

# Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

## Internet au carrefour du divertissement des jeunes : interrelations entre la cyberdépendance et les jeux de hasard et d'argent (projet WebAdo)

### Chercheuse principale

Magali Dufour

Université du Québec à Montréal et Université de Sherbrooke

### Cochercheurs

Mathieu Goyette, Université Sherbrooke

Joël Tremblay, Université du Québec à Trois-Rivières

Yasser Khazaal, Université de Genève

Natacha Brunelle, Université du Québec à Trois-Rivières

Marie-Marthe Cousineau, Université de Montréal

### Assistants et professionnels de recherche ayant contribué au rapport

Andrée-Anne Légaré, Université de Sherbrooke

Gabrielle St-Arnaud, Université de Sherbrooke

Lily Trudeau-Guévin, Université de Sherbrooke

Allison Pellerin, UQTR

Alexandra Richard, UQTR

### Établissement gestionnaire de la subvention

Université de Sherbrooke

### Numéro du projet de recherche

2015-JU-180126

### Titre de l'Action concertée

Programme de recherche sur les Impacts socioéconomiques des Jeux de hasard et d'argent

### Partenaires de l'Action concertée

Le Ministère de la Santé et des Services Sociaux (MSSS)

et le Fonds de recherche du Québec - Société et culture (FRQSC)

## RÉSUMÉ

### *Contexte*

La dernière décennie a laissé place à l'omniprésence de l'accès à internet et au recours aux plateformes technologiques en tout genre. Incidemment, ceci a généré un accès permanent et continu aux jeux en ligne ainsi qu'aux jeux de hasard et d'argent (JHA) et a conduit au développement d'une forme de fusion entre ces activités. Qu'il soit question des simulations de JHA dans le cadre des jeux vidéo, "la gamblification", ou le recours aux techniques immersives des jeux vidéo dans les JHA, "la gamification", l'intérêt tant scientifique que clinique pour ces phénomènes d'interrelation est croissant. Actuellement, les études s'intéressant à la manière dont ces activités sont en interaction ne permettent pas dégager de consensus sur la nature et la direction des liens unissant ces deux formes de divertissement ni sur la possibilité que ces interactions mènent au développement des formes pathologiques de ces activités, le jeu d'argent pathologique ou la cyberdépendance. Le recours à des évaluations standardisées de l'utilisation d'internet ainsi que des études s'intéressant aux perceptions des utilisateurs de ces activités seraient susceptibles d'améliorer la compréhension par rapport à ces interrelations et éventuellement à connaître les conséquences pouvant en découler. À cet effet, la présente étude vise à étayer les connaissances sur les liens unissant les habitudes de JHA, les habitudes d'utilisation de jeux vidéo et la présence d'habitudes problématiques d'utilisation d'Internet chez les jeunes. Parallèlement, dans l'intention de remédié au manque de standardisation d'outils pour la détection et l'évaluation des habitudes d'utilisation d'internet,

## RÉSUMÉ

l'étude visera à déterminer les qualités psychométriques de l'Internet Addiction Test (IAT), l'un des questionnaires d'évaluation de la cyberdépendance le plus répandu et utilisé, en le comparant à une évaluation clinique de la cyberdépendance créée aux fins de l'étude.

### *Méthode*

L'étude combine deux approches afin de répondre à ses objectifs, à savoir un volet qualitatif qui documente par des entrevues en profondeur le point de vue des jeunes sur les liens et l'influence que peut avoir l'Internet et les JHA ainsi qu'un volet quantitatif qui permettra d'évaluer les qualités psychométriques de l'IAT en recourant à la Grille *WebAdo*. Cet outil développé dans le cadre du projet a été créé à partir d'un consensus d'experts spécialisés en cyberdépendance. Afin de déterminer un score de détection des problèmes de cyberdépendance optimal pour l'IAT ainsi que pour explorer les liens entre le gaming et les jeux de hasard et d'argent, 94 entrevues avec des jeunes adultes ont été réalisées. Ces entrevues d'une durée approximative de 120 minutes étaient réalisées en face à face avec un intervenant formé aux fins du projet. Les participants étaient invités à répondre à des questionnaires papier de manière individuelle ainsi qu'à participer à une entrevue semi-structurée au cours de laquelle la Grille *WebAdo* était réalisée et des questions étaient posées sur les interrelations perçues entre les JHA et les jeux vidéo.

### *Résultats*

L'étude a d'abord permis la création de la *Grille WebAdo*. Cette évaluation clinique de la cyberdépendance est une entrevue semi-structurée constituée de sept sections qui évaluent des construits ayant été identifiés par les

## RÉSUMÉ

cliniciens experts comme les sphères à investiguer pour vérifier la présence d'une problématique de cyberdépendance. Les analyses préliminaires indiquent une corrélation significative entre les scores obtenus à l'évaluation *WebAdo* et ceux obtenus à l'IAT ( $r = 0.56$ ). En ce qui concerne les scores de détection optimaux de l'IAT, les analyses de sensibilité et de spécificité réalisées en l'IAT et la *Grille WebAdo* indiquent qu'une cote de 45 à l'IAT présenterait le meilleur ratio de détection pour séparer les participants ayant une problématique de cyberdépendance sévère ou modéré des participants ayant une problématique de cyberdépendance faible voire nulle.

Sur le plan de la perception des interrelations entre les JHA et les jeux vidéo, l'analyse qualitative du discours des participants rencontrés indique que des ressemblances sont perçues par rapport au plaisir associé à ces activités, aux motivations à y participer ainsi qu'à la présence de "thrill", de valorisation et de sentiment d'accomplissement lors de la participation à ces activités. Les analyses du discours indiquent également une reconnaissance du potentiel addictogène de ces deux activités. L'intensité du plaisir apporté par ces activités est un élément pouvant être associé à la dépendance et à l'obsession selon les perceptions des participants. Il ressort également du discours des participants que la participation aux jeux vidéo pourrait prévenir ou empêcher l'engagement dans les JHA. Pour certains joueurs, au contraire, il apparaît que l'inclusion de publicité conduisant à des sites internet de JHA dans certains jeux vidéo génèrerait une curiosité envers les JHA et susciterait la participation aux JHA.

*Retombées*

## RÉSUMÉ

En ce qui concerne les retombées du projet, d'abord, l'étude enrichit le matériel de détection et d'évaluation de la cyberdépendance pouvant être utilisé par les cliniciens du domaine de la santé ainsi que par ceux spécialisés en dépendance. En effet, l'étude fournit des informations par rapport aux points de césures de l'IAT qui permettent de dépister une problématique de cyberdépendance. Aussi, l'étude a conduit au développement d'un outil clinique d'évaluation de la cyberdépendance qui peut être utilisé auprès d'adolescents ou de jeunes adultes dans les services spécialisés en dépendance, la Grille d'évaluation *WebAdo*. Ensuite, l'étude a permis le développement des connaissances novatrices par rapport aux perceptions qu'ont les jeunes adultes québécois des liens unissant les jeux de hasard et d'argent et les jeux vidéo ou l'utilisation récréative d'internet. L'étude démontre entre autres que certains participants considèrent les jeux vidéo comme un possible tremplin aux jeux de hasard et d'argent. Ces résultats sont d'intérêt pour les cliniciens des centres de traitement qui œuvrent auprès d'une clientèle cyberdépendante et appelle à la vigilance par rapport aux frontières perméables entre ces activités. Finalement, l'étude induit une réflexion par rapport à la nécessité de développer une intervention ciblant la problématique de la cyberdépendance, ainsi que la nécessité d'agir en d'amont et de développer des programmes préventifs.