À propos de l'AMF

Autorité publique indépendante, l'AMF est chargée de veiller à la protection de l'épargne investie en produits financiers, à l'information des investisseurs et au bon fonctionnement des marchés. Visitez notre site : <https://www.amf-france.org>. URL = [https://www.amf-france.org]

CONTACT PRESSE

— Direction de la communication

+33 (0)1 53 45 60 28

En savoir plus

📌 Gamification et copy trading en finance : une expérience en laboratoire

Gamification et copy trading en finance : une expérience en laboratoire (version

📌 intégrale) (En anglais uniquement)

Mots clés

RISQUES ET TENDANCES

SUR LE MÊME THÈME

📡 S'abonner à nos alertes et flux RSS



RAPPORT / ÉTUDE

SERVICES D'INVESTISSEMENT

22 novembre 2023

Gamification et copy trading en finance

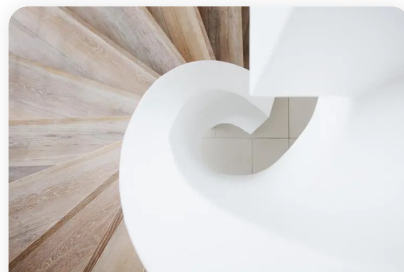


RAPPORT / ÉTUDE

EPARGNE DE LONG TERME

22 novembre 2023

Gamification et copy trading en finance : une expérience en laboratoire (version intégrale) (En anglais uniquement)



ARTICLE

BIEN INVESTIR

20 novembre 2023

Placements collectifs : investir dans une société civile détenant de l'immobilier



Mentions légales :

Responsable de la publication : Le Directeur de la Direction de la communication de l'AMF. Contact : Direction de la communication, Autorité des marchés financiers - 17, place de la Bourse - 75082 Paris Cedex 02