

Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

Les impacts socioéconomiques attribuables aux jeux de hasard et d'argent en ligne : dimensions individuelles et collectives

Chercheure principale

Élisabeth Papineau, Institut national de santé publique du Québec

Cochercheurs

Guy Lacroix, Université Laval
Serge Sévigny, Université Laval

Établissement gestionnaire de la subvention

Institut national de santé publique du Québec

Numéro du projet de recherche

2012-JU-164469

Titre de l'Action concertée

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

Partenaire(s) 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)

Identification

1- Nom du chercheur principal et de son établissement

Elisabeth **Papineau**, Ph.D. Chercheure, Institut national de santé publique du Québec

Chargée d'enseignement de clinique, Département de médecine sociale et préventive, Université de Montréal

Chercheure associée, Institut de recherche en santé publique, Université de Montréal

2- Nom des co-chercheurs, des chercheurs collaborateurs et établissements respectifs

Guy **Lacroix**, Ph.D. Sciences économiques, Professeur et Directeur du Département d'économie à l'Université Laval;

Serge **Sévigny**, Ph.D. Mesures et évaluation, Professeur titulaire à l'Université Laval, Département des fondements et pratiques en éducation ;

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) et Philippe **Gamache** (INSPQ), Denis **Hamel** (INSPQ), David **Lévesque** (U. Laval).

3- Nom des partenaires du milieu impliqués dans la réalisation du projet

Me Dominique **Gervais**, Avocate au service juridique d'Option Consommateurs,

Mme Carmen **Trottier**, Directrice de l'Association des intervenants en toxicomanie du Québec,

Dr. Robert **Williams**, Ph.D., Professeur, Faculté des sciences de la santé, Université de Lethbridge (Alberta) et coordonnateur de recherche au Alberta Gambling Research Institute (AGRI)

Dr. Rachel **Volberg**, Ph.D., Directrice, Gemini Research et Professeure associée, École des sciences de la santé et de santé publique, Université du Massachusetts (Amherst).

4- Établissement gestionnaire de la subvention

Institut national de santé publique du Québec

5- Titre du projet de recherche

Les impacts socioéconomiques attribuables aux jeux de hasard et d'argent et au jeu en ligne: dimensions individuelles et collectives

6- Numéro du projet de recherche

2012-JU-164469

7- Titre de l'action concertée

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

8- Partenaires de l'action concertée

Ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS)

**

Cette recherche a obtenu un certificat d'éthique (# 271) du Comité d'éthique de la recherche de l'Agence de la santé et des services sociaux de Montréal

Titre:

Les préjudices attribuables au jeu en ligne au Québec : impacts sur les joueurs et leur entourage

Principales questions de recherche

Le jeu en ligne est couramment associé à des problèmes de jeu plus accentués que le jeu hors-ligne. Parmi les 86 000 joueurs québécois adeptes du jeu en ligne, 20% sont des joueurs problématiques (Kairouz, Nadeau, et Robillard, 2014). Dans le contexte où de nombreux États autorisent ou étatisent les activités de jeu de hasard et d'argent sur Internet, l'adoption de cette modalité dans la population est susceptible de croître. Au Québec, 6% des jeunes du secondaire s'y adonnent (Traoré et al., 2014) et l'intégration précoce des nouvelles technologies dans de nombreuses occupations quotidiennes pourrait renforcer cette adoption. Il est donc important de vérifier l'ampleur et la nature des préjudices liés à cette modalité.

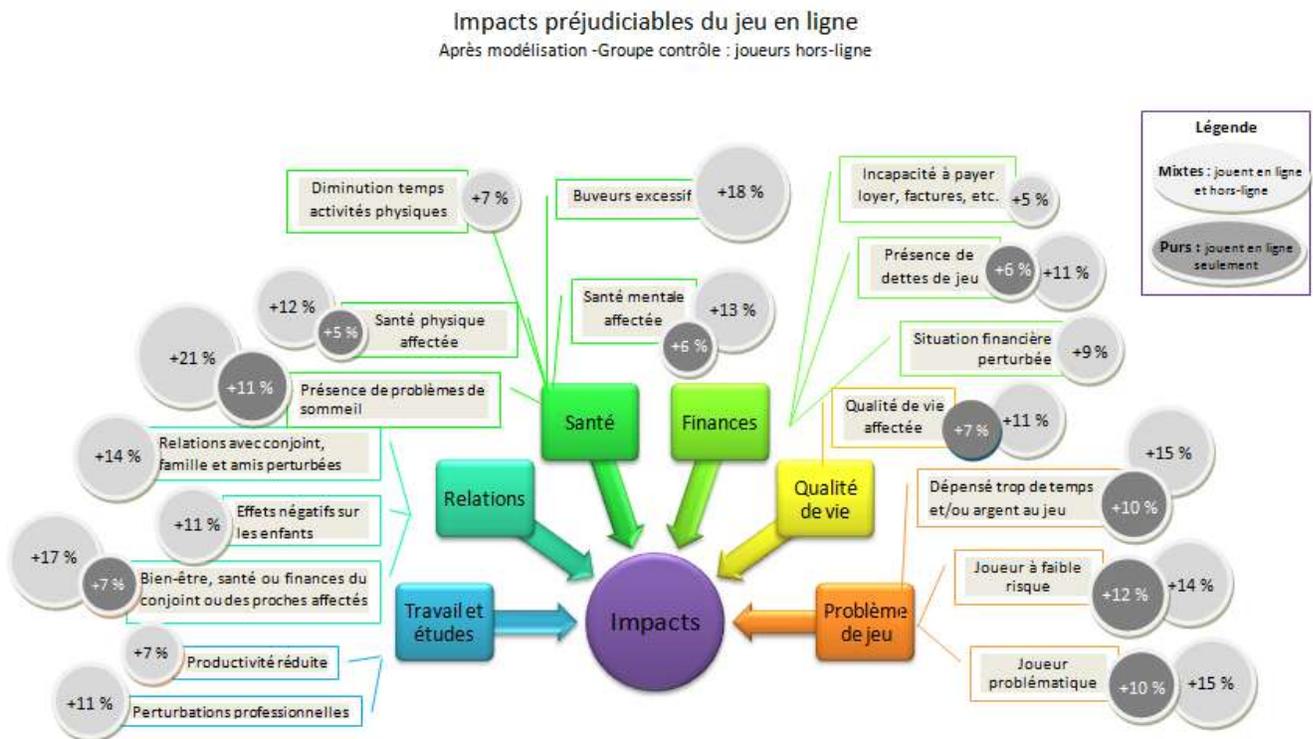
Différentes recherches soulignent l'importance de comprendre les différences entre les sous-groupes de joueurs pour mieux guider les efforts de prévention et de traitement (Blaszczynski et Nower, 2002). Nous cherchons donc aussi à savoir si les impacts diffèrent entre les groupes, selon qu'il s'agit de joueurs en ligne purs ou de joueurs en ligne mixtes¹.

Résultats

À l'aide de la méthode d'appariement par score de propension (Rubin, 1990), nous avons procédé à l'évaluation économétrique de l'impact additionnel attribuable au jeu en ligne avec un échantillon de 826 joueurs réguliers répartis en trois groupes : joueurs en ligne purs, joueurs en ligne mixtes et le groupe contrôle de joueurs hors-ligne. Pour ce faire, nous avons comparé les répondants appariés sur la base de caractéristiques démographiques similaires, mais différents sur le plan de leurs habitudes de jeu. Cette méthode ne vise donc pas à établir la

¹ Dans le cadre de cette étude, tous les répondants sont des joueurs réguliers : ils jouent plus d'une fois par mois depuis au moins un an. 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 parfois hors-ligne. Le groupe contrôle se compose de joueurs hors-ligne « purs », dans la mesure où aucun ne joue en ligne.

prévalence des impacts mais à déterminer la différence d'ampleur relative entre les groupes de joueurs. Les effets nets du jeu en ligne sur les indicateurs d'impacts s'expriment en points de pourcentage. Seules les valeurs significativement différentes de l'estimation pour la catégorie de référence (joueurs hors-ligne) inférieures au seuil de 5% sont commentées. Ces analyses démontrent que les joueurs en ligne rapportent des impacts négatifs plus importants que les joueurs hors-ligne sur 15 dimensions de leur vie.



Comparaison des joueurs en ligne purs aux joueurs hors-ligne à l'aide de la modélisation

Si on ne détecte pas de différences significatives pour les indicateurs touchant le travail et les études, les joueurs en ligne purs sont significativement plus susceptibles que les joueurs hors-ligne de rapporter des impacts préjudiciables causées par leurs habitudes de jeu sur le bien-être, la santé ou les finances de leur conjoint(e)\proches (+7 points de pourcentage)². En ce qui concerne la santé physique, les joueurs en ligne purs attribuent à leurs habitudes de jeu de problèmes de sommeil (+11 points de pourcentage), et une santé physique plus affectée (santé générale, alimentation, sommeil, activité physique: +5 points de pourcentage). On observe

² Les effets nets du jeu en ligne sur les indicateurs d'impacts s'expriment en points de pourcentage. Seules les valeurs significativement différentes de l'estimation pour la catégorie de référence (joueurs hors-ligne) inférieures au seuil de 5% sont commentées.

également plus d'effets négatifs pour le groupe en ligne « purs » sur les dimensions relatives à la santé mentale (humeur, niveau de stress ou d'anxiété: +6 points de pourcentage). Si les joueurs de ce groupe dépensent davantage que les joueurs hors-ligne, ils s'avèrent aussi plus susceptibles de rapporter une dette en raison de leurs habitudes de jeu par 6 points de pourcentage. Le jeu affecte plus la qualité de vie des joueurs en ligne purs que celle des joueurs hors ligne (+7 points de pourcentage). Finalement, en termes d'excès liés directement à la pratique de jeu, la proportion de joueurs en ligne purs qui déclarent avoir consacré trop d'argent ou de temps aux jeux de hasard au cours de la dernière année se révèle supérieure de 10 points de pourcentage. Le fait de jouer en ligne augmente la présence des symptômes de jeu problématique selon l'ICJE, soit une hausse de 12 points de pourcentage pour les joueurs à faible risque et une majoration de 9 points de pourcentage pour les joueurs problématiques.

Comparaison des joueurs en ligne mixtes aux joueurs hors-ligne à l'aide de la modélisation

Comme le laissait présager la littérature, les joueurs en ligne mixtes représentent ceux pour lesquels le jeu en ligne crée les plus grands impacts sur les indicateurs de résultats³. Cela se confirme tant par le nombre d'impacts qui sont statistiquement significatifs que par l'ampleur même de ces impacts. Le jeu en ligne exerce un effet statistiquement significatif plus élevé que chez les joueurs hors-ligne à la fois sur la perte de productivité (+7 points de pourcentage) et sur les perturbations professionnelles (ponctualité et assiduité, motivation, succès, relations avec collègues : +11 points de pourcentage). Toujours chez les joueurs en ligne mixtes, on constate davantage d'effets négatifs sur le bien-être, la santé ou les finances de leurs proches (+17 points de pourcentage), sur le bien-être, la santé ou la réussite scolaire de leurs enfants (+11 points de pourcentage), de même qu'ils sont plus susceptibles de rapporter que le jeu perturbe leurs relations avec leur conjoints, leur famille ou leurs amis (activités, communications et implications avec les proches: +14 points de pourcentage).

Eu égard à la santé physique, le jeu en ligne est associé à certaines habitudes de vie telles la consommation excessive d'alcool : la proportion de joueurs en ligne mixtes qui répond aux critères de buveur excessif est plus élevée de 18 points de pourcentage comparée à celle des joueurs hors-ligne. Ils sont plus susceptibles d'avoir diminué le temps consacré à l'activité physique depuis qu'ils jouent (+7 points de pourcentage) et d'éprouver des

³ Il est important de noter que dans le questionnaire, le libellé des questions faisait en sorte que, même pour les joueurs mixtes, l'impact rapporté était explicitement imputable au jeu en ligne.

problèmes de sommeil en raison de leurs habitudes de jeu (+21 points de pourcentage). Enfin, les joueurs en ligne mixtes voient leur santé physique affectée négativement par 12 points de pourcentage de plus que les joueurs hors-ligne, alors que l'impact du jeu sur leur santé mentale (humeur, niveau de stress ou d'anxiété...) s'accroît de 13 points de pourcentage.

Le jeu en ligne mixte est délétère pour les finances personnelles. Ainsi, relativement aux joueurs hors-ligne, les joueurs mixtes éprouvent davantage de difficultés à payer leurs factures, leur loyer ou leur hypothèque en raison de leurs habitudes de jeu (+ 5 points de pourcentage). Ils contractent également plus de dettes de jeu (+11 points de pourcentage), et leur activité de jeu perturbe davantage leur situation financière (+ 9 points de pourcentage). Le jeu affecte davantage leur qualité de vie que celle des joueurs hors-ligne, et ce, par 11 points de pourcentage

Finalement, une importante sphère d'impact du jeu en ligne concerne les problèmes de jeu en soi. Ainsi, la proportion de joueurs mixtes qui considère avoir consacré trop d'argent ou de temps aux jeux de hasard au cours de la dernière année est supérieure de 15 points de pourcentage. Le fait de jouer à la fois en ligne et hors-ligne accroît la présence de symptômes de jeu problématique selon l'ICJE, soit une augmentation de 14 points de pourcentage pour les joueurs à faible risque et de 15 points de pourcentage pour les joueurs problématiques.

Contexte et historique du projet en lien avec l'appel de propositions et les besoins exprimés par les partenaires.

Grâce à cette recherche, nous avons identifié et quantifié les véritables conséquences de l'utilisation de la modalité de jeu en ligne, en évitant que les différences intergroupes ne soient pas attribuables aux caractéristiques sociodémographiques des répondants. Alors que les tests statistiques conventionnels peinent à révéler les véritables relations entre les modes de jeu et les problèmes de jeu en raison de l'interaction complexe entre les covariables et le comportement, l'appariement par score de propension isole l'effet de certaines actions (jouer en ligne) sur les conséquences comportementales (les impacts). Par ailleurs, les questions étaient également formulées dans le questionnaire de façon à ce que le répondant attribue l'impact à ses activités ou habitudes de jeu. En ce sens, notre analyse répond aux préoccupations des partenaires qui souhaitaient, dans l'appel de proposition sur les impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent- Concours 2011-2012, à « Poursuivre les études sur les nouvelles formes de jeux et de leur potentiel addictogène, en mettant un accent particulier sur l'ensemble

du domaine du jeu par Internet » (Axe 1) et à « Analyser l'impact de l'offre des jeux en ligne par l'État ou de toute nouvelle offre de jeu » (Axe 4).

Contrôlant les variables socio démographiques de confusion, nos résultats tendent à démontrer que le jeu en ligne présente effectivement un potentiel d'impacts significativement plus élevé que le jeu hors-ligne : sur une base comparable de joueurs réguliers, ceux qui jouent aussi en ligne cumulent un fardeau socio-sanitaire plus prononcé. Ces résultats pourraient être imputables en partie à l'addition des différentes formes de jeu pratiquées. Il est possible que les impacts spécifiques à la problématique des écrans et de l'hyperconnectivité, comme les troubles du sommeil et la sédentarité, accentuent les problèmes des joueurs lorsqu'ils ajoutent la modalité de jeu en ligne à leurs pratiques. Globalement, nos données démontrent que le jeu en ligne en soi ou additionné au jeu hors-ligne ajoute une dimension de risque supplémentaire qui ne concorde pas avec l'image d'innocuité qui accompagne sa mise en marché.

À la lueur de ces résultats, on peut penser que la nature et l'ampleur des préjudices du jeu sur les joueurs en ligne, leur entourage et la communauté reste sous-estimé au Québec et qu'il serait indiqué de se doter d'une mesure populationnelle de surveillance permettant d'en dresser un portrait plus précis. Les données suggèrent également d'analyser les facteurs de risque et le fardeau socio-sanitaire convergents des problématiques d'usage des écrans et d'hyperconnectivité et du jeu en ligne. La prévention gagnerait à accentuer le développement de l'esprit critique dans la population face aux caractéristiques des environnements web favorisant excès ou dépendances, tandis que des dispositifs de limitation du temps et de l'argent consacrés au jeu devraient être intégrés uniformément aux sites de jeu en ligne. Enfin, les politiques publiques devraient considérer l'encadrement de la commercialisation du jeu, et imposer des restrictions sur la promotion similaires à celles implantées pour d'autres produits à risque.