

# 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)

## **Les addictions dans l'espace virtuel : jeux de hasard et d'argent, jeux numériques et cyberdépendance**

Les jeux de hasard et d'argent (JHA) constituent une activité très répandue dans la population. Avec l'arrivée d'Internet, leur disponibilité et leur accessibilité ont augmenté considérablement, et des nouveaux comportements et activités en ligne sont apparus, notamment les jeux virtuels ou jeux numériques (*gaming*). La juxtaposition d'un espace digital à l'espace de vie réel a entraîné des changements majeurs dans la vie des individus, leur identité et leurs rapports aux autres et à la société. Ainsi, cette révolution technologique a soulevé plusieurs questions, telles que : Est-ce que l'omniprésence d'Internet peut entraîner des problèmes dans l'autorégulation de son usage? Faut-il intégrer la toile comme un déterminant environnemental pouvant avoir des effets délétères? Internet peut-il être l'objet d'une dépendance? Quels sont les services les plus appropriés pour traiter ces nouvelles addictions du monde dit virtuel? Afin de trouver les réponses à ces questions, l'équipe en émergence HERMES (Habitudes de vie Et Recherches MultidisciplinairES) a été créée et elle soumettra une demande de financement pour une équipe en fonctionnement. Cette équipe, composée par des chercheurs provenant des disciplines variées, a établi deux objectifs principaux :

1. Le développement d'une programmation de recherche visant la création d'une équipe de recherche en fonctionnement qui contribuera à l'avancement des connaissances sur les activités virtuelles et les enjeux associés.
2. La consolidation des projets impliquant la participation des membres de l'équipe, ainsi que des collaborations et des partenariats au niveau national et international.

Afin de bien saisir le phénomène d'intérêt, le modèle biopsychosocial a été adopté comme cadre de référence, ce qui a permis, d'une part, de comprendre les activités virtuelles comme étant le résultat d'une interaction dynamique entre l'individu, l'objet et l'environnement (*set, object, setting*); d'autre part, de concevoir le comportement de jeu sur un continuum de gravité, requérant des niveaux différents d'intervention selon les risques et les problèmes éprouvés par les usagers (y compris la prévention pour les usagers sans problème, la détection chez les usagers à risque et le traitement pour les usagers dépendants).

Étant donné la complexité de l'objet d'étude, une approche théorique multidisciplinaire a été utilisée. Ainsi, l'équipe a recouru à trois disciplines complémentaires : l'épidémiologie sociale, la sociologie et la psychologie. L'épidémiologie sociale a permis d'étudier la distribution des conduites à risque dans la population et d'identifier les facteurs macro-contextuels pouvant influencer cette distribution. La sociologie a permis d'examiner les interactions sociales des internautes, ainsi que de comparer les facteurs de risque et de protection du jeu en ligne par rapport au jeu hors ligne. Enfin, la psychologie a permis de mieux comprendre les facteurs cognitifs (attentes, croyances, intentions, etc.) associés au comportement de jeu, et de tenir compte des comorbidités souvent présentes chez les joueurs pathologiques et les cyberdépendants.

À partir de ce cadre de référence, la programmation de recherche de l'équipe HERMES a été structurée autour de deux axes complémentaires, un premier axe privilégiant une approche populationnelle (avec un volet sociologique et un volet épidémiologique), et un deuxième axe centré sur une approche clinique (incluant un volet détection et un volet services et traitement). C'est à l'intérieur de ces deux

axes que les membres de l'équipe ont développés et consolidés des projets de recherche et leurs collaborations, autour de deux thématiques principales :

- a) L'analyse contextuelle du jeu en ligne, ses déterminants et ses conséquences.
- b) L'analyse réflexive du jeu en ligne en contraste avec les jeux numériques (*gaming*) et la cyberdépendance.

Afin de décrire les comportements en lien avec les jeux digitalisés sur Internet, la distribution de ces comportements dans la société et ses sous-groupes, et leurs effets sur le bien-être et la santé de la population, plusieurs projets ont été développés à l'intérieur d'un Axe populationnel. Ainsi, les projets de recherche en cours dans ce premier axe sont les suivants : (a) une étude comparative France-Québec sur les habitudes de jeux en ligne à partir de données administratives et le développement d'outils systématiques de repérage de joueurs problématiques; (b) une analyse comparative Allemagne-Québec des modèles d'offre de jeux sur Internet; (c) une étude canadienne de la culture des *gamers* comme cadre à l'expérience du corps genré dans un jeu vidéo. Afin de mieux comprendre les populations à risque et les populations pathologiques, des études portant sur la détection et la prévention, ainsi que sur les services et le traitement disponibles ont été menées au sein d'un Axe clinique. Ainsi, les projets de recherche en cours dans ce deuxième axe incluent : (a) une description du portrait clinique et des problèmes associés chez de jeunes cyberdépendants dans les Centres de réadaptation en dépendance du Québec (CRD); (b) l'identification des trajectoires de participation aux JHA et de *gaming* auprès de jeunes du secondaire; (c) une étude longitudinale

sur 5 ans des habitudes de jeu des joueurs de poker; (d) l'évaluation des divers services de traitement offerts aux personnes dépendantes dans les CRD.

Les différents travaux développés par l'équipe ont contribué au transfert et à l'avancement de connaissances de diverses manières. Premièrement, le « Symposium interactif d'été – Recherche 2.0 » organisé en juin 2015, a permis de construire des liens entre l'étude des JHA et l'étude des jeux vidéo, renforçant aussi les capacités de recherche et les partenariats de l'équipe. Deuxièmement, le premier numéro thématique « Jeu, enjeux et société », de la revue *Drogues, Santé et Société*, dont l'équipe a été responsable, a permis la publication de plusieurs études sur le jeu. Troisièmement, grâce aux collaborations internationales établies lors des différents projets menés, l'équipe a profité de l'expérience de chercheurs internationaux, ce qui a aussi permis la comparaison des données du Québec avec celles d'autres pays (notamment la France et l'Allemagne). Finalement, la programmation de l'équipe HERMES a aidé à renforcer davantage les liens entre la recherche et la pratique (ce qui est reflété dans la composition même de l'équipe), autour des questions touchant aux JHA, au *gaming* et à la cyberdépendance.

Afin de poursuivre l'avancement de connaissances sur le jeu, l'équipe HERMES envisage la soumission d'une demande d'équipe en fonctionnement à l'automne 2016. Parmi les travaux qui seront développés, l'axe populationnel mènera un projet d'analyse du concept de jeu responsable et des structures normatives guidant les pratiques associées. L'axe clinique œuvrera au renforcement de partenariats avec des chercheurs européens, en vue d'une triangulation de données internationales pour la validation d'un outil diagnostique, l'*Internet Addiction Test* (IAT).