

# Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

## Projet cyberJEUes 2 : trajectoires de jeux de hasard et d'argent chez les jeunes : rôles du jeu Internet et de problématiques associées

### Chercheuse principale

Natacha Brunelle, Université du Québec à Trois-Rivières

### Cochercheurs

Magali Dufour, Université de Sherbrooke  
Frédéric Dussault, Université de Sherbrooke  
Michel Rousseau, Université du Québec à Trois-Rivières  
Danielle Leclerc, Université du Québec à Trois-Rivières  
Joël Tremblay, Université du Québec à Trois-Rivières  
Iris Bouthillier, Université du Québec à Trois-Rivières  
Marie-Marthe Cousineau, Université de Montréal

### Établissement gestionnaire de la subvention

Université du Québec à Trois-Rivières

### Numéro du projet de recherche

2015-JU-179939

### Titre de l'Action concertée

Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent, phase 5

### Partenaires de l'Action concertée

Le Ministère de la Santé et des Services sociaux  
et le Fonds de recherche du Québec - Société et culture (FRQSC)

## RÉSUMÉ

### Projet de recherche CyberJEUnes

CyberJEUnes est un projet de recherche longitudinal, quantitatif et qualitatif qui a été réalisée entre 2012 et 2017 auprès d'élèves initialement en secondaire 3, 4 ou 5 dans 11 écoles secondaires de trois régions québécoises. Il a été financé en deux parties : cyberJEUnes 1 (questionnaires du T0 et du T1) et cyberJEUnes 2 (questionnaires du T2 et du T3 ainsi que des entretiens qualitatifs). L'échantillon au premier temps de mesure (T0) est composé de 3920 élèves. Ce rapport porte plus spécifiquement sur cyberJEUnes 2.

Les objectifs ciblés dans le cadre de cyberJEUnes 2 étaient de :

- 1) Dégager les différentes trajectoires en fonction de la sévérité des habitudes de JHA de l'adolescence à la période jeune adulte ;
- 2) déterminer la valeur prédictive du type de JHA (Internet, non-Internet), de la modalité de JHA Internet (mises réelles ou Démo) et des variables associées (consommation de SPA, dépression, anxiété, impulsivité, comportements déviants et stratégies adaptatives) sur l'évolution de la sévérité des habitudes de JHA ;
- 3) documenter le passage du jeu en mode Démo au jeu mode réel.

### Résultats principaux

- Peu de jeunes participants présentent un profil de joueurs à risque ou pathologique probable dans cet échantillon en milieu scolaire (population générale).
- Par rapport au groupe *Jeu à risque faible ou modéré*, les participants du groupe *Jeu non-problématique* sont plus susceptibles :
  - d'être de sexe féminin,

- de présenter un niveau de consommation de substances psychoactives (SPA) plus faible,
  - d'être moins impulsifs, et
  - de jouer à des JHA en mode Démo moins souvent.
- Les facteurs de risque rattachés à un nombre plus élevé de JHA variés joués par les joueurs sont :
    - d'être de sexe masculin,
    - d'être plus âgé,
    - de présenter un niveau de consommation de SPA plus élevé,
    - d'être davantage impulsifs,
    - de présenter un niveau plus élevé de symptômes dépressifs, et
    - de jouer à des JHA sur Internet en mode Démo ou en mode réel.
  - Peu de jeunes faisaient des mises réelles sur Internet, comme s'ils avaient l'impression que jouer sur Internet équivalait à jouer en mode Démo.
  - Le jeu en mode Démo contribue au passage au jeu en mode réel (non-Internet et Internet), lorsqu'il s'agit du Poker en particulier.

Sur ce dernier point central dans l'étude cyberJEUnes 2, les résultats montrent que lorsqu'ils jouent à des JHA en mode Démo sur Internet (particulièrement au Poker en mode Démo), les jeunes participants sont plus susceptibles de passer à des mises réelles et à jouer à un plus grand nombre de JHA différents. Plusieurs d'entre eux mentionnent que le jeu en mode Démo leur permet d'apprendre et de parfaire leurs compétences pour jouer en mode réel. Certains jeunes expliquent aussi que les jeux en mode Démo trompent les joueurs en les faisant gagner plus souvent qu'en mode réel et que les sites

de jeu en mode Démo font souvent la promotion du jeu en mode réel. Toutefois, le désir de faire de l'argent et celui d'augmenter le défi ou l'adrénaline ressenti explique aussi pour certains qu'ils passent du mode Démo au mode réel.

### Pistes de solution

*Au plan des pratiques préventives* auprès des jeunes, les activités de prévention pourraient cibler des garçons, plus impulsifs, qui consomment des SPA. Elles pourraient porter notamment sur le jeu en mode Démo, sur ce qui le différencie du jeu en mode réel et sur comment les sites de jeu en mode Démo peuvent inciter à miser de l'argent réel. Il serait important alors de parler plus spécifiquement du Poker, car l'impact du jeu en mode Démo sur le jeu en mode réel est plus spécifique au Poker selon les résultats présentés dans ce rapport et dans notre article de Dussault et al. (2017).

*Au plan scientifique*, les données longitudinales de cette étude permettent de penser que, pour la plupart des joueurs, les trajectoires d'habitudes de JHA n'augmentent pas de façon importantes sur quatre années. Du coup, il serait important, afin d'avoir une compréhension plus en profondeur du développement des problèmes de JHA, de continuer à suivre ces jeunes sur un nombre d'années beaucoup plus grand que sur quatre années. Bien que ces jeunes aient vécu une transition importante entre l'adolescence et l'âge adulte, la faible prévalence des problèmes de jeu ne permet pas d'identifier les jeunes les plus à risque de développer une trajectoire problématique. D'autres études sont nécessaires pour approfondir ces trajectoires problématiques. Inclure un sous-échantillon clinique serait aussi avantageux afin de pouvoir documenter plus à fond le développement des problèmes de JHA chez les jeunes. Par ailleurs, il faudrait se questionner

sérieusement sur la notion de joueur car les définitions varient. Peut-on qualifier une personne de joueuse si elle reçoit des loteries en cadeau une fois ou même une fois par année? Si elle a joué une fois à ses 18 ans car elle avait enfin le droit de le faire, comme rite de passage à l'âge adulte? Les frontières entre les différents types de jeu disponibles sur Internet sont aussi de plus en plus floues («gambling», mode Démo, «gaming», «pay to win»). Une adaptation des instruments utilisés serait nécessaire.

Rappelons que le rapport final du projet cyberJEUes 1 publié en septembre 2015 contient aussi d'autres résultats et pistes de solution de cette large étude longitudinale. Ce rapport se centrait sur les résultats obtenus au TO sur les habitudes de JHA des jeunes de l'échantillon, et ce en fonction du sexe et du niveau scolaire (Brunelle et al., 2015). Voici un bref rappel de quelques faits saillants évoqués dans ce premier rapport :

- JHA non-Internet et Internet (mises réelles ou en mode DÉMO) : une affaire de garçons
- Type de JHA joué au cours des 12 derniers mois et fréquence d'utilisation : des garçons qui jouent plus au Poker et parient davantage sur des activités variées
- Gravité des habitudes de JHA : plus de garçons joueurs problématiques

Une retombée importante de ce projet de recherche a été de permettre aux directions des écoles participantes et à leur personnel plus clinique d'accéder au portrait de leurs élèves sur toutes les problématiques à l'étude et de pouvoir s'en inspirer pour établir des priorités d'action. Un travail important de transfert des résultats a été réalisé par l'équipe de recherche auprès de ces partenaires ayant joué un rôle essentiel dans la réalisation de l'étude. Plusieurs communications et publications découlent et découleront encore de cette étude qui a par ailleurs permis la formation d'une relève scientifique hautement qualifiée.