

Les préjudices liés aux jeux de hasard et d'argent en ligne : de l'identification à l'action de santé publique

Sommaire

Mise en contexte	2
Les préjudices du jeu en ligne	4
Une modalité et un support risqués	7
Implications pour l'action de santé publique	8
Conclusion	10

Introduction

Depuis vingt ans, partout dans le monde, le développement des jeux de hasard et d'argent (JHA) en ligne soulève des préoccupations de santé publique. En effet, les joueurs en ligne manifestent généralement davantage de problèmes psychosociaux que les joueurs hors-ligne. Parmi les 4,2 millions de joueurs au Québec, 2 % éprouvent des problèmes de jeu, tandis que parmi les adeptes du jeu en ligne, cette proportion monte à 23 %⁽¹⁾.

Ce document s'adresse principalement aux chercheurs, aux intervenants en santé publique et aux décideurs dans le champ des politiques publiques. Il vise à présenter les résultats d'une recherche menée au Québec sur les préjudices du jeu en ligne. Ces résultats révèlent que la modalité en ligne accentue le nombre et l'intensité des impacts vécus par les joueurs et leur entourage dans plusieurs sphères de leur vie. Ils démontrent également que le fait de jouer à la fois en ligne et hors-ligne favorise considérablement le jeu excessif et augmente le fardeau des préjudices en nombre et en intensité. À la lumière de ces résultats, ce document dégage des pistes d'action en matière de prévention, d'encadrement du jeu en ligne, de surveillance et de recherche.

Mise en contexte

Du jeu pathologique au jeu préjudiciable

Les termes couramment utilisés de « trouble lié au jeu d'argent », de « jeu pathologique » ou de « jeu excessif » renvoient à des critères diagnostics^(2,3). Les préjudices du jeu vécus par les joueurs, leurs proches et les communautés peuvent toutefois se manifester sans que le joueur réponde à ces critères.

Pour rendre compte de la pluralité des préjudices du jeu sur l'ensemble de la population, plusieurs juridictions et organisations de santé publique ont récemment adopté le concept plus inclusif et sensible de « jeu préjudiciable » (« harmful gambling »)^(4,5). Développé dans le monde anglo-saxon, il est en cohérence avec la perspective de santé publique qui postule que les méfaits des JHA ont pour déterminants la vulnérabilité individuelle, l'environnement et les caractéristiques des jeux (figure 1)⁽⁶⁾. Il postule aussi que la pratique des JHA n'est pas d'emblée néfaste pour la santé et le bien-être des joueurs mais qu'au niveau populationnel, elle comporte une part évitable de méfaits. Les préjudices du jeu se manifestent que le joueur ait ou non des symptômes cliniques et ne se limitent pas aux joueurs mais atteignent également l'entourage et la communauté. Ces conséquences négatives apparaissent lorsque l'on consacre trop de ressources financières, temporelles ou cognitives aux JHA. L'argent, le temps ou les préoccupations ainsi consacrés aux JHA sont autant de ressources potentiellement diverties au détriment du bien-être, de la qualité de vie, de la santé et du fonctionnement social des individus⁽⁶⁾.

+ Quelques définitions

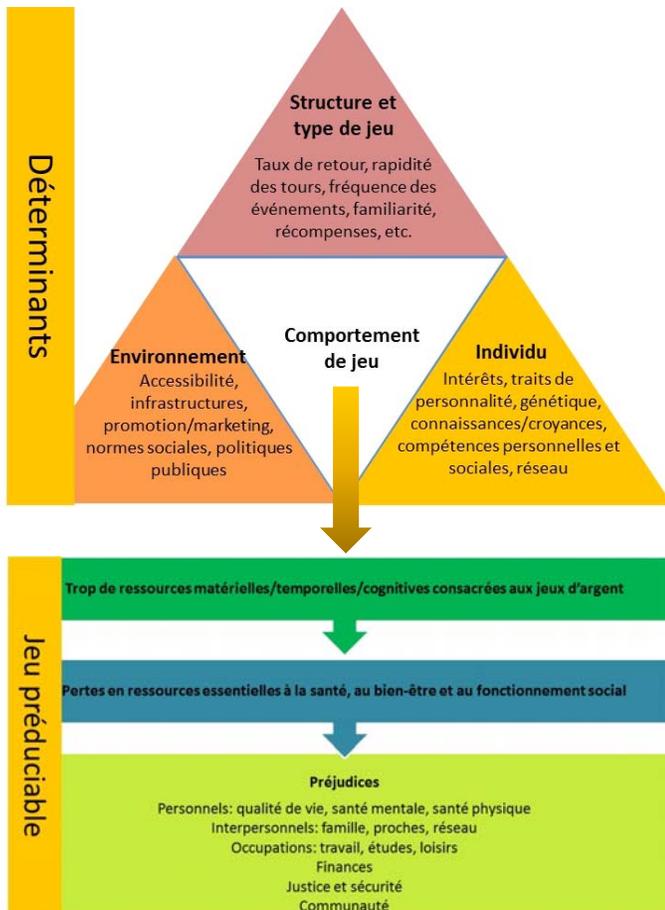
Trouble lié au jeu d'argent (anciennement Jeu pathologique ou *pathological gambling*, remplacé par *gambling disorder* dans le Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux, DSM-5®). Le trouble lié au jeu d'argent est classé dans les « troubles liés aux substances et aux addictions ». Il consiste en une pratique persistante et récurrente des jeux de hasard et d'argent qui conduit à une altération du fonctionnement ou une souffrance significative au cours des douze derniers mois (APA, 2013).

[Trouble de l'usage léger : 4 à 5 critères; trouble de l'usage modéré: 6 à 7 critères; trouble de l'usage grave : 8 à 9 critères].

Jeu excessif : Ce terme provient de l'Indice Canadien du Jeu Excessif ou ICJE (Ferris et Wynne, 2001). Le jeu excessif y est défini comme un comportement lié au jeu qui entraîne des conséquences négatives tant pour le joueur lui-même que pour les personnes de son réseau social ou pour la collectivité.

[Joueurs sans problème : 0 critère; joueurs à faible risque : 1 à 2 critères; joueurs à risque modéré 3 à 7 critères; joueurs excessifs : 8 critères et +]. Le terme *joueur problématique* est couramment employé pour parler des joueurs à risque modéré et excessifs regroupés.

Figure 1 Concept de jeu préjudiciable



C'est dans cette optique innovante qu'ont été menés les présents travaux sur le jeu en ligne : la démarche a porté plus particulièrement sur le risque posé par l'environnement et les caractéristiques de jeu. Le questionnaire d'enquête a été conçu pour prendre la mesure des conséquences sur les individus ainsi que sur leurs proches.

Jeu en ligne au Québec : quelques tendances

Il est possible au Québec de jouer sur le site étatique Espace-Jeux depuis 2010, certaines réserves autochtones hébergent des sites de jeu en ligne et de nombreux sites internationaux sont aussi accessibles. Globalement on retrouve en ligne le même type de jeux que dans les établissements traditionnels, comme le

bingo, les loteries, les jeux de table, le Keno, les machines à sous et appareils de loteries vidéo.

Au Québec comme ailleurs, le jeu en ligne est couramment associé à des conséquences négatives plus accentuées que le jeu hors-ligne. Les données de prévalence au Québec révélaient en 2012 que le jeu en ligne occasionne des dépenses sept fois plus importantes que les autres types de jeu et que 23 % des joueurs en ligne sont des joueurs problématiques selon l'ICJE⁽¹⁾. Le jeu en ligne ne constitue donc pas un divertissement inoffensif. Les données faisant état d'une croissance de 37,5 % des revenus d'Espace-Jeux en 2017-2018 semblent témoigner d'un essor dans l'adoption du jeu en ligne au Québec⁽⁷⁾. Une étude récente rapporte qu'en 2018, 5 % des Québécois jouent en ligne⁽⁸⁾.

Au secondaire, 6,4 % des jeunes s'adonnent au jeu en ligne au Québec⁽⁹⁾ et l'intégration précoce des nouvelles technologies dans de nombreuses occupations quotidiennes pourrait renforcer cette adoption.

Dans ce contexte, il était donc important de documenter la nature et l'ampleur des préjudices liés à cette modalité de jeu.

+ Pourquoi le jeu en ligne favorise-t-il le jeu préjudiciable?

- accessibilité absolue des jeux d'argent sur internet en mode fixe ou portable, 24 h/7jrs;
- éléments de risque similaires aux appareils électroniques de jeu (rapidité, parties simultanées, quasi-gains, stimulations sonores et visuelles, etc.);
- caractère immersif des activités en ligne;
- imprécision des frontières entre jeux d'habileté et jeux de hasard et d'argent sur une même plate-forme;
- facilités de jeu à crédit, gratuites, bonis, etc.;
- accès possible pour les mineurs;
- fidélisation et marketing personnalisé et intrusif;
- possibilité de consommer alcool, substances illicites et tabac en jouant.



Le projet « Les impacts du jeu en ligne au Québec » en bref

Objectifs : Vérifier si et dans quelle mesure la pratique des jeux d'argent en ligne génère davantage d'impacts préjudiciables pour la santé et le bien-être de joueurs adultes du Québec que le jeu hors-ligne.

Méthode : L'évaluation de l'impact additionnel attribuable au jeu en ligne a été réalisée à l'aide de la méthode d'appariement par score de propension. Cette dernière permet de s'assurer que les impacts différenciés observés entre les groupes sont attribuables au jeu en ligne et non à des variables sociodémographiques confondantes.

Population : Sondage Web mené en 2015 auprès d'un échantillon de 810 joueurs adultes répartis en trois groupes : joueurs en ligne purs (n = 143), joueurs en ligne mixtes (n = 125) et le groupe témoin de joueurs hors-ligne (n = 542), appariés sur la base de caractéristiques démographiques similaires.

Les joueurs en ligne « purs » sont des joueurs en ligne ne jouant jamais hors-ligne. Les joueurs mixtes sont des joueurs en ligne qui jouent aussi hors-ligne. Le groupe témoin est composé de joueurs hors-ligne « purs », dans la mesure où ils ne jouent jamais en ligne.

Les joueurs participant à la présente recherche n'ont pas été recrutés sur la base de quelque diagnostic de trouble lié au jeu mais plutôt en fonction des jeux pratiqués et de leur fréquence. Il s'agit de joueurs réguliers, qui jouent plus d'une fois par mois depuis au moins un an.

Questionnaire : Le questionnaire investiguait 1) les habitudes de jeu en ligne et hors-ligne, soit la fréquence et l'historique de jeu, les dépenses mensuelles, les jeux favoris; 2) les impacts du jeu dans sept sphères: qualité de vie, travail et études, relations avec les proches et santé des proches, santé physique, santé mentale, finances, justice et sécurité.

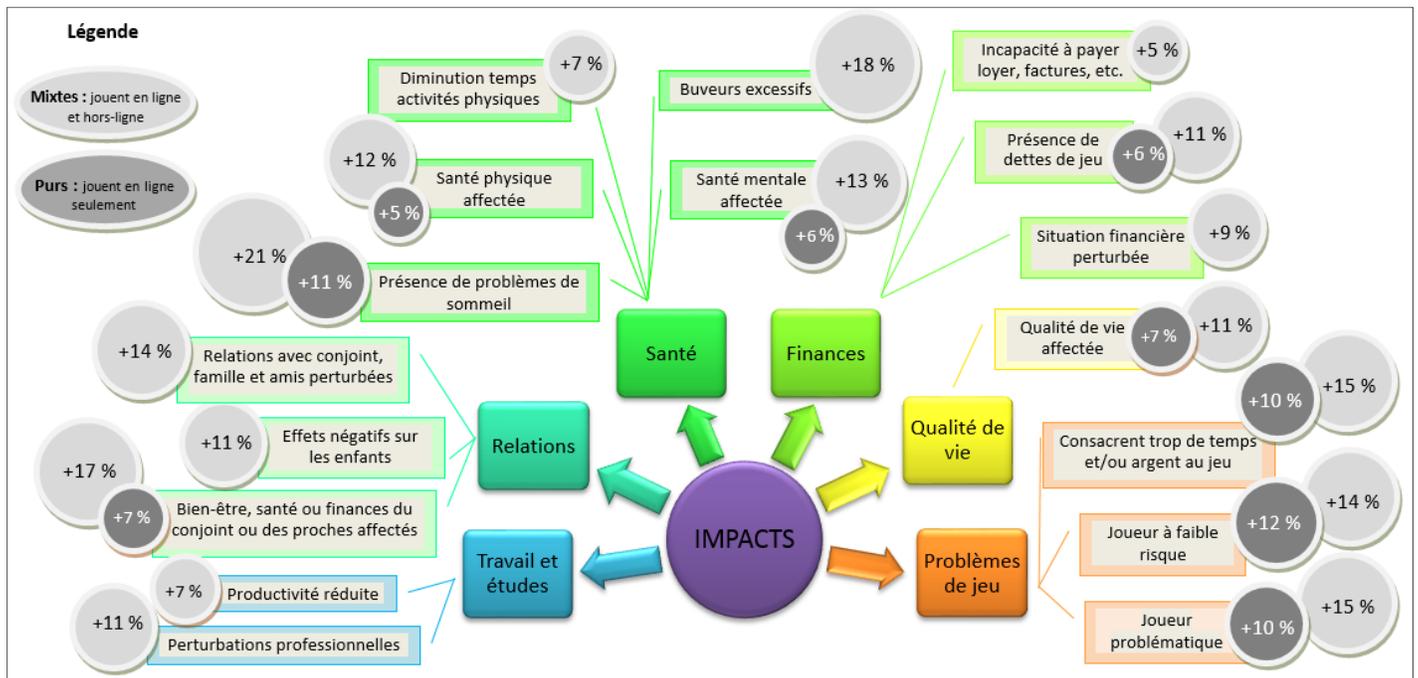
Les questions étaient formulées de façon à ce que le répondant attribue l'impact à ses activités de jeu, par exemple, « Estimez-vous que vos activités de jeu [en ligne] ont des effets négatifs sur le bien-être, la santé ou la réussite scolaire de votre ou de vos enfants »?

Apport de la recherche : Utilisation d'une méthode novatrice, notamment éprouvée dans le cadre d'évaluations du coût socioéconomique de problèmes de santé publique comme l'obésité et l'usage du tabac. Elle permet de contrôler l'influence de facteurs confondants, et d'imputer à la seule modalité « en ligne » le fardeau des impacts rapportés par les joueurs en ligne.

Les préjudices du jeu en ligne

De façon générale, les résultats révèlent que la modalité « en ligne » des JHA accentue les préjudices et le jeu excessif. Ces impacts concernent de nombreuses sphères de leur vie comme le travail ou les études, les relations interpersonnelles, la santé, les finances et la qualité de vie. Certains préjudices se répercutent par ailleurs sur l'entourage des joueurs.

Figure 2 Synthèse des impacts additionnels du jeu en ligne^a



L'appauvrissement des ressources essentielles

Nous avons vu que les préjudices du jeu se manifestent lorsque les joueurs consacrent trop de temps ou d'argent au jeu, et que celui-ci le préoccupe en dehors des séances de jeu.

Or, qu'ils soient purs ou mixtes, les joueurs en ligne^b rapportent davantage que les joueurs hors-ligne avoir consacré trop de temps ou trop d'argent au jeu dans la dernière année. Ils dépensent davantage que les joueurs hors-ligne et s'avèrent aussi plus susceptibles de rapporter une dette en raison de leurs habitudes de jeu.

Cet argent et ce temps dévolus au jeu sont vraisemblablement prélevés des dépenses ou du temps initialement destinés à d'autres sphères d'activités et à des besoins essentiels. Cela pourrait expliquer que les joueurs en ligne purs et mixtes déclarent davantage que les joueurs hors-ligne que leur santé physique^c et leur santé mentale^d sont affectées par leur pratique de jeu. En raison de leurs habitudes de jeu en ligne, ils rapportent également plus de difficultés à s'endormir ou à rester endormi et une diminution du temps consacré aux activités physiques, deux éléments déterminants de l'état de santé. Finalement, la qualité de vie des joueurs en ligne est altérée de façon plus prononcée que celle des joueurs hors-ligne.

^a La figure 2 illustre les différences significatives d'impacts rapportés par les joueurs en ligne purs et les joueurs en ligne mixtes par rapport au groupe témoin de joueurs hors-ligne. Les effets nets du jeu en ligne sur les indicateurs d'impacts sont exprimés en points de pourcentage. Seules les valeurs significativement différentes du groupe témoin, inférieures au seuil de 5 %, sont présentées.

^b Afin de faciliter la lecture dans le texte, nous employons parfois le terme « joueurs en ligne », sans spécifier purs ou mixtes, lorsque les résultats pour ces deux groupes sont semblables.

^c Mesurée par la question : À quel point vos activités de jeu affectent-elles négativement votre santé physique (santé générale, alimentation, sommeil, activité physique, etc.)?

^d Mesurée par la question : À quel point vos activités de jeu affectent-elles négativement votre santé mentale (humeur, niveau de stress ou d'anxiété, etc.)?

En somme, le détournement des ressources matérielles, temporelles ou cognitives vers l'activité de jeu en ligne a des répercussions directes sur la santé globale, les finances et la qualité de vie des joueurs ainsi que sur leur entourage.

Des préjudices pour l'entourage

Les problèmes de jeu d'une seule personne peuvent affecter de 10 à 17 personnes de son entourage (conjoint, enfants, famille, collègues, amis, employeurs, etc.)⁽¹⁰⁾. Les personnes en contact avec un joueur problématique, et plus particulièrement sa famille, subissent un large éventail d'effets négatifs touchant notamment leur sécurité financière, leur santé physique et mentale, ainsi que la stabilité de leurs relations mutuelles^(11,12). Les problèmes physiques et émotionnels signalés par l'entourage, généralement les conjoints, sont souvent semblables à ceux vécus par les joueurs⁽⁴⁾.

Le fait de jouer en ligne augmente la présence de symptômes de jeu excessif tels qu'établis par l'ICJE. Le temps et l'argent investis par le joueur dans le jeu le sont au détriment de ses besoins essentiels, mais également aux dépens de son entourage (famille et proches).

Comparativement au groupe témoin des joueurs hors-ligne, les habitudes de jeu des joueurs en ligne mixtes affectent davantage le bien-être, la santé ou les finances de leur conjoint ou de leurs proches. Les enfants des joueurs en ligne mixtes subissent les conséquences du jeu en ligne dans la mesure où leur bien-être, leur santé ou leur réussite scolaire est affecté de manière plus prononcée que chez les enfants des joueurs hors-ligne.

Les problèmes de jeu sont souvent associés à des problèmes relationnels, et le jeu en ligne semble les exacerber : les joueurs en ligne mixtes rapportent que leurs relations (activités, communications et implication) avec leur conjoint, leur famille ou leurs amis sont perturbées en raison de leurs habitudes de jeu.

Cette extension des préjudices du jeu en ligne dans la population des non-joueurs est préoccupante, considérant que 23 % des joueurs en ligne rapportent des problèmes de jeu⁽¹⁾ et que nous ne disposons d'aucune donnée populationnelle sur l'ampleur réelle des répercussions sur leur entourage.

Des conséquences additionnelles pour les joueurs en ligne mixtes

Les joueurs en ligne mixtes (ci-après « joueurs mixtes »), qui cumulent des activités de jeu en ligne et hors-ligne, vivent non seulement des impacts exacerbés relativement aux joueurs hors-ligne mais aussi plus diversifiés que les joueurs en ligne purs.

En plus des préjudices détaillés plus haut, le jeu en ligne associé au jeu hors-ligne peut engendrer des préjudices dans le domaine professionnel ou académique : les joueurs mixtes rapportent plus que les joueurs hors-ligne des perturbations dans leur vie professionnelle ou académique sur les plans de la ponctualité, de l'assiduité, de la motivation, du succès ou des relations avec les collègues. Ils rapportent aussi davantage que leurs activités de jeu en ligne réduisent leur productivité au travail ou dans leurs études.

Comme on l'a vu précédemment, les joueurs mixtes indiquent aussi davantage d'effets négatifs sur la santé, le bien-être et la réussite scolaire de leurs enfants. Ils sont par ailleurs plus susceptibles de rapporter des perturbations liées à leurs habitudes de jeu au niveau de leurs relations avec leur conjoint, leur famille ou leurs amis.

Concernant la consommation d'alcool, la proportion de joueurs mixtes atteignant les critères de buveur excessif est plus élevée que celle des joueurs hors-ligne. Finalement, sur le plan financier, les joueurs mixtes ont plus souvent que les joueurs hors-ligne une situation financière perturbée et de la difficulté à répondre à leurs obligations financières (paiement du loyer, de l'hypothèque ou des factures).

En somme, une plus grande implication dans le jeu à la fois en ligne et hors-ligne semble engendrer plus de préjudices pour les joueurs dans l'ensemble des sphères de leur vie. Les joueurs mixtes rapportent par conséquent davantage de symptômes de jeu excessif tels que mesurés par l'ICJE.

Une modalité et un support risqués

Plusieurs préjudices communs aux jeux de hasard et d'argent en ligne et hors-ligne sont observés chez les joueurs. Cependant, le jeu en ligne accentue le nombre et l'intensité des dimensions affectées chez les joueurs qui utilisent régulièrement cette modalité de jeu. Quelques hypothèses peuvent être avancées pour tenter d'expliquer ce phénomène.

Une modalité qui favorise l'excès?

Plusieurs études avancent qu'une plus grande implication globale dans les jeux de hasard, une plus grande dépense et le fait de jouer à plusieurs types de jeu ou avec plusieurs comptes seraient davantage associés au jeu excessif^(13,14,15,16,17). Les différences entre les joueurs en ligne et les joueurs hors-ligne pourraient notamment être attribuées à une fréquence de jeu plus élevée : les joueurs en ligne mixtes et purs ont une fréquence de jeu plus élevée que ceux qui ne jouent pas en ligne (respectivement 13, 9 et 4 séances par mois). L'accessibilité et la convivialité de la plateforme favorisent possiblement cette fréquence accrue. L'utilisation d'argent virtuel, associée à la diversité des modalités de paiement (ex. le recours au crédit) expliquent peut-être aussi partiellement le fait que les dépenses moyennes mensuelles rapportées par les joueurs en ligne sont plus de trois fois supérieures à celles des joueurs hors-ligne (152 \$ vs 53 \$).

C'est parmi les joueurs mixtes que les dépenses sont les plus importantes : si les joueurs en ligne purs dépensent 57 \$ en moyenne par mois, les joueurs en ligne mixtes dépensent une moyenne mensuelle de 81 \$ pour leurs activités de jeu en ligne et de 165 \$ pour leurs activités hors-ligne. Conformément à ces données, l'addition des différentes formes de jeu pratiquées par les joueurs mixtes par rapport aux joueurs hors-ligne expliquerait aussi en partie l'intensité et l'étendue des préjudices vécus par ces joueurs.

En somme, plusieurs aspects de la modalité en ligne tels que la commodité, les facilités de paiement, la cohabitation de plusieurs types de jeu sur une plateforme omniprésente semblent favoriser l'initiation, le maintien et l'excès de jeu.

Les écrans et l'hyperconnectivité potentiellement en cause

Le développement rapide et l'omniprésence du numérique dans notre quotidien nous permettent d'être connectés en permanence à Internet, voire hyper connectés, via un ordinateur, une tablette ou un téléphone, parfois simultanément. Que ce soit pour jouer ou non, ces technologies mobilisent notre attention et notre temps, et elles peuvent aussi favoriser un usage problématique sur le plan de la santé. Il est possible que certains problèmes observés chez les joueurs en ligne correspondent à des impacts spécifiques à la problématique des écrans et de l'hyperconnectivité. Bien que ce domaine d'études soit relativement récent, plusieurs impacts associés au nombre d'heures consacrées aux activités à l'écran ont été identifiés : la sédentarité^(18,19), les troubles musculo-squelettiques et les problèmes de vision⁽²⁰⁾, et les difficultés de sommeil^(21,22,23) comptent parmi les préjudices observés.

En soi, l'utilisation d'écrans, notamment avant le coucher, modifie la qualité et la quantité de sommeil, le niveau de vigilance ou d'éveil en raison de l'action de la lumière bleue des écrans LED sur la suppression de la mélatonine^(24,25). De plus, l'augmentation du temps passé devant les écrans peut se faire au détriment de temps consacré initialement aux activités sportives, augmentant ainsi les effets néfastes de la sédentarité. Or, la sédentarité et les problèmes de sommeil sont deux impacts observés chez les joueurs en ligne qui, comparés aux joueurs hors-ligne, diminuent davantage le temps consacré à l'activité physique et signalent beaucoup plus de problèmes de sommeil en raison de leurs habitudes de jeu. Par conséquent, il est possible qu'une partie du fardeau observé sur la santé mentale et physique des joueurs en ligne provienne de l'exposition élevée aux écrans.

Implications pour l'action de santé publique

Constitué de répondants volontaires d'un panel Web, l'échantillon ne nous permet pas de généraliser ces résultats à l'ensemble des joueurs en ligne du Québec. Mais ils suggèrent quelques pistes de réflexion et d'action.

Mesurer et surveiller les préjudices du jeu

La nature et l'ampleur des préjudices du jeu sur les joueurs en ligne, leur entourage et la communauté restent sous-estimés au Québec. Nous avons vu que les joueurs en ligne pouvaient subir des préjudices de leur pratique régulière sans pour autant rencontrer les critères diagnostiques de « joueur excessif » selon l'ICJE. Or, les enquêtes de surveillance actuelles utilisent précisément des outils diagnostiques qui ne rendent pas compte de l'ensemble des préjudices du jeu ni de la quantité de personnes touchées par le jeu d'autrui.

Il est donc important de dresser un portrait plus exact des préjudices du jeu. En l'occurrence, les impacts observés dans cette recherche sur les relations et sur la qualité de vie des proches confirment la pertinence de maintenir l'offre de service en dépendances du MSSS, qui valorise l'intervention familiale-conjugale et les services destinés aux proches dans le réseau public. Cet exemple démontre l'utilité de documenter les problèmes vécus et les besoins méconnus des proches de joueurs avec des outils plus spécifiques.

Des travaux de validation d'une mesure populationnelle de surveillance du jeu préjudiciable ont été entamés au Québec. Ils permettront de circonscrire l'ampleur et la nature des préjudices du jeu vécus par les joueurs et les non-joueurs, afin de mieux répondre aux besoins de la population québécoise en matière de prévention, d'intervention et de politiques publiques.

Évaluer les répercussions sur les institutions et les communautés

Il est possible d'avancer que les préjudices subis par les joueurs et leur entourage ont indirectement des répercussions plus larges sur des institutions, des organisations ou des communautés. Les atteintes au bien-être, à la santé ou aux finances du conjoint ou des proches, la perturbation des relations avec ceux-ci, certaines perturbations de la santé physique et mentale, de la situation financière, professionnelle ou de la qualité de vie se traduisent en coûts sociaux et économiques.

Certains préjudices observés sont relativement intangibles et difficilement quantifiables, comme la négligence parentale ou l'échec scolaire. Par contre, les divorces, les problèmes de sommeil, d'alcool ou de dépendance ou la consommation de médicaments ont des coûts documentés et exercent une pression directe sur les services publics de santé ou d'aide psychosociale. Le déclin de la performance au travail, les pertes d'emploi, les pertes de salaire et les recours aux programmes d'aide et de solidarité sociale et d'assurance emploi génèrent également un coût social.

L'ensemble de ces impacts du jeu en ligne engendrent un fardeau financier direct quantifiable qui devrait faire l'objet d'évaluation et de monétarisation⁽²⁶⁾.

Encadrer la promotion du jeu

L'industrie du jeu emploie des stratégies promotionnelles sophistiquées pour mettre en marché de nouveaux jeux, favoriser les ventes, renouveler et fidéliser sa clientèle et améliorer son image. Elles prennent la forme de gratuités, de rabais, de jeux bonis, de commandites événementielles, etc. Certaines d'entre elles méritent d'être analysées dans une perspective de protection du consommateur pour en comprendre les mécanismes, en limiter la portée, voire en restreindre l'usage. Les promotions passerelles et les pratiques de fidélisation en sont deux exemples.

Les promotions passerelles : le site de jeu en ligne étatique est un canal privilégié pour adapter certains types de jeu traditionnels en produits virtuels ou pour faire la promotion de jeux hors-ligne. Cette pratique permet de faire la promotion du jeu en ligne auprès des joueurs hors-ligne et inversement.

Ainsi, il existe une promotion qui invite les joueurs de loterie à accéder à une deuxième chance de gain moyennant une inscription en ligne, leur faisant découvrir les autres jeux disponibles sur la plateforme web. La stratégie inverse qui consiste à inviter les joueurs en ligne à se rendre au casino, par exemple, est aussi utilisée. Ces pratiques de convergence entre les lieux et les types de jeu sont préoccupantes, compte tenu de l'association connue entre l'implication dans plusieurs types de jeux et les problèmes de jeu.

Les pratiques de fidélisation : la modalité en ligne permet aux fournisseurs de jeu un accès facile et continu à sa clientèle, ainsi que l'exploitation des données issues des habitudes de jeu des joueurs. Cette particularité permet de personnaliser les stratégies de marketing en fonction des profils de joueurs et d'offrir des annonces et des promotions sur mesure, au moment opportun (gratuités, rabais, jeux bonis, privilèges, récompenses, cadeaux, invitations, etc.).

À cet égard, en plus de réduire la visibilité des jeux de hasard et d'argent réputés les plus risqués, des dispositions légales devraient limiter la promotion qui invite les personnes qui ne jouent pas en ligne à migrer vers cette plateforme et qui encourage les joueurs en ligne à augmenter leur dépense et le temps consacrés au jeu. Pour être cohérent, cet encadrement de la promotion du jeu en ligne devrait s'inscrire dans la mise en place d'une loi plus large sur la commercialisation et la promotion des jeux. Le contenu, le volume et le placement de la promotion consentie aux jeux de hasard et d'argent pourraient être encadrés par des mesures, lois et règlements similaires à ceux qui ont fait leurs preuves pour minimiser la normalisation et l'usage du tabac et de l'alcool.

Agir sur les environnements de jeu

En raison du caractère transfrontalier des jeux en ligne, des politiques publiques harmonisées entre les juridictions devraient encadrer les pratiques des fournisseurs, afin de réduire les préjudices sur les populations. Il importe donc d'identifier les dispositifs de prévention les plus efficaces et de les intégrer aux sites de jeu en ligne.

Utiliser la technologie pour prévenir en ligne

La modalité en ligne permet aux fournisseurs de jeu de contacter facilement les joueurs et de personnaliser leurs stratégies de marketing en se basant sur les habitudes de jeu de la clientèle. Cette opportunité pose un problème éthique lorsque ces stratégies de marketing concourent à solliciter des joueurs excessifs ou qui modèrent volontairement leur fréquence et leur dépense de jeu⁽²⁷⁾. Les outils de suivi comportemental devraient au contraire détecter de façon proactive les tendances comportementales indésirables pour initier une communication personnalisée avec les joueurs afin de prévenir les problèmes de jeu⁽²⁸⁾.

En ce sens, la technologie et les données clientèle colligées offrent déjà des possibilités de prévention⁽²⁹⁾. Un grand nombre de sites offrent au joueur de prédéterminer une limite de temps ou d'argent, d'obtenir un profil de ses habitudes de jeu, un diagnostic de risque ou de problèmes de jeu, de s'auto-exclure, d'accéder à des informations ou à de l'assistance⁽²⁷⁾. Ces mesures sont aujourd'hui courantes, et notamment offertes sur le site étatique québécois : elles gagneraient cependant à être uniformisées et obligatoires^(30,31).

Limiter les paramètres d'accès et la structure des jeux

À la lumière des impacts engendrés par le jeu en ligne, il apparaît nécessaire d'encadrer les pratiques et les dispositifs de l'industrie du jeu en ligne qui favorisent l'excès chez les joueurs. Par exemple, les cours, les tutoriels ou les simulations et les jeux avec argent virtuel sont des pratiques qui initient les non-joueurs au jeu de façon non réaliste et qui favorisent le développement de biais cognitifs associés à certains jeux⁽³¹⁾. Ils permettent également aux mineurs de s'initier aux jeux de hasard et d'argent. La possibilité de jouer à crédit ou en argent fictif favorise des pertes de contrôle sur l'argent dépensé et devrait être interdite⁽³²⁾. L'encadrement de certains jeux reconnus plus préjudiciables comme le poker et les appareils de loterie vidéo ou les machines à sous est, tout comme pour leur modalité hors-ligne, à considérer : le ralentissement du rythme de jeu, de la fréquence des événements et des mises, la réduction de l'occurrence des quasi-gains, et la limitation du jeu simultanément sur plusieurs tables\jeux en même temps sont des pratiques à envisager.

Conclusion

Au-delà de leur pratique récréative, les jeux de hasard et d'argent peuvent entraîner des conséquences négatives dans la vie des joueurs et de leurs proches. Le jeu en ligne spécifiquement est davantage associé à des préjudices pour la santé globale, la qualité de vie et le fonctionnement social des individus que les jeux hors-ligne. Ces effets néfastes s'accroissent et se diversifient dès lors que le joueur en ligne joue également hors-ligne. L'entourage des joueurs est également atteint, notamment en matière de relations interpersonnelles, de bien-être, de santé et de finances, incluant des impacts sur le bien-être, la santé et la réussite des enfants.

Ces résultats sont préoccupants compte tenu de l'évolution rapide du secteur des jeux en ligne et du développement concomitant des technologies mobiles et des réseaux Internet publics : les promoteurs de jeu en ligne exploitent activement cette opportunité de jouer en tout temps et partout. De plus, la ressemblance grandissante des jeux vidéo, des jeux d'adresse et du e-sport^e avec les jeux de hasard et d'argent en ligne nuit à la capacité de distinguer ce qui est risqué de ce qui ne l'est pas, notamment pour les jeunes.

Ce contexte milite en faveur du développement de l'esprit critique de la population face aux caractéristiques des environnements web qui favorisent un investissement financier, temporel ou cognitif excessif. Il importe aussi de sensibiliser la population aux risques plus spécifiques du jeu en ligne -dont la perte de contrôle sur le temps et les dépenses, et aux risques associés au cumul de plusieurs types de jeu.

Références

- (1) KAIROUZ, S., L. NADEAU et ROBILLARD, C. (2014). Enquête ENHJEU Québec : portrait du jeu au Québec : prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans, Soumis au Fonds de recherche du Québec : Société et culture. Université Concordia.
- (2) ASSOCIATION, A. P. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®), American Psychiatric Pub.
- (3) FERRIS, J., et H. WYNNE (2001). The Canadian Problem Gambling Index: final report, Ottawa, Canadian Centre on Substance Abuse.
- (4) LANGHAM, E., H. THORNE, M. BROWNE, P. DONALDSON, J. ROSE et M. ROCKLOFF (2016). « Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms », BMC public health, [en ligne], vol. 16, n° 1, p. 1.
- (5) BROWNE, M., E. LANGHAM, V. RAWAT, N. GREER, E. LI, J. ROSE, M. ROCKLOFF, P. DONALDSON, H. THORNE et B. GOODWIN (2016). Assessing gambling-related harm in Victoria: a public health perspective, Victorian Responsible Gambling Foundation.
- (6) COLLECTIF SUR LE JEU ET SES IMPACTS (novembre 2013). Charte du Collectif sur le jeu et ses impacts.
- (7) LOTO-QUEBEC (2017). Rapport annuel Loto-Québec 2016-2017 –Gagner en émotions. <https://societe.lotoquebec.com/dam/jcr:bc84defa-9379-4bc7-9d03-a75e2afc6184/centre-de-documentation/rapports-annuels-et-trimestriels/2016-2017/rapport-annuel-2016-2017.pdf>
- (8) Biron, J.-F., Fournier, M., Lasnier B., Houle, V., Dufour, C., Nadon, S. et Nguyen, C. T. (2018). Les jeux de hasard et d'argent au Québec et en régions : statistiques de participation en 2018. Montréal, Québec : Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal. Direction régionale de santé publique.
- (9) TRAORÉ, I., L. PICA, H. CAMIRAND, L. CAZALE, M. BERTHELOT, N. PLANTE et R. COURTEMANCHE (2014). Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2013: évolution des comportements au cours des 15 dernières années, [en ligne], Institut de la statistique du Québec., <http://collections.banq.qc.ca/ark:/52327/2429032> (consulté le 29 septembre 2015).

^e L'e-sport définit les jeux vidéo sportifs sur support électronique, multi-joueurs, pratiqués de manière compétitive, et qui donnent lieu à des paris. Voir <https://www.newswire.ca/fr/news-releases/le-sport-electronique-et-loto-quebec--un-monde-de-possibilites-589892281.html>

- (10) POLITZER, R. M., C. E. YESALIS, et C. J. HUDAK (1992). « The epidemiologic model and the risk of legalized gambling: where are we headed? », *Health Values*, vol. 16, no. 2, p. 20–27.
- (11) HOLDSWORTH, L., E. NUSKE, M. TIYCE et N. HING (2013). « Impacts of gambling problems on partners: Partners' interpretations », *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, vol. 3, n° 1, p. 11.
- (12) VELLEMAN, R., J. COUSINS et J. ORFORD (2015). « Effects of gambling on the family », *A clinician's guide to working with problem gamblers*, p. 90–103.
- (13) PHILANDER, K. S., et T.-L. MACKAY (2014). « Online gambling participation and problem gambling severity: is there a causal relationship? », *International Gambling Studies*, [en ligne], vol. 14, n° 2, p. 214–227.
- (14) BLASZCZYNSKI, A., A. RUSSELL, S. GAINSBURY et N. HING (2015). « Mental health and online, land-based and mixed gamblers », *Journal of Gambling Studies*, [en ligne], p. 1–15.
- (15) GAINSBURY, S. M., A. RUSSELL, A. BLASZCZYNSKI et N. HING (2015). « Greater involvement and diversity of Internet gambling as a risk factor for problem gambling », *The European Journal of Public Health*, [en ligne], vol. 25, n° 4, p. 723–728.
- (16) LAPLANTE, D. A., S. E. NELSON et H. M. GRAY (2014). « Breadth and depth involvement: understanding Internet gambling involvement and its relationship to gambling problems. », *Psychology of Addictive Behaviors*, [en ligne], vol. 28, n° 2, p. 396–403.
- (17) BAGGIO, S., M. DUPUIS, A. BERCHTOLD, S. SPILKA, O. SIMON et J. STUDER (juin 2017). « Is gambling involvement a confounding variable for the relationship between Internet gambling and gambling problem severity? », *Computers in Human Behavior*, [en ligne], vol. 71, p. 148–152, <<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.004>> (consulté le 9 février 2017).
- (18) DAVIES, C. A., C. VANDELANOTTE, M. J. DUNCAN et J. G. VAN UFFELEN (2012). « Associations of physical activity and screen-time on health related quality of life in adults », *Preventive medicine*, [en ligne], vol. 55, n° 1, p. 46–49.
- (19) VANDELANOTTE, C., T. SUGIYAMA, P. GARDINER et N. OWEN (2009). « Associations of leisure-time internet and computer use with overweight and obesity, physical activity and sedentary behaviors : cross-sectional study », *Journal of medical Internet research*, [en ligne], vol. 11, n° 3, <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2762849/> (consulté le 23 septembre 2015).
- (20) BLEHM, C., S. VISHNU, A. KHATTAK, S. MITRA et R. W. YEE (2005). « Computer vision syndrome: a review », *Survey of ophthalmology*, [en ligne], vol. 50, n° 3, p. 253–262.
- (21) CHOI, K., H. SON, M. PARK, J. HAN, K. KIM, B. LEE et H. GWAK (2009). « Internet overuse and excessive daytime sleepiness in adolescents », *Psychiatry and clinical neurosciences*, [en ligne], vol. 63, n° 4, p. 455–462.
- (22) MESQUITA, G., et R. REIMÃO (2010). « Quality of sleep among university students: effects of nighttime computer and television use », *Arquivos de neuro-psiquiatria*, [en ligne], vol. 68, n° 5, p. 720–725.
- (23) PETIT, A., M. LEJOYEUX et M.-P. D'ORTHO (2011). « Les troubles du sommeil dans l'addiction à Internet », *Médecine du Sommeil*, [en ligne], vol. 8, n° 4, p. 159–165.
- (24) BRUNETTI, V. C., E. K. O'LOUGHLIN, J. O'LOUGHLIN, E. CONSTANTIN et É. PIGEON (1 décembre 2016). « Screen and nonscreen sedentary behavior and sleep in adolescents », *Sleep Health: Journal of the National Sleep Foundation*, [en ligne], vol. 2, n° 4, p. 335–340, <https://doi.org/10.1016/j.sleh.2016.09.004> (consulté le 19 décembre 2016).
- (25) CAJOCHEN, C., S. FREY, D. ANDERS, J. SPÄTI, M. BUES, A. PROSS, R. MAGER, A. WIRZ-JUSTICE et O. STEFANI (2011). « Evening exposure to a light-emitting diodes (LED)-backlit computer screen affects circadian physiology and cognitive performance », *Journal of Applied Physiology*, [en ligne], vol. 110, n° 5, p. 1432–1438.
- (26) PAPINEAU, E., G. LACROIX, S. SÉVIGNY, J.-F. BIRON, N. CORNEAU-TREMBLAY et F. LEMÉTAYER (2018). « Assessing the differential impacts of online, mixed, and offline gambling », *International Gambling Studies*, vol. 18, n° 1, p. 69–91.

- (27) GRIFFITHS, M., et M. BONELLO (2018). « Social responsibility, player protection, and harm minimisation: how are online gambling operators doing? », *Casino & Gaming International*, vol. 32, p. 51–54.
- (28) AUER, M. M., et M. D. GRIFFITHS (2015). « The use of personalized behavioral feedback for online gamblers: an empirical study », *Frontiers in Psychology*, [en ligne], vol. 6, p. 1406.
- (29) EDGERTON, J. D., J. BIEGUN et L. W. ROBERTS (2016). « Player behavioral tracking and personalized feedback in online gambling: Implications for prevention and treatment of problem gambling », *Journal of Addiction and Prevention*, vol. 4, n° 2, p. 8.
- (30) COMMISSION EUROPÉENNE SUR LES SERVICES DE JEUX D'ARGENT ET DE HASARD EN LIGNE (2014). *Jeux en ligne: protection des consommateurs, des joueurs et des enfants*.
- (31) MARIONNEAU, V., et J. JÄRVINEN-TASSOPOULOS (2 novembre 2017). « Consumer protection in licensed online gambling markets in France: the role of responsible gambling tools », *Addiction Research & Theory*, vol. 25, n° 6, p. 436-443.
- (32) SÉVIGNY, S., M. CLOUTIER, M.-F. PELLETIER et R. LADOUCEUR (2005). « Internet gambling: misleading payout rates during the “demo” period », *Computers in Human Behavior*, [en ligne], vol. 21, n° 1, p. 153–158.
- (33) HING, N., L. CHERNEY, S. M. GAINSBURY, D. I. LUBMAN, R. T. WOOD et A. BLASZCZYNSKI (1 août 2015). « Maintaining and losing control during internet gambling : A qualitative study of gamblers' experiences », *New Media & Society*, vol. 17, n° 7, p. 1075-1095.
- (34) LOTO-QUÉBEC (2017). « Plan stratégique 2017-2020 - Loto-Québec », <https://societe.lotoquebec.com/dam/jcr:1e2d6877-abb4-4609-ba9b-626bebf7f9ca/plan-strategique-2017-2020-loto-quebec.pdf> (consulté le 28 juin 2018).

Remerciements

Les auteurs remercient les D^{res} Johanne Laguë et Annie Montreuil ainsi que Mme Philippa Favreau pour la relecture avisée du présent document; pour leur collaboration, Dr Claude Boutin, les membres du Comité avisé, Me Dominique Gervais, Mme Carmen Trottier, le Dr Robert Williams et la Dre Rachel Volberg.

Pour en savoir plus

La version complète du rapport de recherche est disponible en version électronique (PDF) sur le site Web du Collectif sur le jeu et ses impacts :

<https://collectif-jeu.ca/sites/default/files/media/351/Rapport%20scientifique%202012-JU-164469%20Papineau%20et%20coll%2021-1-16.pdf>.

Équipe de recherche

Elisabeth Papineau, Ph. D., chercheuse, Institut national de santé publique du Québec; Chargée d'enseignement de pratique à l'École de santé publique et chercheuse associée à l'Institut de recherche en santé publique de l'Université de Montréal

Guy Lacroix, Ph. D., professeur titulaire au Département d'économique de l'Université Laval et au département d'économie appliquée à HEC Montréal

Serge, Sévigny, Ph. D., professeur titulaire au département des fondements et pratiques en éducation de l'Université Laval

Sous la coordination de Fanny Lemétayer (INSPQ), et avec la collaboration (par ordre alphabétique) d'Amadou Diogo Barry (INSPQ), Jean-François Biron (Direction de santé publique de Montréal), Nicolas Corneau-Tremblay (U. Laval), Marianne Dubé (INSPQ), Philippe Gamache (INSPQ), Denis Hamel (INSPQ), David Lévesque (U. Laval).

Cette recherche a été subventionnée par le ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS) et le Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC) dans le cadre du programme Actions concertées.

Les préjudices liés aux jeux de hasard et d'argent en ligne : de l'identification à l'action de santé publique

AUTEURS

Elisabeth Papineau, Ph. D.
Fanny Lemétayer, M. Sc.,
Développement des individus et des communautés
Institut national de santé publique du Québec

Guy Lacroix, Ph. D., professeur titulaire
Département d'économie Université Laval et
Département d'économie appliquée
HEC Montréal

Serge, Sévigny, Ph. D., professeur titulaire
Département des fondements et pratiques en éducation
Université Laval

Ce document est disponible intégralement en format électronique (PDF) sur le site Web de l'Institut national de santé publique du Québec au : <http://www.inspq.qc.ca>.

Les reproductions à des fins d'étude privée ou de recherche sont autorisées en vertu de l'article 29 de la Loi sur le droit d'auteur. Toute autre utilisation doit faire l'objet d'une autorisation du gouvernement du Québec qui détient les droits exclusifs de propriété intellectuelle sur ce document. Cette autorisation peut être obtenue en formulant une demande au guichet central du Service de la gestion des droits d'auteur des Publications du Québec à l'aide d'un formulaire en ligne accessible à l'adresse suivante : <http://www.droitauteur.gouv.qc.ca/autorisation.php>, ou en écrivant un courriel à : droit.auteur@cspq.gouv.qc.ca.

Les données contenues dans le document peuvent être citées, à condition d'en mentionner la source.

Dépôt légal – 4^e trimestre 2018
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
ISBN : 978-2-550-82538-8 (PDF)

© Gouvernement du Québec (2018)