

Article promotionnel

2012-JU-164469

Les préjudices attribuables au jeu en ligne au Québec : impacts sur les joueurs et leur entourage

Cette recherche a été subventionnée par le ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS) et le Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC) dans le cadre du programme *Actions concertées*.

Chercheure principale : Elisabeth Papineau, Ph.D. (Institut national de santé publique du Québec)

Cochercheurs : Guy Lacroix, Ph.D. (Département d'économie, Université Laval)

Serge Sévigny, Ph.D. (Département des fondements et pratiques en éducation, Université Laval)

Décembre 2015

Identification

1- Nom du chercheur principal et de son établissement

Elisabeth **Papineau**, Ph.D. Chercheure, Institut national de santé publique du Québec

Chargée d'enseignement de clinique, Département de médecine sociale et préventive, Université de Montréal

Chercheure associée, Institut de recherche en santé publique, Université de Montréal

2- Nom des co-chercheurs, des chercheurs collaborateurs et établissements respectifs

Guy **Lacroix**, Ph.D. Sciences économiques, Professeur et Directeur du Département d'économie à l'Université Laval;

Serge **Sévigny**, Ph.D. Mesures et évaluation, Professeur titulaire à l'Université Laval, Département des fondements et pratiques en éducation ;

Sous la coordination de Fanny **Lemétayer** (INSPQ), et avec la collaboration (par ordre alphabétique) d'Amadou Diogo **Barry** (INSPQ), Jean-François **Biron** (Direction de santé publique de Montréal), Nicolas **Corneau-Tremblay** (U. Laval), Marianne **Dubé** (INSPQ) et Philippe **Gamache** (INSPQ), Denis **Hamel** (INSPQ), David **Lévesque** (U. Laval).

3- Nom des partenaires du milieu impliqués dans la réalisation du projet

Me Dominique **Gervais**, Avocate au service juridique d'Option Consommateurs,

Mme Carmen **Trottier**, Directrice de l'Association des intervenants en toxicomanie du Québec,

Dr. Robert **Williams**, Ph.D., Professeur, Faculté des sciences de la santé, Université de Lethbridge (Alberta) et coordonnateur de recherche au Alberta Gambling Research Institute (AGRI)

Dr. Rachel **Volberg**, Ph.D., Directrice, Gemini Research et Professeure associée, École des sciences de la santé et de santé publique, Université du Massachusetts (Amherst).

4- Établissement gestionnaire de la subvention

Institut national de santé publique du Québec

5- Titre du projet de recherche

Les impacts socioéconomiques attribuables aux jeux de hasard et d'argent et au jeu en ligne: dimensions individuelles et collectives

6- Numéro du projet de recherche

2012-JU-164469

7- Titre de l'action concertée

Action concertée Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent, phase 5

8- Partenaires de l'action concertée

Ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS)

**

Cette recherche a obtenu un certificat d'éthique (# 271) du Comité d'éthique de la recherche de l'Agence de la santé et des services sociaux de Montréal

À l'heure de l'émergence de nouvelles habitudes de consommation et de comportements liées aux technologies des communications, il est légitime de se questionner sur l'évolution des pratiques de jeux d'argent dans la population. Sur la base des connaissances disponibles, le développement du jeu en ligne soulève depuis vingt ans des préoccupations de santé publique puisque ses adeptes manifestent généralement davantage de problèmes psychosociaux que les joueurs hors-ligne.

Cette recherche visait à vérifier si et dans quelle mesure la pratique des jeux d'argent en ligne générerait davantage d'impacts préjudiciables pour la santé et le bien-être de joueurs adultes du Québec. À l'aide de la méthode novatrice d'appariement par score de propension, nous avons procédé à cette évaluation sur un échantillon de 826 joueurs réguliers répartis en sous-groupes¹ : joueurs en ligne purs, joueurs en ligne mixtes et un groupe contrôle de joueurs hors-ligne.

Cette étude a permis de révéler que : 1) le jeu en ligne génère effectivement chez les joueurs en ligne et leur entourage un fardeau supplémentaire d'impacts et de jeu problématique. Ces impacts s'observent dans plusieurs sphères de leur vie : travail, relations, santé mentale et physique, finances et qualité de vie; 2) associé au jeu hors-ligne, la pratique du jeu en ligne fait augmenter considérablement le fardeau d'impacts en termes de nombre et d'intensité.

Au-delà de la mesure des problèmes de jeu, les résultats de cette étude dévoilent des impacts réels actuellement non saisis par les instruments de surveillance. Le coût de ces préjudices sur les joueurs, leur entourage et la communauté reste alors sous-estimé. À la lueur de ces résultats, l'élaboration d'une mesure populationnelle de surveillance permettant de dresser un portrait des préjudices du jeu se révèle essentielle.

Puisque la modalité en ligne ne fait qu'accentuer les conséquences négatives des jeux d'argent sur la santé et le bien-être des joueurs et de leurs proches, les politiques publiques devraient considérer l'encadrement de la commercialisation du jeu en ligne et des restrictions sur la promotion similaires à celles implantées pour d'autres produits à risque.

¹ Tous les répondants sont des joueurs réguliers : ils jouent plus d'une fois par mois depuis au moins un an. Les joueurs en ligne « purs » sont des joueurs en ligne ne jouant jamais hors-ligne. Les joueurs mixtes sont des joueurs en ligne qui jouent parfois hors-ligne. Le groupe contrôle est composé de joueurs hors-ligne « purs », dans la mesure où aucun ne joue en ligne.