

Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

Participation des adolescents aux jeux vidéo et aux jeux d'argent

Chercheur principal

Jeffrey L. Derevensky, Université McGill

Co-chercheure

Rina Gupta, Université McGill

Établissement gestionnaire de la subvention

Université McGill

Numéro du projet de recherche

2010-JC-137161

Titre de l'Action concertée

Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent 2009-2010

Partenaire(s) de l'Action concertée

Ministère de la santé et des services sociaux (MSSS)
et Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC)

Programme d'actions concertées

Aperçu général

Jeffrey Derevensky, Rina Gupta

Institution gestionnaire de la subvention : Université McGill

Participation des adolescents aux jeux vidéo et aux jeux d'argent
Jeu de hasard et jeu vidéo chez les adolescents
Projet # JC-2010-137161

Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent 2009-2010
Jeu de hasard et jeu vidéo chez les adolescents

Contexte

La nature des jeux vidéo et des jeux de hasard a changé au rythme de la technologie, qui s'est de plus en plus sophistiquée. Les ordinateurs personnels et les consoles de jeux ont apporté les arcades de jeux dans le domicile des gens. Internet, en particulier, a été révolutionnaire en changeant la façon de jouer des gens à des jeux de hasard et des jeux vidéo. Depuis le milieu des années 1990, il est possible de jouer en ligne sur plusieurs sites offrant des jeux de type casino, poker, paris sportifs, et de nombreuses autres formes de paris. De plus, les activités de jeu en ligne offrent souvent des essais gratuits qui permettent aux joueurs de prendre part au jeu sans miser de l'argent réel. De même, Internet a engendré une profonde évolution dans la complexité et l'interactivité des jeux vidéo, des multi-utilisateurs de Donjons (MUDs), des jeux à base de texte, des jeux de rôle en temps réel, semblable à la version en ligne de Donjons et Dragons, des jeux de rôle de fantaisie dans lequel les joueurs interagissent les uns avec les autres dans un environnement virtuel tel que les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG). L'accent du projet de recherche est d'examiner les similitudes entre le jeu vidéo excessif et les joueurs de MMORPG et le jeu compulsif.

Il existe certaines preuves de chevauchement entre le jeu de hasard et le jeu vidéo, telles que les premières recherches sur le jeu vidéo et le jeu de hasard qui suggèrent un lien entre ces deux activités. La préoccupation est que les adolescents qui jouent souvent aux jeux vidéo peuvent commencer à croire que le jeu de hasard fonctionne selon le principe que des compétences spécifiques sont responsables de la réussite et qu'avec de l'entraînement, ces compétences acquises peuvent influencer le résultat d'un jeu de hasard. Si jouer

excessivement à des jeux vidéo est un facteur de risque de jeu compulsif, ou que les joueurs compulsifs utilisent les jeux vidéo comme un moyen alternatif pour faire face aux problèmes – peut-être, mais faire face à des problèmes qui découlent de jeux excessifs demeure actuellement inconnu. Ce projet a également été conçu pour examiner si le lien entre le jeu en général et le jeu vidéo existe également entre les joueurs en ligne. Ce projet visait à examiner comment, ou si, les deux activités sont reliées et si les personnes ayant des traits de personnalité similaires (par exemple, l'impulsivité et l'extraversion) participent excessivement dans les deux activités, s'il y a un chevauchement dans les pathologies semblables (par exemple, la dépression), et si les joueurs excessifs de MMORPG peuvent être considérés comme facteur de risque pour le jeu excessif en ligne et/ou le jeu compulsif.

La méthodologie consistait à évaluer les étudiants des cégeps à partir d'échelles de mesure de style papier crayon portant sur leurs comportements de jeu de hasard et de jeu vidéo, à la fois en ligne et hors ligne, ainsi que des mesures portant sur la personnalité et la dépression. Le consentement a été obtenu auprès des jeunes eux-mêmes et auprès des parents pour ceux âgés de moins de 18 ans.

Questions de recherche

Quatre hypothèses principales sont vérifiées :

(1) les joueurs en ligne (en particulier, les joueurs de poker en ligne) et les joueurs de MMORPG auraient des traits de personnalité similaires pour les mesures de l'impulsivité et de l'extraversion; (2) les joueurs de MMORPG, comparativement aux non-joueurs, seraient plus susceptibles de participer aux

activités de jeu en ligne; (3) parmi les joueurs compulsifs, comparativement aux joueurs sans problème, il y aurait un niveau plus élevé pour le jeu MMORPG (4) les joueurs compulsifs auraient un niveau plus élevé de dépression comparativement aux joueurs sans problème, tout comme les joueurs de MMORPG.

Résultats

Dans l'ensemble, 1229 jeunes (534 hommes, 695 femmes), âgés de 16 à 24 ans, ont complété plusieurs instruments de mesure. Cinquante-deux pour cent de l'échantillon ont mentionné avoir joué au cours de l'année passée, 41 % ont joué à des jeux de hasard simulés en ligne gratuitement, 5 % ont déclaré jouer à des jeux d'argent via Internet, et près de 3 % des répondants ont été identifiés comme étant des joueurs compulsifs. Conformément aux recherches précédentes, il y a significativement plus d'hommes que de femmes qui ont joué en ligne et hors-ligne (sur des sites gratuit et payant) et significativement plus d'hommes que de femmes qui ont été identifiés comme joueurs compulsifs.

Un total de 90 % de l'échantillon ont joué à des jeux vidéo au courant de l'année passée, avec 29 % ayant déclaré jouer MMORPG. Près de 3 % des répondants ont été identifiés comme ayant une dépendance aux jeux vidéo selon une mesure standardisée. Sur l'échelle de jeux vidéo, il y a significativement plus d'hommes que de femmes qui déclarent jouer à des jeux vidéo et à MMORPG au courant de la dernière année et plus d'hommes que de femmes ont été identifiés comme étant des joueurs dépendants. De plus, les joueurs significativement plus dépendants ont déclaré jouer à MMORPG comparativement à ceux qui ne jouent pas.

Concernant le chevauchement entre les deux groupes, seulement quatre répondants ont été identifiés à la fois comme à risque pour des problèmes de jeu et comme joueur dépendant. Proportionnellement, il y a plus de joueurs compulsifs que de joueurs sociaux ou non-joueurs qui mentionnent avoir joué au jeu MMORPG au courant de l'année passée. Plus de joueurs de jeux vidéo que de non-joueurs ont joué hors ligne pendant l'année écoulée. Cependant, cette relation n'est pas la même pour les joueurs en ligne, plus de non-joueurs de MMORPG ont déclaré avoir joué à des jeux sur Internet que les joueurs de MMORPG. Le jeu vidéo prédit significativement le jeu de hasard en ligne au courant de l'année précédente, mais le jeu MMORPG ne prédit pas les jeux de pratique en ligne.

Les joueurs de jeu de hasard et les joueurs de jeu vidéo ne diffèrent pas sur les mesures de personnalité d'extraversion et d'impulsivité. Cependant, contrairement aux prédictions, il n'y a aucune différence dans les résultats de dépression chez les joueurs et les non-joueurs, et entre les joueurs de MMORPG et les non-joueurs.

Préoccupations et Solutions possibles

Les principales préoccupations sont concentrées sur l'augmentation du taux de jeu en ligne, à la fois pour l'argent et les sites gratuits que pour le jeu vidéo en ligne. Considérant que les gouvernements s'orientent vers une réglementation des jeux de hasard en ligne, une attention particulière doit être portée pour assurer que des restrictions d'âge soient appliquées et que des mesures de jeu responsable soient incluses. L'accessibilité et la commodité du jeu sur Internet peuvent rendre difficiles le respect des limites et des régulateurs

doivent mesurer, sur place, pour informer les joueurs du temps qu'ils ont joué et combien d'argent ils ont dépensé. De plus, des caractéristiques telle l'instauration d'une limite de dépenses, être capable de voir son profil personnel de jeu, et la capacité de s'auto-exclure sont généralement acceptées comme étant des moyens permettant aux joueurs de contrôler leurs activités de jeu en ligne.

Jouer sur les sites de pratique de « jeux de hasard » est considéré comme étant un prédicteur de jeu de hasard sur Internet. Les jeunes peuvent commencer à jouer sur ces sites pour le plaisir et, encouragés par leurs victoires, vont commencer à jouer sur les sites de jeu d'argent où ils n'auront pas nécessairement la même expérience de succès. Jouer excessivement fréquemment mène à de mauvais résultats scolaires, à des problèmes liés au travail, et à des relations difficiles. En tant que telle, la régulation de ces sites « gratuits » est conseillée.

Considérant que le jeu vidéo est un prédicteur du jeu de hasard, le problème concernant le transfert de l'apprentissage, de la maîtrise des jeux vidéo à des activités de jeu de hasard, est une préoccupation. Les initiatives de prévention en cours doivent souligner que le jeu de hasard est un jeu de chance où le résultat est toujours incertain et que l'entraînement a souvent très peu d'impact sur le résultat final.