

Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

Réponses cognitives et émotionnelles aux mises en garde visant à prévenir les problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent: le cas des ALV

Chercheur principal

Jean-Charles Chebat, HEC Montréal

Co-chercheur(s)

Pierre Balloffet, HEC Montréal

Claire Gélinas, Université du Québec à Montréal

Jacob Amnon Suissa, Université du Québec à Montréal

Établissement gestionnaire de la subvention

HEC Montréal

Numéro du projet de recherche

2008-JA-124840

Titre de l'Action concertée

Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent - Phase 2

Partenaire(s) de l'Action concertée

Ministère de la santé et des services sociaux (MSSS) et
le Fonds Québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC)

Programme *Actions concertées*

Résumé

(4 pages double interligne – excluant la page d'identification)

IDENTIFICATION

1. Nom du chercheur principal :
Jean-Charles Chebat, HEC Montréal
2. Nom du ou des cochercheurs, du ou des chercheur(s) collaborateur(s) et de leur(s) établissement(s) respectif(s) :
Claire Gélinas-Chebat, Université de Québec à Montréal (UQAM)
Pierre Balloffet, HEC Montréal
Jacob Amnon Suissa, Université de Québec à Montréal (UQAM)
3. Nom des partenaires du milieu impliqués dans la réalisation du projet (le cas échéant) : Centre Dollard Cormier, Maison Jean Lapointe, Centre L'As de Cœur, Les Centres Bonséjour, l'Association des intervenants en toxicomanie du Québec (AITQ).
4. Établissement gestionnaire de la subvention : **HEC Montréal**
5. Titre du projet de recherche : **Réponses Cognitives et Émotionnelles aux mises en garde visant à prévenir les problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent. Le cas des appareils de loterie vidéo (ALV).**
6. Numéro du projet de recherche : # **124840**
7. Titre de l'action concertée : **Les Impacts Socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent. Concours 2007-2008 (2^E concours)**
8. Partenaires de l'action concertée : **Ministère de la Santé et de Services Sociaux (MSSS) et Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC)**

RÉSUMÉ (maximum 4 pages)

1. Titre (titre promotionnel) :

Une communication efficace pour combattre les effets pernicioeux des ALV.

2. Principale question et/ou hypothèse de la recherche

Cette recherche se compose de trois parties s'articulant autour de l'utilisation et de l'efficacité potentielle des mises en garde dans le contexte des jeux de hasard et d'argent, notamment adressées aux joueurs excessifs des ALV. Les mises en garde ont pour but d'informer les usagers des produits dangereux sur les risques encourus pour la santé du fait de leur utilisation ou abus et de les en prémunir.

La première partie de l'étude concerne les messages affichés par la **Fondation Mise sur Toi** sur les lexans de haut des ALV. On se pose alors la question suivante : le contenu de ces messages fournit-il l'information adéquate sur les risques de jeu et sur les façons d'en éviter les conséquences négatives ?

La seconde partie est axée sur une expérience et vise à évaluer les effets d'autres mises en garde où nous manipulons simultanément l'intensité de la menace et la source (Fondation Mise Sur Toi vs Institut National de la Santé Publique), afin de répondre aux questions suivantes :

1- Quel niveau de menace (forte/intermédiaire ou faible) est le plus efficace pour générer un changement d'attitude dans le sens d'une réduction du comportement de jeu excessif?

2-Quelles sont les réponses émotionnelles (peur, angoisse, anxiété, etc.) au degré de menace? Ces réponses émotionnelles médiatisent-elles la relation mise en garde->attitude-> intention de se conformer?

3-Quelle source (attachée au fournisseur du jeu vs médicale) est la plus apte à générer des changements d'attitudes?

La troisième partie répond principalement aux deux questions. Cette partie concerne une expérience visant à mesurer les effets découlant de la variation du contenu (troubles familiaux versus troubles financiers) ainsi que de la présence/absence d'une image frappante.

1- Parmi les dimensions à utiliser dans la mise en garde, laquelle pourrait s'avérer la plus efficace pour aboutir à un changement d'attitude?

2- Est-ce que la présence d'une image accroît les effets persuasifs de la mise en garde?

3. Principaux résultats et principales pistes de solution

La **Fondation Mise sur Toi** (FMT) affiche depuis 2002 des messages de sensibilisation sur les lexans de haut des ALV (i.e : « Avant d'aller trop loin... », « Avant de perdre le contrôle... », « Avant les idées noires... », etc.). Il s'agit de débuts de phrases se terminant par des points de suspension. Selon l'argumentaire des mises en garde efficaces, ces messages font problème par le fait de ne pas cibler un danger ou risque spécifique. Les données proviennent de 156 joueurs réguliers d'ALV exposés aux messages expérimentaux (sept messages, un pour chacun des sept groupes expérimentaux). Les résultats statistiques montrent que ces messages FTM n'arrivent pas à avoir des effets significatifs sur l'évaluation cognitive (c'est à

dire, autant sur la sévérité que sur la vulnérabilité perçues) et non plus sur l'émotion (peur) déclenchée. Ceci indique que ces messages FMT ne modifient pas les attitudes des joueurs face aux jeux et ils ne perçoivent pas de risques de s'adonner aux ALV.

La deuxième partie a testé un modèle issu de deux théories majeures dans la psychologie sociale, celle de Protection Motivation Theory (PMT) et celle de Elaboration Likelihood Model (ELM) auprès des 250 joueurs d'appareils de loterie vidéo (ALV). Les résultats montrent que les menaces fortes renforcent davantage le traitement de l'information, et que la source médicale (INSPQ), en comparaison avec celle associée au fournisseur de jeu (FMT), s'avère plus efficace pour inciter au traitement de l'information. De même, on a trouvé que le traitement de l'information a des effets positifs sur le changement d'attitude. Ces résultats contribuent à améliorer la connaissance sur le sujet des dépendances aux jeux de hasard et d'argent et se révèlent fort encourageants sur le plan pratique.

La troisième partie du projet est une étude fondée sur le même modèle théorique que la recherche précédente, à la différence qu'il se propose de mesurer l'efficacité de l'insertion d'**images frappantes** dans la mise en garde tout en variant le contenu. Un échantillon de 103 joueurs d'ALV ont été exposés à quatre conditions expérimentales, à savoir : deux types d'effets négatifs des jeux excessifs (**troubles familiaux** versus **financiers**) et la présence versus l'absence d'une image frappante. Les résultats montrent que la présence d'une image frappante a des effets plus positifs sur l'évaluation cognitive, la peur et le traitement de l'information. En plus, le contenu représentant des troubles familiaux avec image est le plus efficace pour aboutir à un changement d'attitude.

4. Contexte et historique du projet en lien avec l'appel de propositions et les besoins exprimés par les partenaires

Ce projet est né dans le cadre d'un cours doctoral offert par le professeur Jean-Charles Chebat dans le programme doctoral conjoint de HEC Montréal, l'UQAM, l'Université Concordia et McGill. Ce cours porte sur la communication persuasive en marketing, avec un accent spécial sur le domaine de la santé publique. L'un des aspects touchés dans le cours concerne l'effet dissuasif des messages anti-tabac et l'un des étudiants s'est intéressé à explorer les effets dissuasifs des messages dans un contexte autre que le tabagisme.

Les objectifs prioritaires du gouvernement pour 2007-2008 et du MSSS du Québec sont le développement des connaissances sur les conséquences des jeux de hasard et d'argent et l'amélioration des moyens d'intervention pour faire face à ce problème. On a trouvé alors une opportunité dans le cadre de ces objectifs pour présenter notre projet.

L'appel de propositions et les besoins exprimés pour le programme d'actions concertées se résument sur les axes de recherche retenus pour 2007-2008 : la prévention, l'offre de service, le cas spécifique des appareils de loterie vidéo (ALV), les coûts sociaux et de santé, la trajectoire de vie des joueurs et l'environnement du jeu. Notre projet s'occupe des joueurs d'ALV, lesquels se trouvent parmi les groupes visés par les partenaires associés au programme.