

www.inspq.qc.ca

Atelier « Promotion de la santé et
problématiques de dépendance »

Jeu en ligne:
problèmes de jeu et environnement

Elisabeth Papineau



13 mai 2010

Institut national
de santé publique
Québec 

« L'atelier démontre

- 1 comment se construisent les environnements favorables à la consommation de substances psychoactives ou au développement des dépendances;*
- 2 comment il est possible de prévenir les problèmes en découlant, et ce, à partir de deux exemples : la consommation d'alcool et la pratique des jeux de hasard et d'argent. »*

Plan de la présentation

- Les JAI comme environnement favorable au développement de problèmes ...

- Quelques données de prévalence
- Éléments de dangerosité et d'accessibilité

- Comment améliorer cet environnement?

- Conception de la prévention des problèmes de jeu
 - Actions sur l'accessibilité et la dangerosité
 - Amélioration et circulation de la connaissance

www.inspq.qc.ca

Le jeu en ligne: environnement favorable au développement de problèmes

Quelques données de prévalence 1

La population adulte (Williams, 2009; Wood & Williams, 2008)

- Dans le monde, selon les juridictions, entre 1 et 10 % de la population s'adonne au jeu sur Internet
- Au Canada en 2007, 2,1 % de la population adulte et 3% des joueurs participent à des JAI.
- On recense un pourcentage de joueurs problématiques de 17,1 % parmi les joueurs qui s'adonnent aux JAI.

Quelques données de prévalence 2

Les jeunes québécois

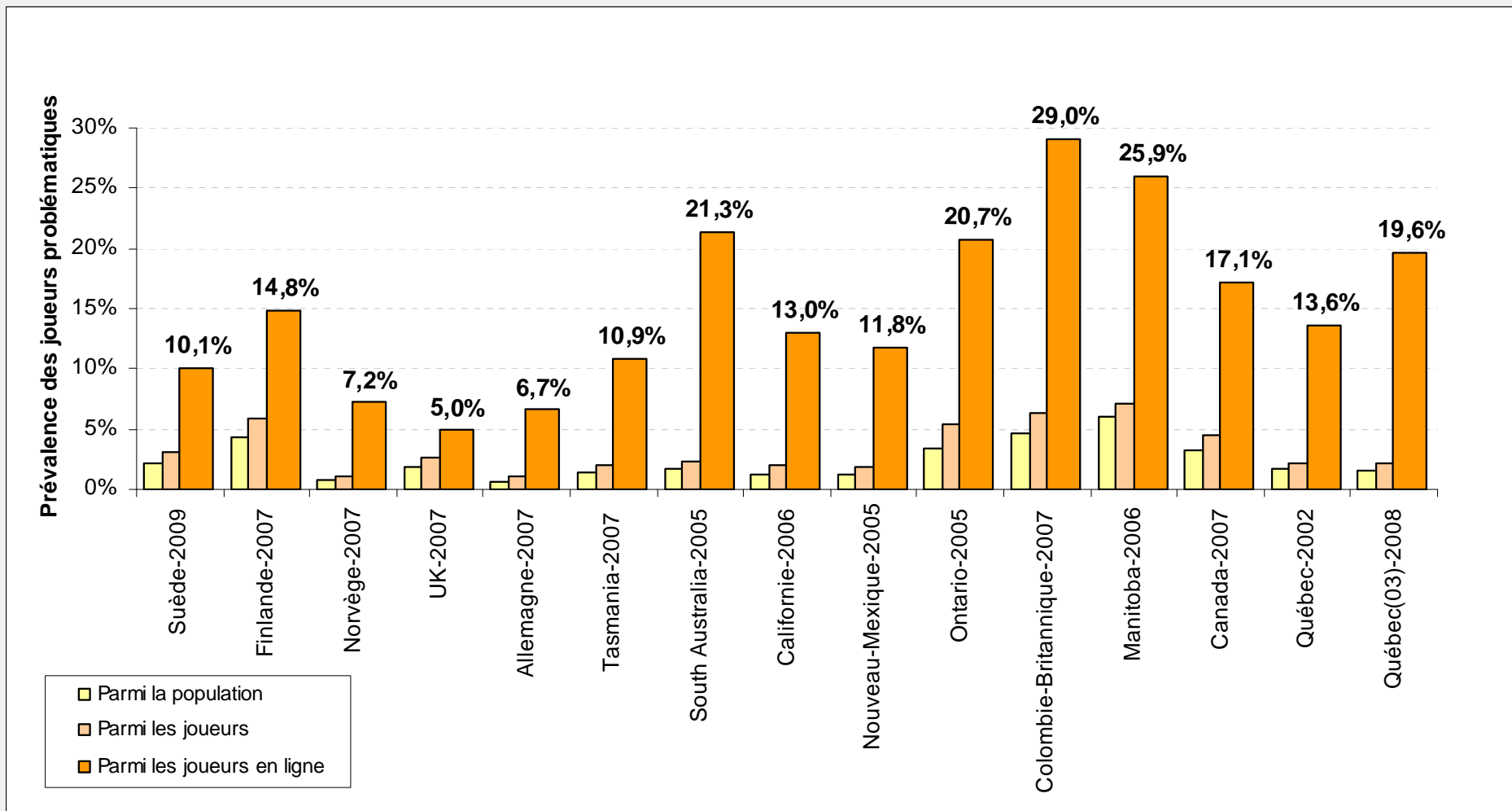
- Entre 2006 et 2008, le pourcentage des élèves québécois s'adonnant au JAI a doublé pour atteindre 5 % (Martin, Gupta, Derevensky, 2009).
- Dans un échantillon de 825 élèves de secondaires 3, 4 et 5, 26 % des garçons et 7 % des filles affirment avoir déjà joué à des jeux d'argent en ligne (Brunelle & al, 2009).
- Parmi ceux-ci, 31 % éprouvent des problèmes de jeu, 20 % étant des joueurs à risque et 11 % des joueurs pathologiques probables.

Quelques données de prévalence 3

Les joueurs de POKER en ligne

- Population, Suède : 15 % des joueurs de poker en ligne sont des joueurs à risque et 8 % des joueurs pathologiques (Jonsson, 2009).
- Échantillon de joueurs de poker, Grande-Bretagne : 30 % sont à risque et 18 % sont joueurs pathologiques (Woods, Griffiths & Parke, 2007).
- Échantillon de joueurs de poker, Québec : 44,8 % sont des joueurs à risque et 10,8 % sont des joueurs pathologiques (Dufour, Richer & Brunelle, 2009).

Jeu en ligne et problèmes de jeu : études populationnelles



Éléments de dangerosité des JAI-1

► Potentiel de dangerosité en raison de caractéristiques similaire aux ALV:

- fréquence des gains significatifs;
- taille du taux de remise;
- renforcements auditifs et visuels;
- « quasi-gains »;
- jeu continu;
- fréquence des événements;
- intervalles de récompense courts;
- d'apparence peu coûteux;
- cohabitation jeux adresse et hasard

(Griffiths, 1999; Griffiths, M., Parke, A., Wood, R. & Parke, J., 2006)

Éléments de dangerosité des JAI-2

- Internet élimine certaines étapes rencontrées dans les casinos, comme le temps de réflexion des autres joueurs, les activités du croupier, etc.
- Les joueurs ayant la possibilité de jouer sur plusieurs sites, plusieurs parties à la fois, le temps de réflexion est diminué, la fréquence de jeu accélérée
- Le joueur ne voit ni ne connaît son adversaire
 - Pokerbot, repérage poissons...

Éléments de dangerosité des JAI-3

- Les habitués de jeux vidéo interactifs d'habileté et du casuel gaming peuvent avoir un faux sentiment de contrôle et d'habileté lorsqu'ils jouent aux JAI (Griffiths, 2008).
- Les sites offrent des simulations, des jeux de démonstration ou des petits cours permettant ainsi aux nouveaux venus d'apprendre gratuitement et de pratiquer leurs « habiletés », aspect particulièrement associé aux problèmes de jeu dans la littérature (Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M., & Ladouceur, R., 2005)
- Identification des mineurs : Internet offre aux jeunes la possibilité de jouer impunément et illégalement (Smeaton, M., Poole, A., Chevis, A. & Carr, J., 2004)
- @ favorise la perte de contact avec le monde réel, les expériences d'immersion et de dissociation. La quête d'évasion est un facteur important des comportements excessifs des joueurs problématiques (Griffiths, M., Parke, A., Wood, R. & Parke, J., 2006).

Tendances JHA...

- Plateformes technologiques intégrées, adaptables à tous types de jeu
- Jeu en réseau
- Mobile, Interactive/digital TV
- Loteries instantanées virtuelles
- ALV/MAS:
 - « Transmissive reels® »
 - « Community gaming® »,
 - « Sensory immersion technology® »,
 -

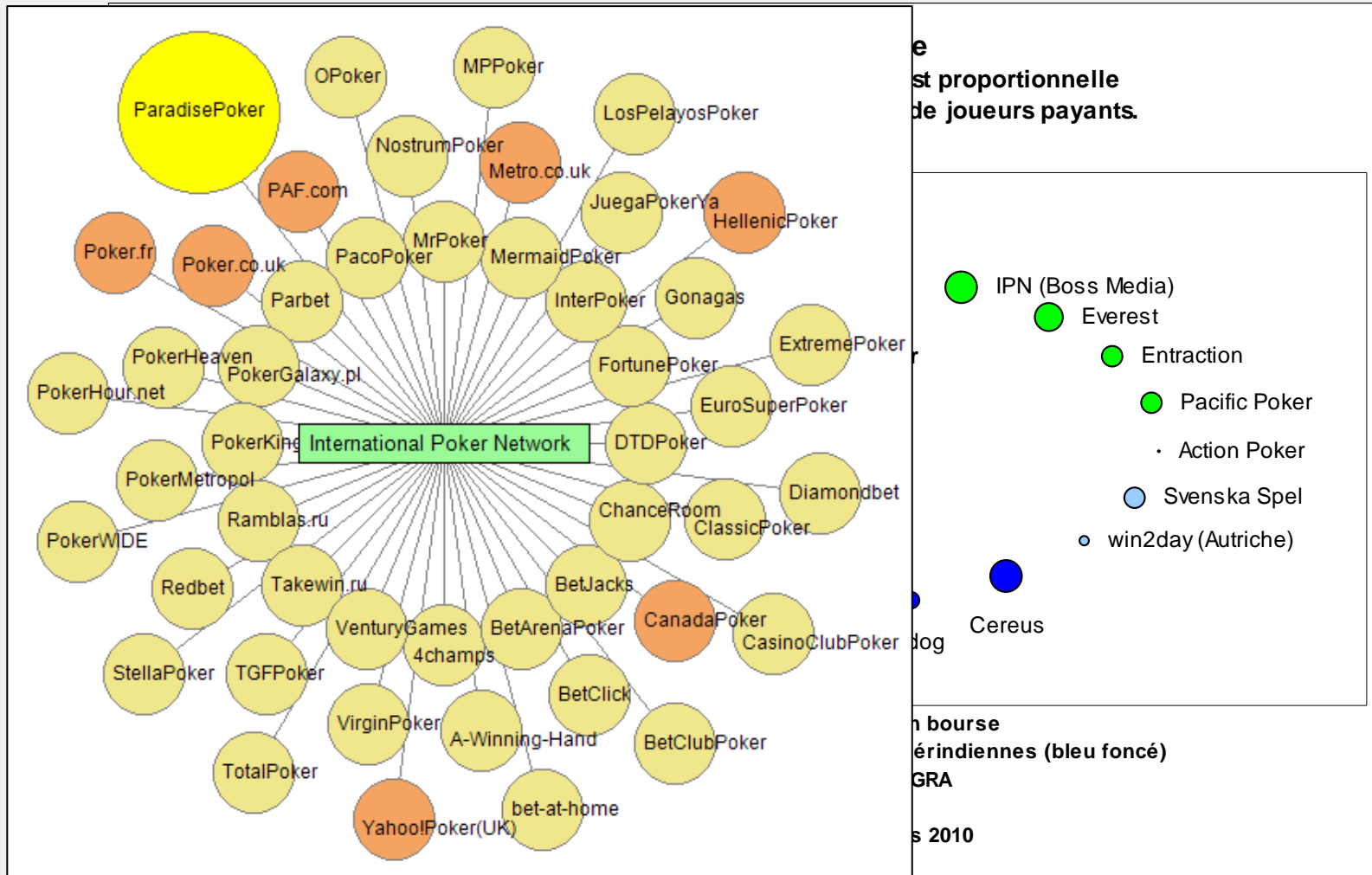


Accessibilité légale

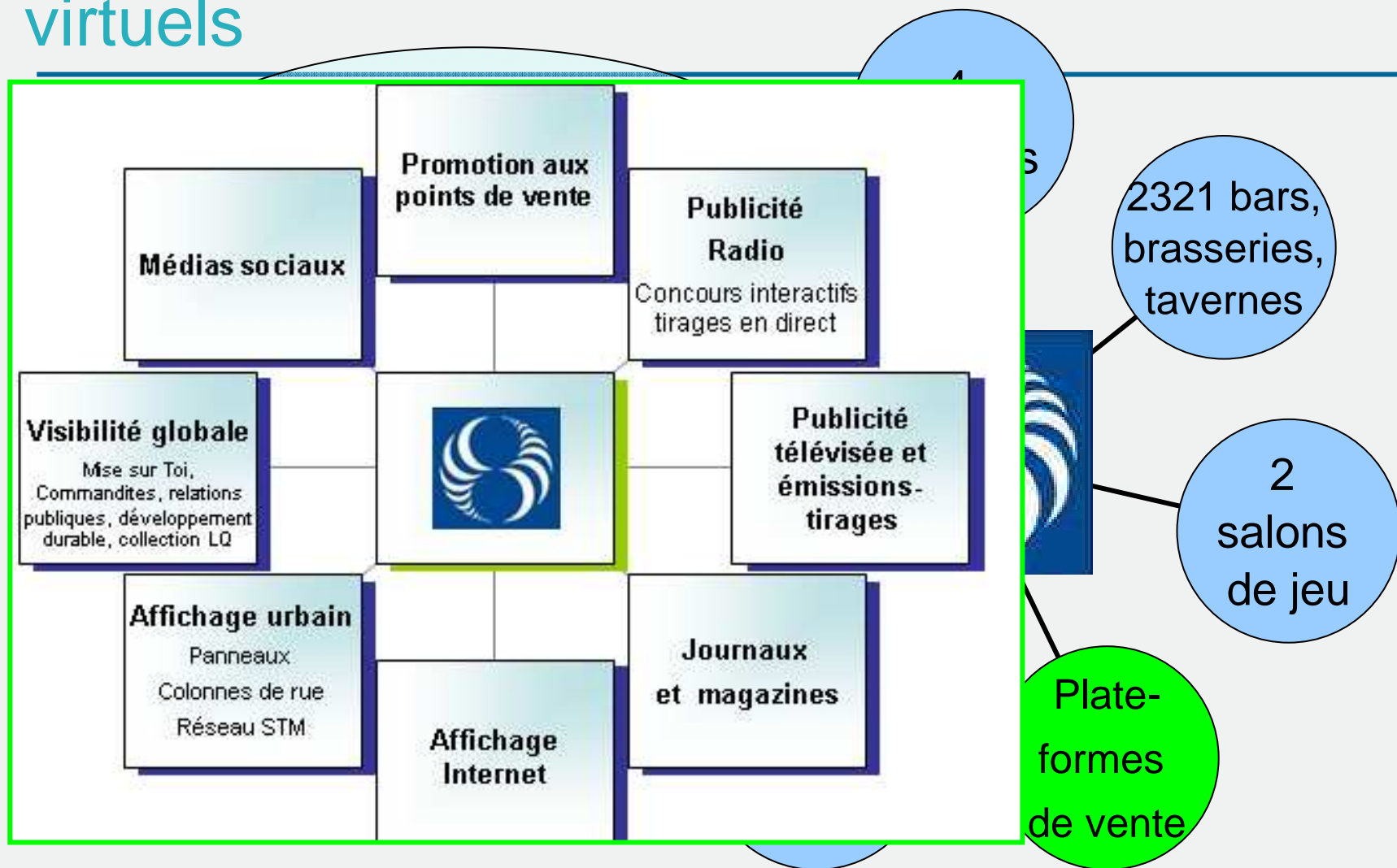
Éléments du contexte mondial:

1. Le lobby de l'industrie des jeux d'argent exerce des pressions sur les États et les législateurs pour libéraliser les lois relatives aux JAI
 2. Instrumentalisation de la crise/du « marché noir » pour promouvoir les JAI
 3. Les accords de libre-échange facilitent la libre prestation des services outre frontière (primauté sur la protection des citoyens?)
 4. De plus en plus d'États étatisent le jeu en ligne ou le légalisent
- L'étatisation augmente de facto l'accessibilité légale des JAI
 - La « décriminalisation » entraîne le recrutement de nouveaux adeptes du jeu en ligne pour lesquels l'illégalité représentait justement un « facteur de protection ».

Offre de jeu internationale: univers sans frontières, univers de réseaux



Offre de jeu locale: lieux physiques, lieux virtuels



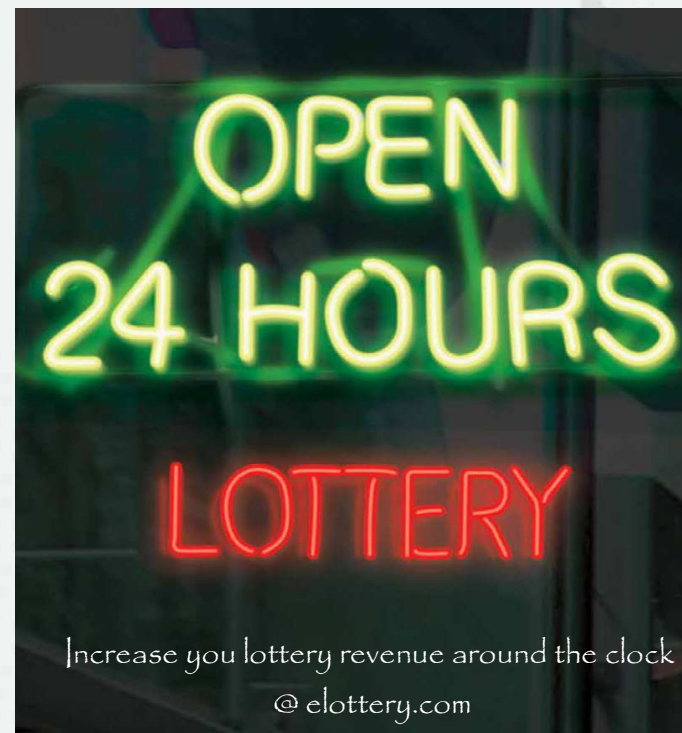
Accessibilité physique

- Au Québec, il y a environ 2,4 millions de sites domestiques de jeu (ménages branchés à Internet).
- Loto-Québec a été la première société de loterie au monde à offrir une loterie instantanée se jouant sur ordinateur en février 2000
- La loterie Loto-Clic et le portail du même nom offrent une vingtaine de jeux différents en ligne
- Jeux sur ordinateur, mais aussi cellulaire, Iphone/Ipads

...

Accessibilité temporelle

- Le jeu en ligne est disponible 24hres/24, 7jrs/7
- Clientèle active sur tous les fuseaux horaires
- Binge gaming?



Accessibilité financière

- Les programmes de fidélisation, les bonus, les gratuités et les concours typiques du jeu en ligne constituent une bonification financière indirecte.
- Les JAI permettent d'économiser les dépenses liées aux sorties au casino, aux salons de jeu ou aux bars (transports, consommations, pourboires, etc.).
- Les sites de JAI offrent 150 possibilités différentes de paiement, dont le paiement par carte de crédit
- Cette modalité de paiement en ligne permet précisément de jouer avec de l'argent que le client ne possède pas nécessairement
- L'utilisation d'argent virtuel fait perdre le sens des dépenses
- Les jeux à l'unité peuvent ne pas apparaître coûteux

Accessibilité symbolique (normalisation)

1. Intrusion précoce dans l'univers des jeunes
2. Phénomène du poker comme moteur
3. Étatisation = cautionnement
4. Absence de monopole = plus de marketing
5. Promotion convergente avec autres produits = transfert de clientèle
6. Culture de CRM = développement de familiarité et omniprésence

Accessibilité symbolique (marketing)

Éléments d'offre de service d'une compagnie en matière de *gestion de la relation à la clientèle*

- Player Retention Tools
 - Loyalty programs
 - VIP management and bonus plans
 - Instant player recognition of favorite brands and features
 - Embedded Online Chat
 - Refer a friend
 - Targeted Promotions
 - Second-chance drawings
 - Points for Prizes
- Link to progressive jackpots
- Media campaign building and optimization
- 24/7 Online customer-support services

www.inspq.qc.ca

Comment améliorer cet environnement?

Conceptualisation de la prévention dans le domaine du jeu

Agir sur l'accessibilité
(environnement), la
dangerosité (produit) et
l'information/éducation
(individu)

Épidémiologie: l'augmentation de l'offre ou de l'accessibilité entraîne généralement une augmentation de la participation, puis des problèmes liés au jeu dans la société.



La dangerosité vient moduler les effets de cette accessibilité : les jeux les plus dangereux exacerberont davantage les problèmes de jeu (ex: ALV vs. Bingo)



Les initiatives ou les actions pour la santé publique (sensibilisation, information, promotion de la santé etc.) ont théoriquement la capacité de réduire dans une certaine mesure les effets combinés de l'accessibilité et de la dangerosité (Chevalier & Papineau, 2007).

www.inspq.qc.ca

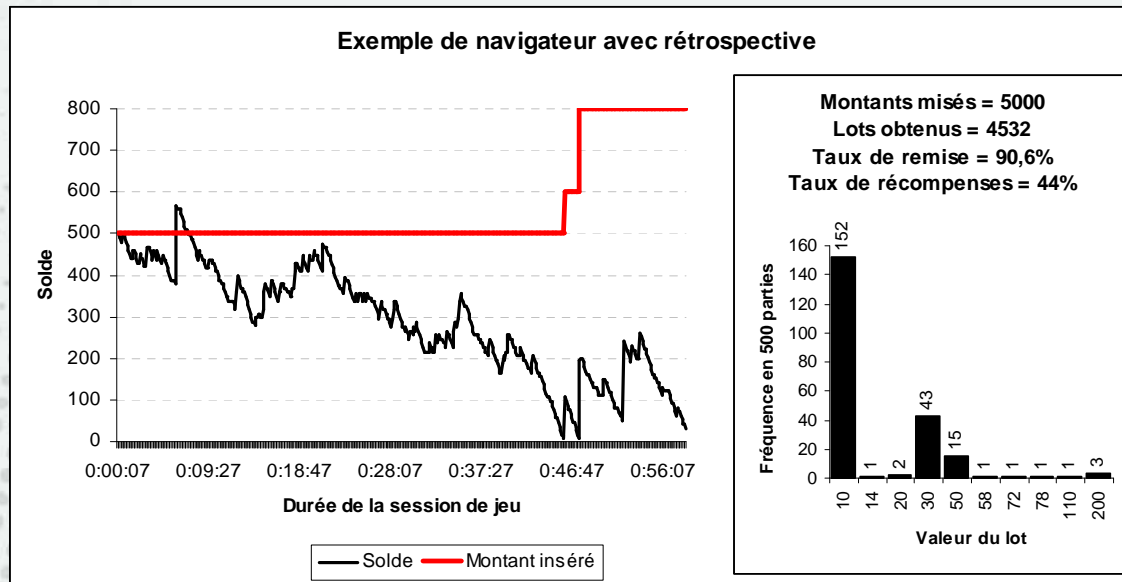
Agir sur le produit (dangerosité)

Minimiser les pièges dans le produit

- Mesures distinctes pour pari sportif, poker, jeux de casinos, loteries etc...
- Diminuer la fréquence des gains significatifs, la taille du taux de remise, les renforcements auditifs et visuels, la fréquence des événements;
- Augmenter les intervalles entre les parties;
- Interdire les « quasi-gains » non aléatoires, le jeu continu, le paiement à crédit

Minimiser les pièges autour du produit

- Obligation de fixer temps et mise maximale
- Fenêtre de navigateur rétrospectif intra-session
 - Bilan de la dépense moyenne au jeu



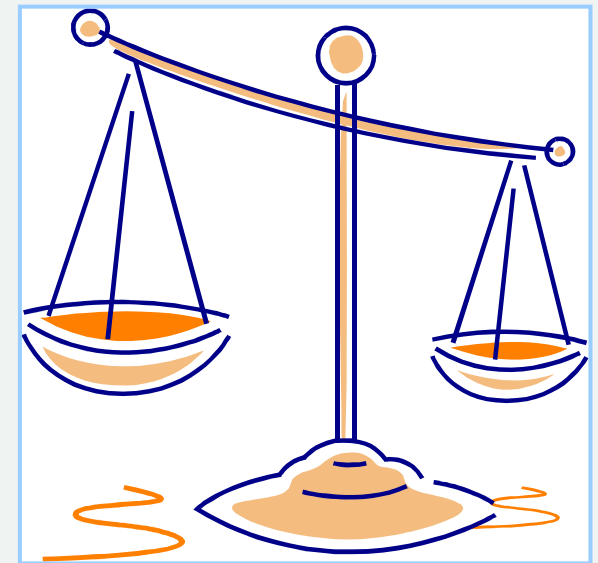
- Adapter l'autoévaluation des problèmes de jeu...

www.inspq.qc.ca

Agir sur l'environnement (accessibilité)

Un environnement libre d'influences

- Jouer de façon responsable implique que les individus fassent des choix. Le marketing et le contenu des jeux vise à influencer ces choix: commencer à jouer; jouer plus souvent; jouer plus longtemps, jouer à de nouveaux jeux, etc...
- Un environnement libre d'influences, de fidélisation, de sollicitation serait plus propice à la diminution des problèmes de jeu
- Autorité indépendante chargée de concevoir un Code de conduite sur les méthodes, les plateformes, les contenus et les cibles en matière de marketing et de « branding ».



Un environnement légal cohérent

- Clarifier le statut légal du jeu au Québec. Si la participation aux JAI est illégale, la population doit donc en être informée
- Alternatives techniques et légales pour assurer que la population ne soit pas sollicitée ou exposée à une offre de jeu en ligne indésirable
 - DSP: Interdiction aux institutions financières et aux compagnies de crédit d'honorer les transactions (paiements et gains) provenant de citoyens québécois sur des sites de jeu en ligne; interdiction d'hébergement, de référencement des sites...
- Le statut officiel des compagnies de jeu en ligne remet en question l'idée qu'il serait impossible de réglementer cette industrie ou d'agir sur les politiques publiques pour la rendre moins préjudiciable pour la santé.

www.inspq.qc.ca

Agir sur les individus

Informers

- Les joueurs de poker
- Les personnes mineures
 - Favoriser l'utilisation de logiciels de contrôle parental et de blocages des sites de jeu d'argent pour les jeunes.
- Les jeunes hommes
- Tous les clients
 - Et la population générale



Informier

- la distinction jeux adresse et hasard (éviter l'illusion de contrôle)
- leurs probabilités de perte
- données épidémiologiques sur les joueurs en ligne
- comment s'installent et se manifestent les problèmes de jeu (exemples de trajectoires de vie)
- teneur et probabilité des dommages auxquels ils s'exposent
- comme pour le tabac, informer de l'ampleur, la nature et les finalités de l'industrie du jeu... dénormaliser

L'utilisation des connaissances

« La dégradation subtile du système démocratique »: quand les personnes qui détiennent des connaissances, dans différentes sphères d'activités, se trouvent influencées de manière à diminuer leur assurance à mettre de l'avant leurs position et données relatives au *gambling* » (Adams, 2004)

- Les chercheurs et universitaires
- Les médias
- Les organismes communautaires
- Les politiciens
- Les organismes gouvernementaux

Merci!

elisabeth.papineau@inspq.qc.ca

Potentiel d'efficacité estimé des initiatives de prévention des problèmes de jeu					
Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2007). Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, Canada. August 1, 2007.	haut	modérément haut	modéré	modérément bas	bas
INITIATIVES ÉDUCATIVES			✓		
Interventions en amont		✓			
Campagnes d'information/sensibilisation				✓	
Initiatives éducatives plus dirigées et soutenues			?		
Formation sur les statistiques/probabilités				✓	
Programmes globaux			?		
Centres d'information et de counselling sur les sites			?		
INITIATIVES POLITIQUES			✓		
Restrictions de l'accessibilité générale au jeu		✓ ¹			
Restrictions sur le nombre de sites de jeu (casinos/racinos)		✓ ¹			
Restrictions des formes les plus dangereuses de jeu		✓ ¹			
Limitation des opportunités de jeu aux seuls sites dédiés au jeu			?		
Restrictions sur la localisation des sites de jeu		✓			
Limitations sur les heures d'ouverture des sites de jeu				? ²	
Restrictions sur la clientèle			?		
Prohibition du jeu chez les mineurs				? ³	
Restrictions de l'entrée aux non résidents		? ⁴			
Restrictions de l'entrée aux personnes de classe socio-économique plus élevée				?	
Auto exclusion des casinos				✓ ⁵	
Restrictions sur la commercialisation du jeu			?		
Formation sur le jeu problématique aux employés des sites de jeu				?	
Interventions automatisées pour les joueurs à risque			✓		
Modifications des paramètres des appareils électroniques de jeu				✓ ⁶	
Limites sur les pertes maximum admises				?	
Restrictions sur l'accès à l'argent			?		
Restrictions sur la consommation concomitante de tabac et d'alcool		✓			
Restrictions de la publicité et des activités promotionnelles				?	
Actions sur l'environnement et design des sites de jeu					?
Augmentation des coûts du jeu				?	
Indépendance entre les régulateurs des jeux et les exploitants des jeux			?		

	Suède-2009	Finlande-2007	Norvège-2007	UK-2007	Allemagne-2007	Tasmanie-2007	South Australie-2005	Californie-2006	Nouveau-Mexique-2005	Ontario-2005	Colombie-Britannique-2007	Manitoba-2006	Canada-2007	Québec-2002	Québec(03)-2008
Échantillon	16 à 84 ans	15 ans ou +	16 ans à 74 ans	16 ans ou +	16 à 65 ans	18 ans ou +	18 ans ou +	18 ans ou +	18 ans ou +	18 ans ou +	18 ans +	18 ans +	18 ans ou +	18 ans ou +	18 ans ou + à l'intérieur de 5 km autour de l'hippodrome de Québec
N. total	8 167	5 008	3 483	8 972	9 970	4 051	17 140	7 121	2 850	3 590	3 000	5 142	8 498	8 842	2 500
% de la population qui joue	70%	73%	68%	68%	55%	72%	70%	58%	68%	63%	73%	86%	73%	81%	70%
N. de joueurs en ligne	695	110	126	518	80	57	89	78	40	63	64	76	179	22	51
% de la population qui joue en ligne	8,5%	2,2%	3,6%	6%	0,8%	1,4%	0,5%	1,1%	1,4%	1,7%	3%	1,5%	2,1%	0,3%	2,0%
% des joueurs qui jouent en ligne	12,2%	3,0%	5,3%	8,8%	1,5%	2,0%	0,7%	1,9%	2,1%	2,7%	4,1%	1,7%	2,9%	0,4%	2,9%
% de joueurs en ligne parmi les joueurs problématiques	44%	10,7%	35,1%	16%	10,1%	10,9%	6,8%	11%	15%	10,7%	13,4%	6,3%	7,8%	0,3%	27,6 %.
Prévalence courante (12 derniers mois).															
Joueurs pathologiques parmi ...															
la population	0,3%	1,5%	0,3%	0,4%	0,2%	0,5%	0,4%	0,3%	0,6%	0,8%	0,9%	1,4%	0,8%	0,8%	0,4%
les joueurs	0,4%	2,1%	0,4%	0,6%	0,3%	0,8%	0,6%	0,5%	0,9%	1,3%	1,2%	1,6%	1,1%	1,0%	0,6%
les joueurs en ligne		7,8%		3,8%			1,1%			5,2%	1,4%	5,6%	4,5%	4,5%	7,8%
Joueurs à risque parmi ...															
la population	1,9%	2,8%	0,4%	1,4%	0,4%	0,9%	1,2%	0,9%	0,7%	2,6%	3,7%	4,7%	2,4%	0,9%	1,1%
les joueurs	2,7%	3,8%	0,6%	2,1%	0,7%	1,2%	1,7%	1,6%	1,0%	4,1%	5,1%	5,5%	3,4%	1,1%	1,6%
les joueurs en ligne		7,0%		1,3%			20,2%			15,5%	27,6%	20,4%	12,6%	9,1%	11,8%
Joueurs problématiques parmi ...															
la population	2,2%	4,3%	0,7%	1,8%	0,6%	1,4%	1,7%	1,2%	1,3%	3,4%	4,6%	6,1%	3,2%	1,7%	1,5%
les joueurs	3,1%	5,9%	1,0%	2,7%	1,1%	2,0%	2,4%	2,1%	1,9%	5,4%	6,3%	7,1%	4,5%	2,1%	2,2%
les joueurs en ligne	10,1%	14,8%	7,2%	5,0%	6,7%	10,9%	21,3%	13,0%	11,8%	20,7%	29,0%	25,9%	17,1%	13,6%	19,6%