

Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

Les jeux de hasard et d'argent en ligne : modèle intégratif et différences selon le sexe et l'âge

Chercheur principal

Robert J. Vallerand, Université du Québec à Montréal

Cochercheur

Frédéric Guay, Université Laval

Établissement gestionnaire de la subvention

Université du Québec à Montréal

Numéro du projet de recherche

2012-JU-164467

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)

Tableau 1

Variables sociodémographiques, géographiques et d'habitudes de jeu des joueurs en ligne (Étude 1; N = 258)

		Étude 1	
Variabiles	%	<i>M</i>	<i>(E.T.)</i>
Variabiles sociodémographiques			
Âge Moyen		44,67	(15,12)
Groupe d'âge			
18-25 ans	11,5	—	—
26-39 ans	27,8	—	—
40-54 ans	29,8	—	—
55 ans et plus	31	—	—
Sexe			
Hommes	65,5	—	—
Femmes	32,6	—	—
Non-spécifiés	1,9		
État civil			
Marié(e)	34	—	—
Célibataire	32	—	—

Union Libre	24,2	—	—
Divorcé(e)	6,6	—	—
Séparé(e)	2,0	—	—
Veuf(ve)	1,2	—	—
Revenu			
Moins de 10 000\$	9,8	—	—
10 000\$ - 19 999\$	11,8	—	—
20 000\$ - 29 999\$	11,8	—	—
30 000\$ - 39 999\$	18,1	—	—
40 000\$ - 49 999\$	11,8	—	—
50 000\$ - 59 999\$	12,2	—	—
60 000\$ - 69 999\$	7,1	—	—
70 000\$ - 79 999\$	6,3	—	—
80 000\$ - 89 999\$	3,1	—	—
90 000\$ et plus	7,9	—	—
Scolarité			
Secondaire non-complété	11,2	—	—
Secondaire complété	32,2	—	—
Collégiale complété	30,2	—	—
Université 1er cycle	17,1	—	—

Université 2e cycle	8,5	—	—
Université 3e cycle	0,8	—	—
Occupation			
Emploi	61,1	—	—
Retraite	21	—	—
Études	10,5	—	—
Sans emploi	7,4	—	—
Origine ethnique			
Caucasiens	91,1	—	—
Latins/Hispaniques	4,3	—	—
Noirs	2,3	—	—
Arabes	1,6	—	—
Asiatiques	0,8	—	—
Langue maternelle			
Français	81,7	—	—
Anglais	9,7	—	—
Autres	8,6	—	—
Variables géographiques			
Lieu de résidence			
Urbain	60	—	—

Rural	37,6	—	—
Variables d'habitudes de jeu			
Type de joueurs en ligne			
Sans problème	50,8	—	—
À faible risque	23,6	—	—
À risque modéré	19,4	—	—
Joueurs excessifs	6,2	—	—
Type de jeu préféré			
Jeux de loteries	42,0	—	—
Poker	34,8	—	—
Jeux de casino	17,4	—	—
Pari sportif	4,5	—	—
Bingo	1,3		
Nombre d'années de jeu en ligne	—	3,53	(5,71)
Nombre d'heures de jeu en ligne	—	3,55	(5,82)

Tableau 2

Moyennes et écarts-type des variables de personnalité, situationnelles et bien-être psychologique et physique (Étude 1, N = 258)

Variables	Étude 1	
	<i>M</i>	<i>(E.T.)</i>
Névrotisme	2,35	(,94)
Personnalité Consciencieuse	4,59	(,70)
Ennui	2,38	(1,32)
Satisfaction des besoins psychologiques en général	5,37	(1,10)
Niveau de passion pour le jeu en ligne	2,46	(1,31)
Passion obsessionnelle pour le jeu en ligne	1,57	(1,01)
Passion harmonieuse pour le jeu en ligne	2,38	(1,28)
Problèmes de jeu en ligne (ICJE)	1,97	(3,78)
Émotions positives modérées vécues lors du jeu en ligne	2,44	(1,02)
Émotions positives élevées vécues lors du jeu en ligne	1,83	(,95)
Émotions négatives élevées vécues lors du jeu en ligne	1,52	(,72)
Satisfaction des besoins psychologiques lors du jeu en ligne	2,89	(1,84)
Dépression	1,28	(,57)
Anxiété	1,29	(,56)

Satisfaction de vie	4,86	(1,54)
Présence de sens à la vie	5,08	(1,65)
Symptômes physiques	1,74	(1,01)
Santé en général	7,60	(2,01)

Note. Toutes les échelles sont de type *Likert* allant de (1) Pas du tout en accord à (7) Très fortement en accord, à l'exception du Névrotisme et de la Personnalité Consciencieuse allant de (1) Fortement en désaccord à (5) Fortement en accord, de l'Index Canadien de Jeu Excessif (ICJE) qui se situe de (0) Jamais à (4) Presque toujours, des émotions positives modérées et élevées, ainsi que des émotions négatives élevées allant de (1) Pas du tout à (5) Extrêmement, de la dépression et de l'anxiété allant de (1) Pas du tout à (5) Beaucoup plus que d'habitude, des symptômes physiques allant de (1) Jamais à (7) Presque toujours et de la santé en général allant de (0) Médiocre à (10) Excellente.

Tableau 3

Différences de moyennes significatives en fonction du sexe (Étude 1; N = 258).

Variables	Étude 1	
	Hommes	Femmes
Névrotisme	2,24	2,63
Passion harmonieuse pour le jeu en ligne	2,51	2,10
Émotions positives modérées vécues lors du jeu en ligne	2,55	2,19
Émotions positives élevées vécues lors du jeu en ligne	1,91	1,66
Anxiété	1,34	1,24
Symptômes physiques	1,58	2,12

Note. Toutes les échelles sont de type *Likert* avec la Passion harmonieuse allant de (1) Pas du tout en accord à (7) Très fortement en accord, le Névrotisme allant de (1) Fortement en désaccord à (5) Fortement en accord, les émotions positives modérées et élevées allant de (1) Pas du tout à (5) Extrêmement, l'anxiété allant de (1) Pas du tout à (5) Beaucoup plus que d'habitude et les symptômes physiques allant de (1) Jamais à (7) Presque toujours.

Tableau 4

Différences de moyennes significatives en fonction de quatre groupes d'âge (Étude 1; N = 258).

Variables	Étude 1			
	<i>18-25 ans</i>	<i>26-39 ans</i>	<i>40-54 ans</i>	<i>55 ans et plus</i>
Névrotisme	2,77	2,46	2,39	2,06
Personnalité Consciencieuse	4,21	4,52	4,54	4,87
Ennui	3,64	2,63	2,13	1,88
Satisfaction des besoins psychologiques en général	4,82	5,47	5,27	5,65
Problèmes de jeu en ligne (ICJE)	4,24	2,23	2,11	0,88
Niveau de passion pour le jeu en ligne	3,12	2,54	2,65	2,03
Passion obsessionnelle pour le jeu en ligne	2,11	1,66	1,62	1,24
Passion harmonieuse pour le jeu en ligne	2,83	2,50	2,00	1,28
Émotions positives modérées vécues lors du jeu en ligne	2,66	2,66	2,53	2,09
Émotions positives élevées vécues lors du jeu en ligne	2,28	2,01	1,87	1,42
Émotions négatives élevées vécues lors du jeu	2,08	1,59	1,52	1,20

en ligne				
Dépression	1,55	1,23	1,34	1,67
Anxiété	1,49	1,34	1,31	1,13
Satisfaction de vie	4,28	4,68	4,88	5,32
Présence de sens à la vie	4,69	4,96	5,09	5,43
Symptômes physiques	2,15	1,87	1,64	1,62
Santé en général	8,31	8,57	8,64	8,82

Note. Toutes les échelles sont de type *Likert* allant de (1) Pas du tout en accord à (7) Très fortement en accord, à l'exception du Névrotisme et de la Personnalité Consciencieuse allant de (1) Fortement en désaccord à (5) Fortement en accord, de l'Index Canadien de Jeu Excessif (ICJE) qui se situe de (0) Jamais à (4) Presque toujours, des émotions positives modérées et élevées, ainsi que les émotions négatives élevées allant de (1) Pas du tout à (5) Extrêmement, de la dépression et de l'anxiété allant de (1) Pas du tout à (5) Beaucoup plus que d'habitude, des symptômes physiques allant de (1) Jamais à (7) Presque toujours et de la santé en général allant de (0) Médiocre à (10) Excellente.

Tableau 5

Différences de moyennes significatives en fonction du type de joueurs en ligne sans problème, à faible risque, à risque modéré ou excessif (Étude 1; N = 258).

Variables	Étude 1			
	<i>Sans Problème</i>	<i>À Faible Risque</i>	<i>À Risque Modéré</i>	<i>Excessif</i>
Névrotisme	2,11	2,40	2,58	3,46
Personnalité Consciencieuse	4,69	4,63	4,45	3,39
Ennui	1,93	2,55	2,88	3,75
Satisfaction des besoins psychologiques en général	5,65	5,35	5,02	4,23
Nombre d'heures de jeu en ligne / semaine	2,20	3,76	5,48	7,16
Niveau de passion pour le jeu en ligne	1,91	2,64	3,28	3,85
Passion obsessionnelle pour le jeu en ligne	1,24	1,30	2,29	3,11
Passion harmonieuse pour le jeu en ligne	1,94	2,57	2,98	3,43
Émotions positives modérées vécues lors du jeu en ligne	2,03	2,81	2,89	2,94
Émotions positives élevées vécues lors du jeu en ligne	1,35	1,96	2,53	2,88
Émotions négatives élevées vécues lors du jeu	1,15	1,58	1,97	2,75

en ligne				
Dépression	1,16	1,25	1,32	2,35
Anxiété	1,13	1,27	1,36	2,40
Satisfaction de vie	5,16	5,09	4,36	3,21
Présence de sens à la vie	5,28	5,36	4,82	3,25
Symptômes physiques	1,51	1,64	2,03	3,23
Santé en général	8,86	8,79	8,40	6,38

Note. Toutes les échelles sont de type *Likert* allant de (1) Pas du tout en accord à (7) Très fortement en accord, à l'exception du Névrotisme et de la Personnalité Consciencieuse allant de (1) Fortement en désaccord à (5) Fortement en accord, des émotions positives modérées et élevées, ainsi que les émotions négatives élevées allant de (1) Pas du tout à (5) Extrêmement, de la dépression et de l'anxiété allant de (1) Pas du tout à (5) Beaucoup plus que d'habitude, des symptômes physiques allant de (1) Jamais à (7) Presque toujours et de la santé en général allant de (0) Médiocre à (10) Excellente.

Tableau 6

Analyses de régression linéaire multiple finale prédisant les problèmes au jeu en ligne (Étude 1; N=256)

Variables	Étude 1 β
Aux études	,04
Retraité	-,06
Revenu annuel entre 20 000 et 29 999\$,11*
18-25 ans	,01
55 ans et plus	,09
Névrotisme	,10
Personnalité Consciencieuse	,00
Ennui	,04
Nombre d'années de jeu en ligne	,16**
Passion obsessive pour le jeu en ligne	,32***
Émotions négatives élevées vécues lors du jeu en ligne	,36***

Note. Les variables sont entrées en un seul bloc afin de voir lesquelles prédisent le jeu en ligne.

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$;

Tableau 7

Variables sociodémographiques, géographiques et d'habitudes de jeu des joueurs en ligne (Étude 2; T1 : N = 282; T2 : N = 130)

Variables	% T1	% T2	Étude 2 T1		Étude 2 T2	
			<i>M</i>	<i>(E.T.)</i>	<i>M</i>	<i>(E.T.)</i>
Variabes sociodémographiques						
Âge Moyen			48,09	(14,15)	50,00	(13,90)
Groupe d'âge						
18-25 ans	7,1	5,4	—	—	—	—
26-39 ans	22	20,2	—	—	—	—
40-54 ans	31,9	31,0	—	—	—	—
55 ans et plus	39	43,4	—	—	—	—
Sexe						
Hommes	63,1	65,4	—	—	—	—
Femmes	36,2	33,1	—	—	—	—
Non-spécifiés	0,7	1,5	—	—	—	—
État civil						
Marié(e)	29,4	—	—	—	—	—
Célibataire	29,1	—	—	—	—	—

Union Libre	28,4	—	—	—	—	—
Divorcé(e)	8,2	—	—	—	—	—
Séparé(e)	2,8	—	—	—	—	—
Veuf(ve)	2,1	—	—	—	—	—
Revenu						
Moins de 10 000\$	7,5	3,1	—	—	—	—
10 000\$ - 19 999\$	10,7	5,5	—	—	—	—
20 000\$ - 29 999\$	11,4	11,7	—	—	—	—
30 000\$ - 39 999\$	17,5	15,6	—	—	—	—
40 000\$ - 49 999\$	14,6	11,7	—	—	—	—
50 000\$ - 59 999\$	11,4	14,1	—	—	—	—
60 000\$ - 69 999\$	9,3	13,3	—	—	—	—
70 000\$ - 79 999\$	6,4	12,5	—	—	—	—
80 000\$ - 89 999\$	3,6	5,5	—	—	—	—
90 000\$ et plus	7,5	7,0	—	—	—	—
Scolarité						
Secondaire non-complété	15,3	—	—	—	—	—
Secondaire complété	37,0	—	—	—	—	—
Collégiale complété	23,5	—	—	—	—	—
Université 1er cycle	16,7	—	—	—	—	—

Université 2e cycle	7,1	—	—	—	—	—
Université 3e cycle	0,4	—	—	—	—	—
Occupation						
Emploi	61,3	66,2	—	—	—	—
Retraite	23,3	26,2	—	—	—	—
Sans emploi	11,8	4,6	—	—	—	—
Études	3,6	3,1	—	—	—	—
Origine ethnique						
Caucasiens	97,9	—	—	—	—	—
Latins/Hispaniques	0,7	—	—	—	—	—
Noirs	0,7	—	—	—	—	—
Arabes	0,4	—	—	—	—	—
Asiatiques	0,4	—	—	—	—	—
Langue maternelle						
Français	96,5	—	—	—	—	—
Anglais	2,1	—	—	—	—	—
Autres	1,4	—	—	—	—	—
Variables géographiques						
Lieu de résidence						
Urbain	61,5	62,2	—	—	—	—

Rural	38,5	37,8	—	—	—	—
Variables d'habitudes de jeu						
Type de joueurs en ligne						
Sans problème	49,5	54,6	—	—	—	—
À faible risque	19,9	23,8	—	—	—	—
À risque modéré	18,9	16,9	—	—	—	—
Joueurs excessifs	11,7	4,6	—	—	—	—
Type de jeu préféré						
Jeux de loteries	39,5	—	—	—	—	—
Poker	33,2	—	—	—	—	—
Jeux de casino	22,7	—	—	—	—	—
Pari sportif	2,5	—	—	—	—	—
Bingo	2,1	—	—	—	—	—
Nombre d'années de jeu en ligne	—	—	3,03	(4,14)	—	—
Nombre d'heures de jeu en ligne	—	—	4,23	(7,75)	2,31	(3,39)

Tableau 8

Moyennes et écarts-type des variables de personnalité, situationnelles et bien-être psychologique et physique (Étude 2; T1 : N = 282; T2 : N = 130)

Variables	Étude 2 T1 (N=282)		Étude 2 T2 (N=130)	
	<i>M</i>	<i>(E.T.)</i>	<i>M</i>	<i>(E.T.)</i>
Névrotisme	2,50	(,93)	—	—
Personnalité Consciencieuse	4,63	(,60)	—	—
Ennui	2,52	1,34	—	—
Satisfaction des besoins psychologiques en général	5,38	(,95)	—	—
Niveau de passion pour le jeu en ligne	2,54	(1,39)	2,28	(,96)
Passion obsessionnelle pour le jeu en ligne	1,82	(1,21)	1,57	(,87)
Passion harmonieuse pour le jeu en ligne	2,42	(1,29)	2,24	(,99)
Problèmes de jeu en ligne (ICJE)	2,71	(4,58)	1,92	(3,97)
Émotions positives modérées vécues lors du jeu en ligne	2,40	(1,06)	2,32	(,93)
Émotions positives élevées vécues lors du jeu en ligne	1,87	(1,01)	1,66	(,82)
Émotions négatives élevées vécues lors du jeu	1,62	(,83)	1,42	(,60)

en ligne				
Satisfaction des besoins psychologiques lors du jeu en ligne	3,00	(1,72)	3,04	(1,74)
Dépression	1,27	(,54)	1,21	(,45)
Anxiété	1,32	(,58)	1,22	(,44)
Satisfaction de vie	4,79	(1,31)	5,01	(1,19)
Présence de sens à la vie	5,06	(1,56)	5,12	(1,53)
Symptômes physiques	1,82	(1,01)	1,58	(,83)
Santé en général	7,48	(1,72)	7,67	(1,69)

Note. Toutes les échelles sont de type *Likert* allant de (1) Pas du tout en accord à (7) Très fortement en accord, à l'exception du Névrotisme et de la Personnalité Consciencieuse allant de (1) Fortement en désaccord à (5) Fortement en accord, de l'Index Canadien de Jeu Excessif (ICJE) qui se situe de (0) Jamais à (4) Presque toujours, des émotions positives modérées et élevées, ainsi que des émotions négatives élevées allant de (1) Pas du tout à (5) Extrêmement, de la dépression et de l'anxiété allant de (1) Pas du tout à (5) Beaucoup plus que d'habitude, des symptômes physiques allant de (1) Jamais à (7) Presque toujours et de la santé en général allant de (0) Médiocre à (10) Excellente.

Tableau 9

Analyses de régression linéaire multiple finale prédisant les problèmes au jeu en ligne (Étude 2; N=130)

	Étude 2
Variabiles	β
Revenu annuel de moins de 10 000\$,11
Revenu annuel de plus de 90 000\$	-,002
Névrotisme	-,07
Personnalité Consciencieuse	-,02
Ennui	-,04
Satisfaction des besoins psychologiques en général	-,12
Satisfaction des besoins psychologiques lors du jeu en ligne	-,06
Passion obsessive pour le jeu en ligne	,32***
Émotions négatives élevées vécues lors du jeu en ligne	,36***

Note. Les variables sont entrées en un seul bloc afin de voir lesquelles prédisent le jeu en ligne.

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$;

Tableau 10

Outil de détection incluant la passion obsessive pour le jeu en ligne et les émotions négatives vécues lors du jeu en ligne.

Quel est votre jeu de hasard et d'argent en ligne préféré : _____

En pensant à votre jeu de hasard et d'argent préféré sur Internet, indiquez à quel point vous êtes en accord avec les énoncés ci-dessous:

Pas du tout en accord	Très peu en accord	Un peu en accord	Moyennement en accord	Assez en accord	Fortement en accord	Très fortement en accord
1	2	3	4	5	6	7

1. Je ne peux pas me passer de ce jeu. 1 2 3 4 5 6 7
2. Je suis émotionnellement dépendant(e) de ce jeu. 1 2 3 4 5 6 7
3. J'éprouve de la difficulté à contrôler mon besoin de jouer à ce jeu. 1 2 3 4 5 6 7
4. J'ai un sentiment qui est presque obsessionnel pour ce jeu. 1 2 3 4 5 6 7
5. C'est plus fort que moi, je ne peux pas m'empêcher de jouer à ce jeu. 1 2 3 4 5 6 7

Indiquez comment vous vous sentez lorsque vous jouez à votre jeu de hasard et d'argent en ligne préféré :

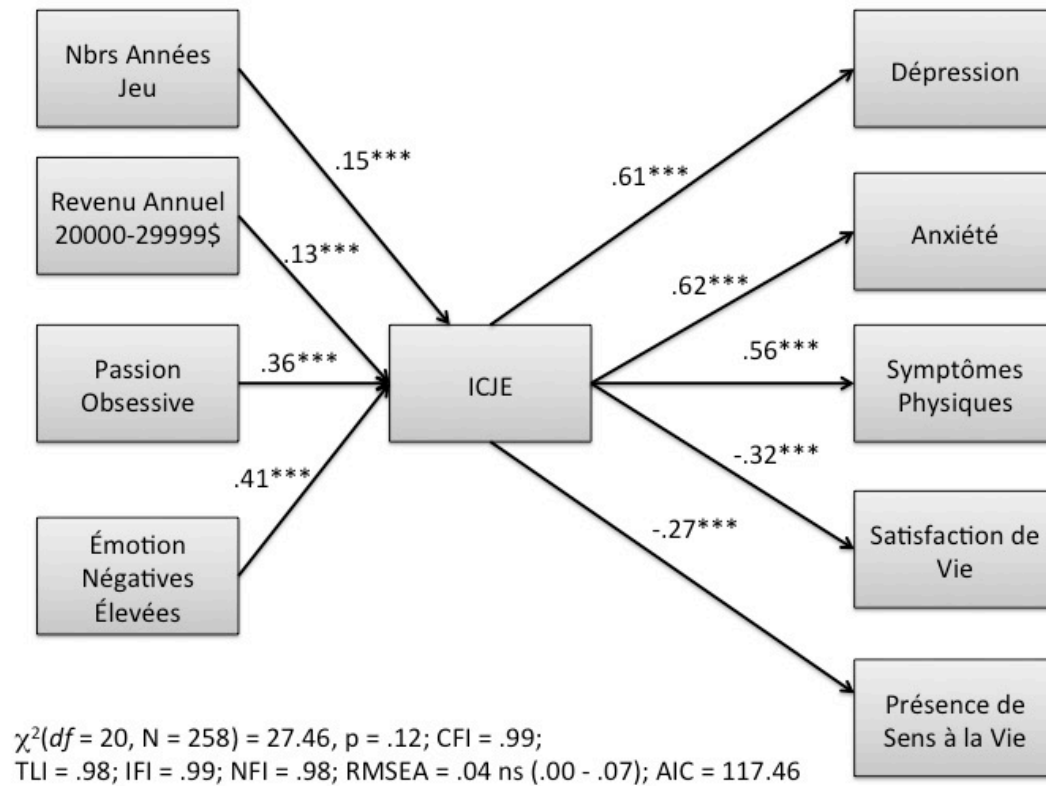
Pas du tout	Un peu	Modérément	Pas mal	Extrêmement
1	2	3	4	5

« Lorsque je joue je me sens... »

1. ...irritable 1 2 3 4 5 6 7
2. ...nerveux(se) 1 2 3 4 5 6 7
3. ...coupable 1 2 3 4 5 6 7

Figure 1

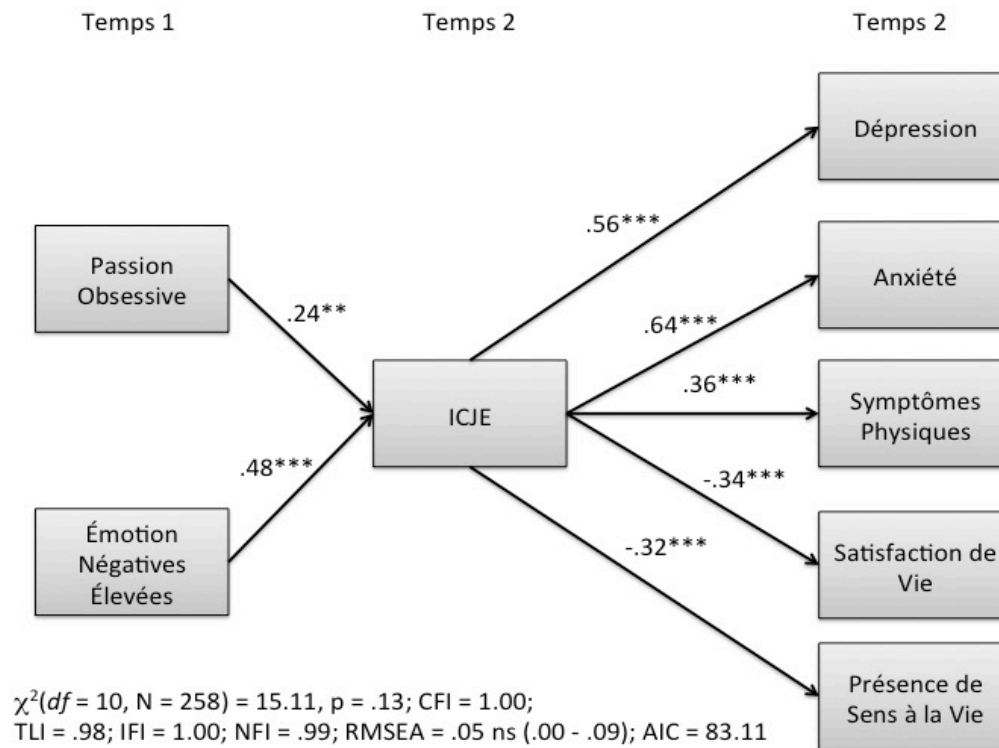
Modèle intégratif permettant de prédire les problèmes de jeu en ligne et les conséquences sur le bien-être psychologique et physique (Étude 1; N= 258).



Note. Par soucis de parcimonie, les covariances ne sont pas incluses dans la figure.

Figure 2

Modèle intégratif permettant de prédire les problèmes de jeu en ligne et les conséquences sur le bien-être psychologique et physique au T2 (Étude 2; N=130).



Note. Par soucis de parcimonie, les covariances ne sont pas incluses dans la figure.