

Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

Problèmes de jeu chez les joueurs de poker et joueurs d'appareils de loterie vidéo : un modèle intégratif

Chercheur principal

Serge Sévigny, Université Laval

Cochercheure

Isabelle Giroux, Université Laval

Collaborateurs

Olivier Pelletier, Centre hospitalier universitaire de Québec
Alex Blaszczyński, Université de Sydney

Établissement gestionnaire de la subvention

Université Laval

Numéro du projet de recherche

2014-JU-173029

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

Section 2 – RÉSUMÉ

1. Titre (titre promotionnel)

Personnalité, symptômes anxio-dépressifs et distorsions cognitives:
comparaison de joueurs de poker et de joueurs d'appareils de loterie vidéo.

2. Principales questions et/ou hypothèses de la recherche

- Q1 : Les joueurs de poker diffèrent-ils des joueurs d'ALV sur le plan des traits de personnalité (le narcissisme et la recherche de sensations), des perturbations de l'humeur (dépression et anxiété), des distorsions cognitives au jeu et de la gravité du problème de jeu?
- Q2a : Les données recueillies s'ajustent-elles bien au modèle hypothétique issu de celui des trajectoires et prédisant les liens entre les variables (Figure 1 – Annexe A)?
- Q2b : Les distorsions cognitives au jeu constituent-elles une variable médiatrice entre les aspects de personnalité/humeur et la gravité du problème de jeu chez les deux groupes?
- Q2c : Est-ce que le modèle testé est invariant entre les deux groupes?
- Q3 : Les motivations à jouer et les pensées liées au jeu rapportées par les joueurs varient-elles en fonction du type de jeu d'intérêt?
- Q4 : Les différences répertoriées entre les joueurs, lors des analyses et de la triangulation, peuvent-elles servir à améliorer et/ou modifier les approches de prévention et de traitement?

3. Principaux résultats et principales pistes de solution

Un devis de recherche mixte, alliant la rigueur de l'approche quantitative à la richesse de l'approche qualitative, a été utilisé. Dans un premier temps, les

réponses aux questionnaires de 191 joueurs de poker ont été comparées à celles de 81 joueurs d'ALV. Dans un second temps, 32 joueurs ont été recontactés pour participer à une entrevue d'une trentaine de minutes. La deuxième phase visait à enrichir les résultats trouvés à la première phase.

Les résultats montrent que, comparativement aux joueurs d'ALV, les joueurs de poker présentent des niveaux supérieurs de narcissisme et de recherche de sensations, mais inférieurs de dépression et de gravité du problème de jeu. Sur le plan de l'anxiété et des distorsions cognitives, aucune différence n'a été relevée. Par ailleurs, pour les deux groupes de joueurs, les distorsions cognitives s'avèrent être un médiateur entre le narcissisme et le jeu problématique, suggérant une mécanique cognitive similaire entre les groupes dans ce cas particulier. Toutefois, les symptômes dépressifs « prédisent » la gravité du problème de jeu uniquement chez les joueurs d'ALV, tant de manière directe qu'en passant par l'effet médiateur des distorsions cognitives. La différence dans la configuration du modèle prédictif du problème de jeu entre les deux groupes montre que le profil des joueurs de poker diffère de celui des joueurs d'ALV.

Les résultats de la phase qualitative dévoilent que les motivations à jouer et les pensées liées au jeu varient en fonction du type de jeu d'intérêt. Concernant les motivations à jouer, les deux groupes de joueurs mentionnent jouer pour fuir des émotions négatives (ennui, tristesse), passer le temps, gagner de l'argent et ressentir des émotions. Par contre, les joueurs de poker mentionnent être attirés par les aspects stratégiques, l'excitation des jeux d'esprit, le désir de devenir meilleur et d'en faire un revenu secondaire ou un métier.

Sur le plan des pensées, les joueurs d'ALV mentionnent l'absence de contrôle sur le jeu et souhaiterait gagner plus d'argent. Les stratégies ne font pas partie du discours des joueurs d'ALV. Une partie des joueurs ont l'impression que les ALV représentent un divertissement et que ce n'est pas grave de perdre (se considèrent comme joueurs perdants). Mais plusieurs semblent tout de même vivre de la déception et la plupart en sont fâchés, même si certains voient les pertes comme une simple dépense (budget fixe) pour une activité qu'ils apprécient (équivalent au cinéma par exemple). Certains joueurs d'ALV ont tendance à se justifier et corriger leurs paroles quand ils échappent une pensée erronée lors de la réponse aux questions.

Relativement aux pensées des joueurs de poker, la perception de la part de hasard au poker est très variable mais toutes les réponses mettent l'accent sur l'habileté. La plupart parlent d'eux-mêmes en tant que joueur gagnant (si on est habile, on gagne à long terme) et méprisent les jeux qu'ils considèrent être basés seulement sur le hasard. Peu de cognitions erronées sont ressorties des entretiens avec cet échantillon mais des nuances intéressantes ont été apportées par les joueurs de poker. Par exemple, certains diront qu'ils se considèrent comme des gagnants mais que leur habileté est 5/10 seulement. Ou encore, certains diront qu'ils prévoient être gagnants à long terme alors qu'ils perdent depuis des mois. D'autres auront un comportement superstitieux tout en disant qu'ils savent que ce comportement ne change rien.

Pour les décideurs et gestionnaires, cela signifie qu'il faut appuyer la recherche portant sur les profils de joueurs en fonction du type de JHA privilégié par le joueur et ce, afin de mieux cerner les interactions psychostructurelles à

risque, mais également les raisons pour lesquelles ces joueurs ont choisi un type de JHA en particulier. Pour les intervenants, cela signifie, qu'un intérêt devrait être porté aux caractéristiques du joueur présentant un problème de jeu et à son expérience subjective dans son choix de JHA. Concrètement, l'intervenant peut explorer les besoins sous-jacents du joueur (p.ex., besoin de valorisation) et questionner ce dernier sur l'efficacité de ses stratégies de coping (p.ex., jouer au poker) pour le combler.

Dans la lignée de ces résultats, différents messages clés se dégagent. D'abord pour les décideurs et les gestionnaires : Comment aider les joueurs problématiques à partir de leur profil respectif? Comment offrir un environnement de jeu moins dommageable aux joueurs? Pour les chercheurs et les intervenants : Comment les traitements actuels destinés à contrer les problèmes de jeu pourraient-ils être mieux adaptés aux caractéristiques des joueurs? Pour les joueurs de poker qui souhaitent conserver un jeu sans problème : Est-ce que j'ai suffisamment de sources de valorisation et d'excitation dans ma vie? Pourrais-je trouver une activité moins dommageable et qui comblerait mes besoins de valorisation et d'excitation? Pour les joueurs d'ALV: Suis-je en contrôle? Est-ce que je me sens anxieux ou déprimé? Est-ce que j'essaie de fuir certains stressseurs? Est-ce une bonne idée de m'isoler présentement? Pourrais-je trouver une activité plus appropriée et moins dommageable qui comblerait mes besoins d'évasion? Pourrais-je trouver une activité plus efficace pour résoudre mes problèmes (p. ex., se confier à un ami, consulter un professionnel en santé mentale)?

D'autres résultats, ainsi que les limites de l'étude, sont présentés à l'Annexe D.

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

Le jeu problématique chez les joueurs de poker et les joueurs d'ALV demeure prioritaire dans le contexte québécois puisqu'il concerne des groupes de joueurs potentiellement à risque. Les résultats nous renseignent sur des cibles potentielles de prévention et de traitement du jeu problématique. Les retombées s'inscrivent explicitement dans l'axe 1 de l'appel de proposition « développement de nouvelles connaissances sur les impacts des jeux de hasard et d'argent » en bonifiant les connaissances sur l'étiologie des problèmes de jeu chez ces deux groupes de joueurs. Les objectifs du projet cadrent plus particulièrement dans le sous-axe 1.4 puisque le projet a pour but de valider un modèle explicatif qui intègre différents facteurs multidimensionnels (c.-à-d. la personnalité, les perturbations de l'humeur et les cognitions liées au jeu) en lien avec l'adoption de conduites de jeu problématique spécifiques aux joueurs de poker et d'ALV. Une meilleure connaissance de l'étiologie des problèmes de jeu permettra de mieux atteindre ces joueurs et, possiblement, d'augmenter le taux de consultation et la persistance au traitement (sous-axe 3.3). Les résultats permettront aussi de développer des stratégies orientées vers les caractéristiques personnelles des joueurs afin de les inciter à entreprendre un traitement en ayant de meilleures chances de le terminer avec succès.