

# Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

## **JEU.COM : Équipe de recherche sur les jeux de hasard et d'argent, la virtualité et la cyberdépendance**

### **Chercheuse principale**

Sylvia Kairouz, Université Concordia

### **Cochercheurs**

Francine Ferland, Centre de réadaptation en dépendance de Québec

Magali Dufour, Université de Sherbrooke

Sylvie R. Gagnon, Centre de réadaptation Le Virage

Valérie Van Mourik, Centre Dollard-Cormier

Louise Nadeau, Université de Montréal

### **Nom des partenaires du milieu impliqués dans la réalisation du projet**

CIUSSS du centre-sud-de-l'île-de-Montréal, centre de réadaptation en dépendance de Montréal – Institut universitaire

CIUSSS de la Capitale-Nationale, Service de recherche en dépendance

CISSS de Lanaudière, Centre de réadaptation en dépendance, secteur Terrebonne

### **Établissement gestionnaire de la subvention**

Université Concordia

### **Numéro du projet de recherche**

2014-JU-173502

### **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)

## Table des matières

<b>IDENTIFICATION (Article promotionnel)</b> .....	<b>1</b>
Vers une meilleure compréhension des addictions dans l'espace virtuel.....	2
<b>IDENTIFICATION (Résumé)</b> .....	<b>3</b>
Les addictions dans l'espace virtuel : jeux de hasard et d'argent, jeux numériques et cyberdépendance .....	4
<b>IDENTIFICATION (Rapport scientifique intégral)</b> .....	<b>8</b>
Partie A – Contexte de la recherche .....	11
Problématique.....	11
Principales questions de recherche/hypothèses.....	11
Cadre théorique proposé .....	12
Objectifs poursuivis .....	15
Partie B – Pistes de solution en lien avec les résultats, retombées et implications des travaux.....	16
1. Développement des connaissances et de la programmation scientifique....	16
2. Expansion d'un réseau de collaboration durable .....	17
3. Formation et développement de la relève .....	18
Partie C – Méthodologie .....	20
Partie D – Résultats .....	21
Développement de la programmation de recherche et des partenariats.....	21
1. Analyse contextuelle du jeu en ligne, ses déterminants et ses conséquences .....	21
2. Analyse réflexive du jeu en ligne en contraste avec les jeux numériques ( <i>gaming</i> ) et la cyberdépendance .....	25
Contributions (avancement de connaissances).....	29
Partie E – Pistes de recherche futures .....	30
Partie F – Références et bibliographie.....	32

<b>IDENTIFICATION (Rapport administratif) .....</b>	<b>34</b>
Partie 1 – Collaborateurs hors-Québec .....	35
Partie 2 – Partenaires de recherche .....	37
Partie 3 – Formation .....	39
Partie 4 – Diffusion, transfert et valorisation de connaissances .....	42
Partie 5 – Déroulement des travaux.....	48
Partie 6 – Appréciation de la formule « Actions concertées » .....	49
Annexe – Publications et communications scientifiques .....	50

## **Partie A – Contexte de la recherche**

### ***Problématique***

L'émergence et la démocratisation d'Internet constituent une révolution technologique sans égal à travers le monde entraînant ainsi des changements majeurs dans le rapport de l'individu à lui-même et à la société<sup>1-3</sup>. En juxtaposant à l'espace de vie réel un espace digital dit virtuel, de nouveaux paramètres sont venus structurer la vie des individus, leur identité et leurs rapports aux autres et à la société. C'est aussi dans cette nouvelle réalité digitale que des nouveaux comportements sont apparus, tels que l'usage d'Internet et l'appropriation de l'espace WEB pour la pratique d'activités diverses comme la participation aux jeux de hasard et d'argent (JHA) en ligne, ou les jeux numériques (*gaming*).

### ***Principales questions de recherche/hypothèses***

La digitalisation de la société ainsi que l'accès de plus en plus grand à Internet soulèvent de multiples questions quant au risque associé à Internet et à la participation aux JHA en ligne. La transposition des différentes formes de jeux et de loisirs sur l'espace WEB provoque un questionnement quant à la capacité d'autorégulation des individus dans ce nouvel espace interactif et continu et quant aux effets délétères potentiels qui y sont associés: est-ce que l'omniprésence d'Internet peut entraîner des problèmes dans l'autorégulation de son usage? Internet peut-il être l'objet d'une dépendance? Faut-il intégrer la toile comme un déterminant environnemental dans l'étude d'une nouvelle génération de jeux digitalisés? Faut-il penser autrement le rapport aux autres en raison des relations virtuelles?

Si les JHA ont remis en question le rôle clé de la substance dans le processus addictif, l'autorégulation du monde virtuel ajoute de nouvelles remises en question : est-ce que ces nouvelles conduites sur Internet sont de réelles conduites de risque ? ; quels seraient les seuils cliniques ainsi que les services à offrir aux groupes à risque et aux dépendants? ; est-ce que nos modèles d'intervention sont pertinents pour ces problématiques? En conséquence, le but de ce projet a été la création de l'équipe HERMES: Habitudes de vie Et Recherches MultidisciplinairES, comme une tentative de réfléchir à ces nouvelles interrogations afin de proposer des projets qui amorceront la construction de pistes de réponses à ces questions.

### ***Cadre théorique proposé***

La programmation de cette équipe, dédiée à l'étude du risque et des addictions propres à l'espace virtuel, a été inscrite à l'intérieur d'un cadre de référence particulier. Ce cadre est celui du modèle biopsychosocial qui propose, depuis Cassel<sup>4</sup>, de décrire le risque comme une interaction entre un hôte, un agent et un environnement, formulation tripartite sans cesse reprise par la santé publique, notamment par l'Organisation mondiale de la santé. Cette conceptualisation théorique a également servi de référence dans le domaine des toxicomanies depuis sa formulation initiale par Leary<sup>5</sup> sous le vocable « *Set, Setting and Substance* ». Tout en reconnaissant l'importance de la dimension biologique, la programmation de l'équipe s'est concentrée sur les dimensions psychologique et sociale.

Ce modèle comporte l'immense avantage d'inscrire les JHA en ligne, autres activités virtuelles, ainsi que la cyberdépendance dans une vision globale et

intégrée conformément au *Plan d'action gouvernemental en jeu pathologique 2002-2005*<sup>6</sup> et au *Plan d'action interministériel 2006-2011 en toxicomanie*<sup>7</sup>. Plus spécifiquement, trois volets peuvent être identifiés dans le cadre proposé :

- 1) la définition du risque associé aux activités virtuelles comme le produit d'une interaction complexe et dynamique entre l'individu, l'objet et l'environnement (*Set, Object, Setting*), et les addictions étant la résultante d'interactions défailtantes entre les trois;
- 2) la conception du comportement de jeu sur un continuum de gravité, du normal au problématique impliquant, pour une majorité d'individus, des conduites agréables sans effets délétères et, pour une minorité, des conduites à risque associées à des conséquences néfastes, exigeant des programmes de prévention, et de la dépendance, exigeant des services pour y remédier;
- 3) l'intégration de plusieurs modèles de compréhension et d'intervention : les déterminants de la santé pour une conceptualisation générique des conduites à risque et addictives en ligne, des modèles de promotion de la santé pour la prévention primaire, des modèles de prévention secondaire pour le risque et de traitement pour le seuil clinique.

Étant donné que les questions de recherche comportaient plusieurs niveaux épistémologiques, l'équipe HERMES a privilégié le recours à une approche multidisciplinaire afin de mieux aborder les différents volets. Ainsi, l'épidémiologie sociale, la sociologie et la psychologie ont été les trois disciplines complémentaires utilisées dans la réalisation de la programmation de HERMES. Ces trois disciplines coexistantes dans le modèle biopsychosocial, se complètent dans l'importance que chacune de ces traditions accorde à chacun des paramètres de l'algorithme –

individu, objet, environnement. *L'épidémiologie sociale*<sup>8</sup> s'intéresse aux influences structurelles sur les conduites à risque et les addictions. Inscrite dans une perspective de santé des populations, cette discipline a permis d'examiner la distribution des conduites à risque dans la population et de les expliquer à partir de facteurs macro-contextuels (tels que le niveau de défavorisation, les sous-cultures et les différents cadres normatifs), au-delà des différences individuelles. Les *théories sociologiques* de la structuration de Giddens<sup>9</sup> et de l'interaction symbolique de Goffman<sup>10</sup> ont servi de base pour examiner les interactions sociales des internautes de même que les facteurs de risque ou de protection du jeu problématique en ligne comparé au jeu hors ligne. Parce que les activités du jeu se déroulent dans un contexte social, l'analyse des relations permet de comprendre leur influence normative et symbolique dans le contrôle et la régulation du comportement individuel. Finalement, en *psychologie*, la théorie sociale cognitive (TSC)<sup>11</sup> a été utilisée pour mettre en évidence l'importance des facteurs cognitifs - attentes et croyances, objectifs et intentions - de l'individu dans la prédiction du comportement. Ces cognitions sont un facteur clé dans la compréhension et la prédiction des problèmes liés au jeu<sup>12,13</sup> et elles permettent de donner un sens à l'évolution des trajectoires des comportements des internautes. Par ailleurs, la psychologie a permis de tenir compte des comorbidités souvent associées aux addictions<sup>14</sup>, notamment aux JHA en ligne et à la cyberdépendance<sup>15</sup>. Cette diversité de perspectives a constitué une des forces principales de l'équipe parce que cliniciens et chercheurs ont travaillé ensemble pour intégrer les trois niveaux d'analyse dans l'examen de leur objet d'étude.

### ***Objectifs poursuivis***

Les objectifs visés par l'équipe en émergence HERMES ont été les suivants :

1. Le développement d'une programmation de recherche, à partir du cadre théorique décrit, en vue de la création d'une équipe de recherche en fonctionnement qui contribuera à l'avancement des connaissances sur le sujet d'intérêt.
2. La consolidation des projets en cours ou en développement entre les membres réguliers de l'équipe, ainsi que les collaborateurs et les partenaires, incluant la supervision d'étudiants universitaires de tous les cycles, des demandes de subvention pour des thématiques prioritaires et des projets de publication.



## **Partie B – Pistes de solution en lien avec les résultats, retombées et implications des travaux**

Les retombées des travaux menés par l'équipe HERMES sont multiples notamment au niveau 1) du développement des connaissances et de la programmation scientifique ; 2) de l'expansion d'un réseau de collaboration durable ; 3) de la formation et du développement de la relève dans le domaine des JHA et la cyberdépendance.

### **1. Développement des connaissances et de la programmation scientifique**

À travers les divers projets de recherche, nous avons privilégié une intégration et une triangulation d'information et de données provenant de plusieurs sources et pays. Lorsque les phénomènes étudiés sont jugés rares comme c'est le cas du jeu en ligne et/ou en émergence, avec peu de connaissances scientifiques disponibles, comme c'est le cas pour la relation entre le *gaming* et le *gambling*, la comparaison internationale est la voie royale pour examiner et valider le phénomène à l'étude. C'est l'approche que nous avons privilégiée tant dans l'étude des nouvelles formes hybrides de jeu qui combinent des composantes de JHA et de jeu vidéo en ligne que dans l'étude de la cyberdépendance.

Des collaborations avec la France, l'Allemagne, la Suisse et la Belgique ont vu le jour et se consolident à travers la publication de travaux scientifiques conjoints et le développement de projets de recherche et de demandes de subvention. L'impact de ce développement est marquant pour la création de nouvelles connaissances sur les jeux, les JHA et la cyberdépendance, mais aussi pour la pérennisation des collaborations en soutien plus largement à une demande d'équipe en fonctionnement, objectif premier poursuivi par l'équipe actuelle.

## **2. Expansion d'un réseau de collaboration durable**

Un des accomplissements majeurs de l'équipe HERMES fût la tenue en juin 2015 du « Symposium interactif d'été – Recherche 2.0 ». Cet évènement fût une pierre angulaire dans la création d'un réseau multinational qui s'interroge scientifiquement et cliniquement sur la nature et les transformations que la digitalisation implique pour l'univers des jeux notamment le *gaming* et les JHA ; comment Internet et l'univers digital modifient ou transforment certaines réalités ludiques et les relations saines et problématiques au jeu ; d'un point de vue structurel, le réseau s'interroge sur le contexte socio-culturel, socio-économique et législatif entourant les jeux et leur différentiel lorsqu'on examine des jeux d'argent et des jeux sans mise d'argent. Autour de ces questionnements, des collaborations nouvelles ont vu le jour avec des chercheurs éminents du champ du *gaming* notamment J. Whitson, M. Consalvo, J. Snodgrass, M. Bonenfant et d'autres ont été réaffirmées avec le Centre TAG. De la même façon, nos connexions avec les chercheurs du champ des JHA ont été élargies vers de nouvelles expertises notamment avec la présence de N. Schull, J. Goggen et J. Reynolds, en consolidant nos projets avec la France et l'Allemagne.

Comme nos résultats l'indiquent, nous avons développé également des projets de recherche internationaux notamment l'enquête sur les pratiques de jeu et la validation de l'échelle de dépendance à Internet. Une des retombées de ces travaux est la création d'un dépôt de données de divers projets pour développer des projets de publication et des connaissances à partir des données probantes au niveau international. À plus long terme, ces bases serviront à la formation et le développement de capacité en recherche de nos étudiants.

Le développement d'une expertise multidisciplinaire et complémentaire dans nos projets au sein de l'équipe et avec nos partenaires (incluant des chercheurs du milieu universitaire et du milieu clinique) a été toujours prioritaire pour l'équipe HERMES. Cette structure a permis un meilleur transfert des connaissances dans le réseau de la prévention et du traitement mais aussi d'enrichir notre programmation par la co-construction du savoir par et avec nos partenaires chercheurs et cliniciens.

Étant donné la nature de notre équipe et les priorités de recherche que nous avons adoptées, nos travaux visent un auditoire varié comprenant des gestionnaires des instances gouvernementales associées aux soins de santé, des décideurs, des intervenants dans des centres de réadaptation en dépendance, ainsi que des chercheurs travaillant dans le domaine du jeu et d'autres comportements addictifs, au Québec et ailleurs.

### **3. Formation et développement de la relève**

La formation des étudiants a été une priorité continue de l'équipe. En effet, plus d'une dizaine d'étudiants ont travaillé sur les projets menés autour de la thématique de recherche de l'équipe HERMES. Le symposium international tenu en 2015 a offert aux étudiants une école d'été interactive pour développer leurs connaissances du domaine des jeux, des JHA et de la cyberdépendance, côtoyer et échanger avec des chercheurs de renommée mondiale, des cliniciens et des décideurs, afin de développer des collaborations. Plusieurs plages horaires et des activités sociales étaient réservées pour le réseautage et l'échange entre les étudiants et les experts. De plus, deux formations ont été dispensées : une dédiée aux méthodes d'analyse qualitatives de données disponibles sur le WEB et l'autre

portant sur les méthodes d'analyse des données administratives de type *Big Data*. Finalement, une séance de présentations d'affiche d'étudiants a eu lieu à chaque jour. Nous avons consacré plus du tiers de notre budget pour soutenir financièrement les étudiants pour participer au symposium. Au bilan, près de 50 % des participants étaient des étudiants provenant de plus de 7 régions géographiques (Québec, Alberta, Ontario, France, Allemagne, Suisse et Belgique). Finalement, nous avons soutenu financièrement une de nos étudiantes de doctorat (A. Morvannou) afin de présenter ses travaux au congrès international sur le jeu qui se tiendra à Las Vegas en mai 2016.

La multidisciplinarité et la diversité des approches demeurent certes une des forces de notre équipe. Néanmoins, ces mêmes caractéristiques constituent sans doute un niveau de difficulté significatif lorsqu'on réfléchit à une programmation intégrée de recherche et une vision commune. Nous avons réussi à trouver un équilibre et des points de convergence entre les approches cliniques et de santé publique, entre les disciplines et entre la recherche et l'intervention. Les longues discussions et les divergences nous semblent jusqu'à présent des sources de stimulation qui nous poussent vers des nouveaux sentiers de découverte. C'est avec cette même philosophie que nous entamons la prochaine étape, celle de la demande d'équipe en fonctionnement.

## **Partie C – Méthodologie**

Afin d'assurer le bon fonctionnement de l'équipe et pour permettre le développement d'un contenu bien articulé autour des deux axes de recherche de la programmation, nous avons mis en place plusieurs processus pour le fonctionnement et la collaboration entre les membres de l'équipe HERMES :

- Des dyades chercheur-clinicien ont été formées entre les membres de l'équipe afin d'établir conjointement des priorités et de décider de la pertinence des problématiques à investiguer ; ceci a permis de promouvoir des collaborations réelles entre les praticiens et les chercheurs et le transfert de connaissances dans les milieux de pratique dans une dynamique de co-construction du savoir.
- Des chercheurs dans l'équipe ont été désignés comme responsables de chacun des axes (populationnel et clinique), et des responsables des thématiques ont aussi été choisis. Les co-chercheurs responsables ont été en charge du développement du contenu, du réseautage, ainsi que des collaborations et des partenariats de leur axe ou leur thématique respectifs.
- Evidemment, une approche collaborative a été privilégiée tout au long du processus. Une telle approche a permis : d'assurer les collaborations inter-axes et inter-thématiques, de tirer profit de l'expertise de tous et chacun, et de mettre ensemble les compétences et les associations avec les réseaux.

Pour favoriser la collaboration entre les différents membres de l'équipe, 4 réunions par année ont été organisées, pour un total de 12 réunions. Ces réunions ont permis de mieux identifier les objectifs à atteindre, de partager les résultats des projets en cours, d'harmoniser et d'intégrer la programmation autour de deux axes, et d'assurer le suivi du travail.

## **Partie D – Résultats**

Notre équipe en émergence a déployé des efforts et des ressources afin de développer des projets de recherche collaboratifs entre les membres de l'équipe et auprès de partenaires externes autour de deux thématiques principales : 1) l'analyse contextuelle du jeu en ligne, ses déterminants et ses conséquences et 2) l'analyse réflexive du jeu en ligne en contraste avec les jeux numériques (*gaming*) et la cyberdépendance. Ces dimensions ont été examinées en fonction de nos deux axes de recherche, l'axe populationnel et l'axe clinique. Ces projets visaient une meilleure compréhension des phénomènes à l'étude et l'identification de pistes prometteuses pour la prévention et le traitement. Une des priorités de l'équipe fût l'exploitation et la diffusion des données populationnelles ainsi que l'intégration d'étudiants et la formation de la relève dans le champ des jeux de hasard et d'argent.

### **Développement de la programmation de recherche et des partenariats**

#### **1. Analyse contextuelle du jeu en ligne, ses déterminants et ses conséquences**

Plusieurs projets ont été menés par les chercheurs de l'équipe ou en collaboration avec des partenaires externes pour 1) produire un portrait populationnel des joueurs et des joueurs en ligne et 2) examiner les facteurs contextuels entourant le jeu en ligne notamment au niveau législatif et socio-sanitaire. À travers ces multiples projets, l'équipe visait à produire des connaissances qui permettront de mieux comprendre les déterminants individuels et structurels entourant les habitudes de jeu dans la population générale et ses sous-groupes ainsi qu'auprès de populations vulnérables. Certains des projets ont

pour objectif de soutenir la prévention et le traitement et de développer des outils pour la prévention et des pratiques cliniques prometteuses.

Une des priorités de l'équipe fût d'exploiter les banques de données du Québec sur les JHA afin de dresser un portrait populationnel du jeu en ligne pour le Québec. Cet ensemble d'analyses secondaires a donné lieu à plusieurs productions et évènements scientifiques sur les pratiques de jeu en ligne au Québec et comparativement aux pratiques observées dans d'autres pays.

Au Québec, les membres de l'équipe HERMES (MD, SK) ont siégé comme membres experts au sein du Groupe de travail sur le jeu en ligne (2010-2014)<sup>16</sup> nommé par le Ministère des Finances et en collaboration avec le Ministère de la Santé et des Services sociaux. Les travaux du groupe ont permis (a) d'analyser les impacts sociaux du développement du jeu en ligne au Québec (plus spécifiquement : d'examiner les impacts sociaux en faisant la surveillance de la prévalence du jeu et des problèmes de jeu, d'examiner l'évolution de l'offre global des jeux d'argent sur Internet, d'examiner l'efficacité des mesures de prévention mises en place pour encadrer les jeux d'argent sur Internet, et de faire les consultations nécessaires auprès d'experts nationaux et internationaux), ainsi que (b) d'analyser les mesures d'ordre réglementaire, technique, économique et juridique permettant de contrer le jeu illégal. Au terme de son mandat, le groupe a produit cinq recommandations pour l'encadrement du jeu en ligne au niveau législatif et socio-sanitaire ainsi que la mise en place d'un ensemble d'indicateurs de suivi pour le monitoring du jeu en ligne. Ces travaux ont occupé 4 pages du budget du gouvernement en 2014 et on fait l'objet de 15 présentations au Québec, au Canada et ailleurs.

L'analyse des données de l'enquête épidémiologique ENHJEU-QUÉBEC a permis de produire un portrait des pratiques de jeu propre aux joueurs hors ligne qui participent aux JHA en ligne, à savoir les joueurs mixtes, qui a été publié afin de dégager le risque associé à des pratiques de jeu plus intensives qui se déroulent partiellement sur Internet<sup>17</sup>. D'autres analyses ont examiné les trajectoires de jeu et les conséquences associées aux différents types de jeu (projet de doctorat de C. Luce). Les données ont également été analysées en comparaison avec les données d'autres enquêtes provinciales, nationales et internationales.

D'autres études ont été menées à partir de données recueillies auprès de populations cibles, notamment les adolescents et les étudiants universitaires ainsi que les joueurs de poker. L'analyse des données du projet ENHJEU mené auprès d'un échantillon représentatif des étudiants universitaires de l'île de Montréal a permis de dégager l'effet d'une interaction complexe entre les contextes de jeu et le genre sur les comportements excessifs de jeu et le jeu problématique<sup>18</sup>. Des analyses multi-niveaux ont permis de mieux cerner le rôle des modalités de jeu (Internet, lieux privés et publics) en tant que facteur structurel sur le comportement individuel de jeu<sup>19</sup>. De plus, le projet cyberJEUes a permis de comparer les trajectoires des joueurs en ligne et hors ligne, en fonction de la sévérité de leurs habitudes de JHA, de l'adolescence à la période jeune adulte, et à identifier les facteurs qui déterminent la trajectoire suivie (par exemple, le type de JHA – Internet, non-Internet –, la modalité de JHA sur Internet – mises réelles ou DÉMO – ou d'autres variables associées telles que la consommation, la dépression, l'anxiété, l'impulsivité, entre autres).



Par ailleurs, deux projets menés par MD et en collaboration avec SK ont examiné l'évolution des habitudes de jeu des joueurs de poker sur cinq années<sup>20,21</sup>. L'analyse des données recueillies ont permis de décrire les trajectoires de jeu en identifiant et quantifiant les types de changements au niveau de la sévérité des habitudes de jeu, mettant en lumière les différences dans la prise de risque et la dépendance entre des joueurs de poker hors ligne et en ligne.

Plusieurs études comparatives ont été menées avec L'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT)<sup>22</sup> comparant les habitudes de jeu au Québec et en France, avec l'Observatoire français des jeux (ODJ)<sup>23,24</sup> examinant entre autre le niveau de risque associé aux sites de jeu en ligne réglementés et non réglementés, ainsi que le Centre d'étude sur le jeu de l'université d'Hambourg jumelant des données d'enquêtes à des données administratives de jeu en ligne pour examiner l'évolution de la participation au Québec (Kairouz et Fiedler, en préparation). Tous ces projets ont permis de mieux comprendre les variations dans les pratiques de jeu dans différents contextes législatifs et la concentration des problèmes de jeu en lien avec la défavorisation.

De nouveaux projets ont été développés avec l'ODJ afin de développer un système de repérage des joueurs problématiques sur les sites de jeu en ligne. Le but du projet serait de proposer des indicateurs et des lignes directrices aux organismes de réglementation pour un encadrement efficace des JHA et la mise en place d'outils préventifs auprès des joueurs.

Finalement, un projet collaboratif a été développé entre l'équipe (SK, FF) et l'ODJ, l'université de Hambourg et de nouveaux membres qui se joindront à l'équipe (M. French, K. Neves) pour examiner de façon critique la notion de jeu

responsable comme mode de gouvernance et de performativité des pouvoirs intra- et interinstitutionnels, et son effet sur la politique entourant les JHA. C'est à travers une analyse de l'intersection entre le discours, les pratiques institutionnelles et la subjectivité des joueurs au regard du jeu responsable que les modes de gouvernance seront appréhendés et discutés dans le but d'atteindre une plus grande convergence entre les pratiques institutionnelles et l'expérience des joueurs.

## **2. Analyse réflexive du jeu en ligne en contraste avec les jeux numériques (*gaming*) et la cyberdépendance**

Un des objectifs de l'équipe HERMES est d'examiner les JHA de façon analytique et exhaustive en les contrastant aux jeux vidéo (*gaming*) et la cyberdépendance aux niveaux conceptuel et empirique. Pour ce faire, certains projets ont poursuivi des objectifs de comparaison de façon directe alors que d'autres ont permis d'analyser et de comprendre en profondeur chacun des phénomènes connexes notamment le *gaming* et la cyberdépendance. Dans cet axe, nous avons également privilégié la consolidation des collaborations internes entre les membres de l'équipe de même que le développement et le renforcement de collaborations et de partenariats avec des collègues d'autres organisations. De même, les projets ont permis d'examiner les axes populationnel et clinique.

Une des priorités de l'axe clinique fût de développer une programmation intégrée pour l'étude des habitudes de jeu chez les jeunes. Cette population représente un enjeu important pour la prévention et constitue une génération qui a grandi à l'ombre de la toile. Trois projets ont examinés les habitudes de jeu sur Internet, le jeu en ligne et la cyberdépendance auprès d'échantillons provenant de

la population générale et des échantillons cliniques recrutés dans les centres de réadaptation en dépendance du Québec.

**Projet cyberJEUnes :** *Influence des habitudes de jeu par Internet et de problématiques associées sur l'évolution de la sévérité des habitudes de jeu de hasard et d'argent au cours de l'adolescence*

Ce projet réalisé auprès de 4000 adolescents dans les écoles secondaires du Québec vise à comparer les trajectoires des joueurs en ligne et hors ligne, en fonction de la sévérité de leurs habitudes de JHA, de l'adolescence à la période jeune adulte, et à identifier les facteurs qui déterminent la trajectoire suivie (par exemple, le type de JHA – Internet, non-Internet –, la modalité de JHA sur Internet – mises réelles ou DÉMO – ou d'autres variables associées telles que la consommation de substances psychoactives, et les troubles comorbides tels la dépression et l'anxiété). De plus, cette étude s'intéresse aux interrelations entre les habitudes sur Internet et les JHA. Ce large projet mené notamment par N. Brunelle et M. Dufour permettra donc d'avoir une compréhension approfondie des liens entre les habitudes sur Internet et les autres conduites à risque.

### **Projet VIRTUADO**

L'étude VIRTUADO<sup>25</sup> est une étude clinique menée auprès d'adolescents âgés de 14 à 17 ans, aux prises avec un usage problématique d'Internet, inscrits dans l'un des 14 centres de réadaptation en dépendance du Québec. Cette recherche permettra de décrire le profil clinique des adolescents demandant des services et la nature de leurs habitudes d'utilisation d'Internet. Les troubles concomitants à la cyberdépendance, tel que le trouble d'utilisation de substances (alcool/drogues), le jeu pathologique et autres troubles au plan de la santé mentale sont également

documentés. Certains membres de l'équipe HERMES (MD et SRG) ont développé une expertise en évaluation clinique de cette nouvelle problématique et assurent la coordination (SRG) de l'étude VIRTUADO auprès de 28 cliniciens et 14 centres de traitement.

### **Projet WEBADO**

Parallèlement aux projets CyberJeunes et Virtuado, M. Dufour et ses collaborateurs du Québec et de la Suisse développent actuellement une entrevue clinique afin de permettre la validation de l'échelle de dépendance à Internet (*Internet Addiction Test*). Ce projet vise à s'assurer que les instruments populationnels utilisés pour détecter les problèmes de cyberdépendance identifient correctement cette problématique.

### **C.I.B.R.G. – Corps comme lieu intersubjectif de bataille pour la résistance des Gamers**

Mené auprès des jeunes adultes, ce projet vise à explorer la culture des *gamers*, l'architecture du jeu et sa programmation, ainsi que le sens que le corps sexué et sexuel (vécu à travers l'usage d'avatars) prend chez les joueuses. L'expérience subjective du corps et les symboles qui découlent du contexte des jeux vidéo multi-joueur en ligne sont étudiés, ce qui permet de mieux comprendre comment les avatars définissent une identité sexuée et de nouvelles formes d'intimité significatives par le jeu et dans le jeu.

### **e-GAMES. Electronic Gam(bl)ing: Multinational Empirical Surveys**

Une initiative internationale (Québec, France, Allemagne) a été développée (sous la direction de S. Kairouz) pour mener une enquête multinationale ayant pour objectif d'examiner la pénétration des principes du *gaming* dans l'univers des jeux

de hasard et d'argent (*gamification*) et des principes des jeux d'argent dans l'univers du *gaming* (*gamblification*) afin de mieux comprendre la nouvelle génération de jeux du point de vue individuel et environnemental. L'enquête vise à comprendre les habitudes que les personnes adoptent au regard de ces jeux, le risque associé à ces jeux et le contexte législatif qui les régit. Une enquête sera menée dans trois pays et deux autres pays ont manifesté leur intérêt à se joindre au projet (Suisse et Hongrie).

Pour développer l'axe de recherche sur les jeux vidéo (*gaming*) et les jeux de hasard et d'argent (*gambling*) et afin d'établir des partenariats durables autour de ces thématiques, l'équipe HERMES en collaboration avec la Chaire de recherche sur le jeu, la Chaire de recherche du Canada en Game Studies and Design et le Centre Technoculture, Arts and Gaming, a tenu le « Symposium interactif d'été – Recherche 2.0 » en juin 2015 regroupant des experts du domaine des jeux vidéo et des jeux de hasard et d'argent. Près de 70 participants provenant de l'univers de la recherche et de la prévention, des décideurs et des étudiants ainsi que des experts internationaux étaient présent lors de l'évènement. Le symposium a permis de mener une réflexion autour de l'économie politique des JHA et des jeux vidéo en ligne - du design initié par la communauté aux stratégies de marketing ; sur les similitudes et les différences entre les JHA et les jeux vidéo dans l'univers numérisé - des espaces panoptiques, aux casinos en ligne et MOBAs ; le rôle que joue l'analyse de données numériques enregistrées en temps réel dans l'élaboration des JHA et jeux vidéo en ligne - l'effet en boucle du *big data*, du design à l'expérience. Le symposium a permis d'atteindre quatre objectifs principalement : (a) de construire des ponts entre l'étude des JHA (*gambling*) et l'étude des jeux vidéo

(*gaming*) ; (b) de promouvoir la fertilisation croisée des idées dans un espace convivial et interactif ; (c) de renforcer les capacités de recherche grâce à des ateliers adaptés aux données en ligne ; et (d) de renforcer les réseaux et les partenariats de l'équipe.

### ***Contributions (avancement de connaissances)***

Le transfert de connaissances des résultats de différents travaux consolidés par l'équipe a été assuré à travers la participation et les présentations des membres dans des congrès nationaux et internationaux, ainsi que par la publication d'articles dans des revues scientifiques, de rapports de recherche et de chapitres de livres.

Par ailleurs, l'équipe a été responsable d'un premier numéro thématique sur les jeux de hasard et d'argent de la revue *Drogues, Santé et Société*. Ce numéro, intitulé « Jeu, enjeux et société », aborde les JHA en tant qu'un phénomène ludique reflétant le contexte socioculturel dont ils existent, ainsi que les comportements à risque et les problématiques qui leur sont associés. Plusieurs études sur la prévention et le traitement des joueurs pathologiques sont présentées.

L'équipe a également soutenu le réseau des centres de réadaptation dans l'analyse et l'évaluation des interventions en cyberdépendance. Finalement, il est important de mentionner qu'à la suite des travaux de l'équipe HERMES et de ses partenariats, un réseau international regroupant des chercheurs, des praticiens et des étudiants a été créé pour réfléchir et développer des travaux sur la relation entre les *gaming* et le *gambling* dans l'espace digital selon des dimensions économique, réglementaire et socio-sanitaire.

## **Partie E – Pistes de recherche futures**

Les travaux que les membres de l'équipe HERMES ont menés au cours des trois dernières années ont permis de développer une programmation triennale qui fera l'objet d'une demande de financement pour une équipe en fonctionnement. Au-delà des partenariats que nous avons développés et/ou consolidés avec des collaborateurs au Québec, au Canada et sur la scène internationale, nos efforts ont été largement investis dans le développement d'une programmation novatrice qui répondrait aux besoins de connaissance dans le domaine des jeux dans l'univers digital ainsi que les besoins en matière de prévention et de traitement auprès des joueurs problématiques et des personnes cyberdépendantes.

Nos projets ont permis à chacun, individuellement, d'amener le champ vers de nouvelles pistes de réflexion sur la base des données probantes recueillies et analysées. Ces connaissances ainsi que la réflexion que les membres de l'équipe ont mené autour de ces constats nous ont permis de développer les orientations générales qui serviront de fondements pour nos travaux futurs.

La nouvelle réalité digitale des jeux nous porte à considérer comme prioritaire la compréhension des processus sous-jacents à l'émergence de nouvelles formes de jeu ludique pouvant être associées à un risque de problèmes psychosociaux ou de dépendances. Parmi les thèmes devant être explorés le phénomène de la *gamification* ou encore la ludification des formes de JHA disponibles en ligne et qui échappent souvent à toute réglementation ; et le phénomène inverse de *gamblification* c'est-à-dire l'intégration de caractéristiques propres au JHA (tel la mise d'argent et l'incertitude du gain) à des nouvelles formes de jeux sont tous des sujets préoccupants. C'est sur ces deux processus que nous proposons de

concentrer les recherches futures pour mieux comprendre la nouvelle génération de jeux et les problèmes émergents qui leur sont associés. Pour ce faire, il est important que ces objets d'études soient examinés selon l'angle populationnel et l'angle clinique et c'est par la triangulation de ces deux sources d'information qu'il sera possible de recommander des actions structurantes pour l'encadrement de ces jeux et pour l'intervention. Nous préconisons également des méthodologies mixtes qualitatives et quantitatives pour être en mesure de regrouper une multitude d'information provenant de sources variées afin de construire un corpus solide dans la compréhension du risque et de la dépendance associés à ces formes de jeux comme objet de consommation. Finalement, nous tenons à réitérer la primauté d'une approche multi-niveaux qui tiendrait compte à la fois de l'individu (en identifiant les déterminants des comportements d'intérêt), du contexte (le rôle des milieux et des environnements) et de la société (l'offre de services, la réglementation et les politiques associées).



## Partie F – Références et bibliographie

1. Agger, B. (2004). *The virtual self: A contemporary sociology*. Malden, MA: Blackwell.
2. Castells, M. (2001). *The Internet galaxy: Reflections on the Internet, business, and society*. Oxford: Oxford University Press.
3. DiMaggio, P. et al. (2001). Social implications of the Internet. *Annual Review of Sociology*, 27, 307-336.
4. Cassel, J. (1976). The contribution of the social environment to host resistance. *American Journal of Epidemiology*, 104(2), 107-23.
5. Leary, T. (1966). Programmed communication during experiences with DMT. *The Psychedelic Review*, 8.
6. Ministère de la Santé et des Services sociaux (2002). *Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002-2005*. Direction des Communications du Ministère de la Santé et des Services Sociaux : Montréal, QC.
7. Ministère de la Santé et Service Sociaux (2006). *Plan d'action interministériel 2006-2011 en toxicomanie*. Direction des Communications du Ministère de la Santé et des Services Sociaux : Québec, QC.
8. Berkman, L.F. and I. Kawachi (2000). *Social epidemiology*. New York: Oxford Press.
9. Giddens, A. (1984). *The constitution of society: Outline of the theory of structuration*. Berkeley and Los Angeles, CA: University of California Press.
10. Goffman, E. (1961). *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*. Indianapolis: Bobbs-Merrill.
11. Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
12. Association des Centres de Réadaptation en Dépendance du Québec (2009). *Jeu pathologique*, in *CRD - Guide de bonnes pratiques et offre de services de base*. Québec, QC.
13. George, S. and V. Murali (2005). Pathological gambling: an overview of assessment and treatment. *Advances in Psychiatric Treatment*, 11(6), 450-456.
14. Beaumont, C., et al. (2005). *Toxicomanie, jeu pathologique et troubles mentaux : Pour une intervention efficace des centres et de leurs partenaires*. Fédération québécoise des centres de réadaptation pour personnes alcooliques et autres toxicomanes : Montréal, QC.
15. Goyette, M. and L. Nadeau (2008). Utilisation pathologique d'Internet: Une intégration des connaissances. *Alcoologie et Addictologie*, 30(3), 275-283.

16. Nadeau, L., Dufour, M., Guay, R., Kairouz, S., Ménard, J.M. et Paradis, C. (2014). *Le jeu en ligne. Quand la réalité du virtuel nos rattrape*. Groupe de travail sur le jeu en ligne : Montréal, QC.
17. Kairouz, S., Paradis, C., & Nadeau, L. (2012). Are Online Gamblers More At Risk Than Offline Gamblers? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 175-180.
18. Kairouz, S., Paradis, C., & Monson, E. (2016). Gender, gambling settings and gambling behaviours among undergraduate poker players. *International Gambling Studies*, 16(1), 85-97.
19. Kairouz S., Paradis C., & Monson E. (2015). Does context matter? A multilevel analysis of gambling settings among undergraduates. *Addiction Research & Theory*, 23(6), 518-527.
20. Dufour, M., et al. (2009). *Le rôle du poker en ligne dans les trajectoires de jeu de hasard et d'argent*, in *Action concertée : Jeu par Internet 2007-2009*. Rapport soumis au Fond Québécois de la Recherche sur la Société et la Culture (FQRSC).
21. Dufour, M., N. Brunelle, and E. Roy (2012). *L'évolution des habitudes de jeu des joueurs de poker en ligne et en salle*, in *Action concertée 2009-2012: Impacts sociaux économiques des jeux de hasard et d'argent*. Rapport. Fond Québécois de la Recherche sur la Société et la Culture (FQRSC).
22. Kairouz, S., Nadeau, L., Tovar, M-L. et Pousset, M. (2014). *Comparaison du jeu de hasard et d'argent dans la population générale en France et au Québec*. Université Concordia : Montréal, QC.
23. Costes, J.-M., Kairouz, S., Pousset, M. (2014). Jeu problématique en France?: une première enquête nationale. *Drogues, santé et société*, 12(2), 1-19.
24. Costes J.-M., Kairouz S., Eroukmanoff V., Monson E. (2016). Gambling patterns and problems of gamblers on licensed and unlicensed sites in France. *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 79-91.
25. Dufour, M., Nadeau, L. et Gagnon, S.R. (2012). L'évaluation des jeunes cyberdépendants demandant des services dans les centres de réadaptation au Québec. *Projet Virtuado*.