

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)

Résumé

Les jeux de hasard et d'argent en ligne sont devenus très populaires. Or, nous savons encore très peu de choses sur les déterminants et conséquences de ce type de jeu dans la population québécoise. Trois objectifs fondamentaux ont été investigués dans la présente recherche. L'objectif 1 consistait à élaborer et valider un modèle intégratif permettant d'expliquer le rôle des diverses variables sociodémographiques, géographiques, de personnalité, situationnelles et d'habitudes de jeu sur le développement du jeu en ligne problématique et d'y voir les conséquences sur le bien-être psychologique et la santé physique des joueurs québécois. L'objectif 2 visait à explorer les différences et les similitudes entre les différents types de joueurs en ligne (sans problème, à faible risque, à risque modéré et excessif) sur l'ensemble des variables à l'étude, ainsi qu'entre les hommes et des femmes et différents groupes d'âge (18-25 ans, 26-39 ans, 40-54 ans et 55 ans et plus). Enfin, l'objectif 3 visait à développer une mesure psychométrique reposant sur le modèle intégratif, qui pourra par la suite être employée afin d'identifier les joueurs à risque de développer des problèmes de jeu en ligne.

Deux études ont été réalisées afin de répondre à ces trois objectifs fondamentaux. L'Étude 1, de nature transversale, avait deux buts principaux : (1) tester un modèle intégratif (objectif 1) et (2) vérifier, les différences et les similitudes entre les différents type de joueurs, le sexe et quatre groupes d'âge importants sur les diverses variables à l'étude (objectif 2). Les résultats montrent que la passion obsessive pour le jeu en ligne et les émotions négatives élevées vécues lors du jeu en ligne prédisent positivement les problèmes de jeu en ligne, qui en retour prédit positivement la dépression, l'anxiété et les symptômes physiques et négativement la satisfaction de vie et la présence de sens à la vie. Concernant les différences et les similitudes selon le type de joueurs en ligne (sans problème, à faible risque, à risque modéré ou excessif), les résultats

soulèvent que les joueurs excessifs se distinguaient des autres types de joueur sur plusieurs variables à l'étude, soit par une plus grande instabilité émotionnelle, moins de traits consciencieux, plus d'ennui, des besoins psychologiques en général (autonomie, compétence et appartenance sociale) moins satisfaits, plus d'heures passées à jouer, un niveau de passion, une passion harmonieuse et obsessive plus élevées, plus d'émotions positives modérées et élevées et plus d'émotions négatives élevées vécues durant le jeu en ligne, plus de dépression, d'anxiété, de symptômes physique et une moins bonne santé en général et enfin, moins de satisfaction de vie et de présence de sens à la vie. Pour ce qui est des différences de sexe, bien qu'il n'y ait pas de différences significatives sur les problèmes de jeu en ligne, les femmes présentent un portrait moins adaptatif que les hommes, caractérisé par plus de trait d'instabilité émotionnelle, d'anxiété et de symptômes physiques. Les hommes quant à eux démontre un niveau plus élevé de passion harmonieuse et d'émotions positives modérées et élevées vécues lors du jeu en ligne.

Finalement, les différences et similitudes observées entre les quatre groupes d'âge importants (18-25 ans, 26-39 ans, 40-54 ans et 55 ans et plus) montre que les 18-25 ans semble être le groupe de plus à risque de développer des problèmes de jeu en ligne que les autres groupes. Les résultats montrent aussi qu'ils ont des moyennes plus élevées sur l'ensemble des variables de personnalité, situationnelles, d'habitudes de jeu ainsi que sur les conséquences négatives sur le bien-être psychologique et la santé physique.

L'étude 2 était de nature longitudinale et avait pour but de répliquer le modèle intégratif de l'Étude 1 et d'étudier son rôle prédictif dans le développement du jeu problématique sur une période de 18 mois (objectif 1). Le modèle intégratif a été répliqué de sorte que la passion obsessive pour le jeu en ligne ainsi que les émotions négatives élevées vécues lors du jeu en ligne au Temps 1 prédisent positivement les problèmes de jeu en ligne au Temps 2, qui en retour prédit

positivement la dépression, l'anxiété et les symptômes physiques et négativement la satisfaction de vie et la présence de sens à la vie, le tout aussi au Temps 2 (1 an plus tard).

Les résultats du modèle intégratif validé dans deux études, incluant une étude de nature longitudinale d'une année, montrent que la passion obsessive et les émotions négatives élevées vécues lors du jeu en ligne sont les meilleurs prédicteurs des problèmes de jeu en ligne. Ainsi, ces mesures peuvent être utilisées afin d'identifier les joueurs à risque (objectif 3).

L'ensemble des résultats de ces deux études mène à une meilleure connaissance des variables menant aux problèmes de jeu en ligne ou caractérisant les joueurs excessifs, le tout ouvrant la voie à des implications importantes. Nous y revenons dans la section « Pistes de solution ».