

JEU DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE ET JEU PROBLEMATIQUE

Si pour la majorité des joueurs et joueuses de jeux de hasard et d'argent en ligne, cette pratique n'a pas d'impact négatif, l'étude eGames 2021 a observé une proportion de joueur-euse-s avec des graves problèmes de jeu deux fois plus élevée que celle observée en 2018. Les jeunes adultes sont particulièrement touchés. Ce résultat montre clairement qu'en ligne, le repérage des joueurs et joueuses souffrant de problèmes n'est actuellement pas suffisant.

QU'EST-CE QUE LE JEU PROBLEMATIQUE ?

Un trouble lié à l'usage des jeux de hasard et d'argent est reconnu par l'Organisation mondiale de la santé (CIM-11, 2019) et par l'Association américaine de psychologie (DSM-5, 2013). Ce trouble peut être défini comme une perte de maîtrise prolongée/durable de l'usage des jeux de hasard et d'argent ne permettant plus à la personne d'être fonctionnelle face à son projet de vie et à ses relations sociales. Il s'accompagne de la souffrance de la personne et de changements de son rapport au monde (Notari et al., 2022).

Dans la littérature, ce trouble est identifié par différents termes, souvent en fonction de l'outil de diagnostic utilisé. Le terme «trouble» est aujourd'hui le terme de référence, mais, le terme «problématique» est souvent utilisé comme alternative (voir par exemple l'instrument utilisé pour cette étude). Le terme «pathologique», quant à lui, a été progressivement abandonné. Lorsque les joueur-euse-s présentent des difficultés sans toutefois répondre à l'ensemble des critères cliniques du trouble lié à l'usage des jeux de hasard et d'argent, il ou elle est alors qualifié-e comme « à risque ».

Dans le cadre de l'étude eGames, l'instrument de mesure Problem Gambling Severity Index (PGSI) a été utilisé (Ferris & Wynne, 2001). Il permet de classer les joueur-euse-s sur une échelle de risque selon plusieurs stades (non problématique, à faible risque, à risque modéré, problématique).

QUEL EST L'APPORT DE LA RECHERCHE ?

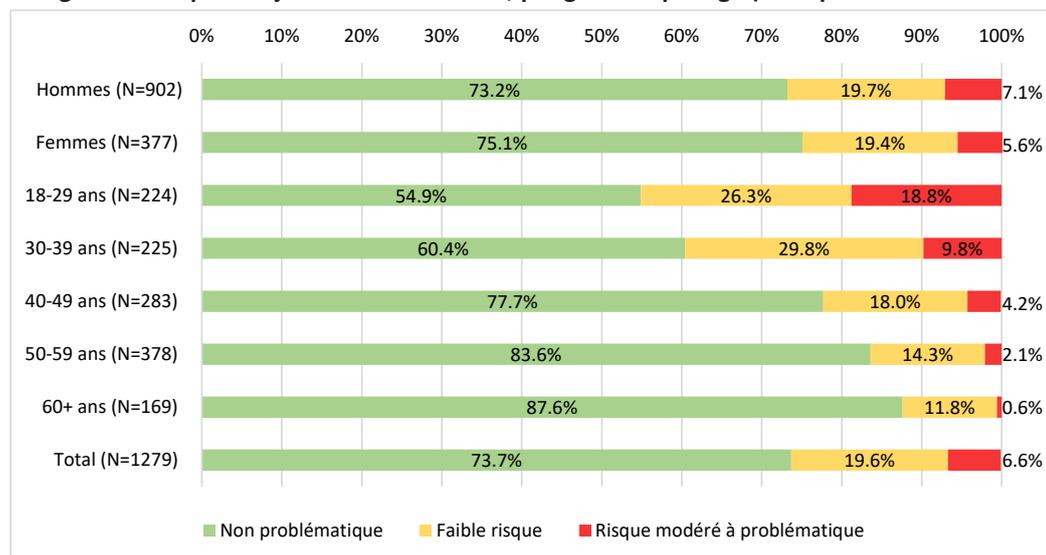
L'étude menée par Addiction Suisse et le GREA en 2021 a permis d'observer une hausse significative de la proportion de joueur-euse-s de jeux de hasard et d'argent en ligne souffrant d'un trouble en lien à ces jeux. Entre 2018 et 2021, la prévalence du «jeu problématique» dans l'échantillon de joueur-euse-s a plus que doublé, passant de 2.3% à 5.2%. Cependant, la proportion du jeu «à risque modéré» est restée stable, avec des taux de 2.1% en 2018 et 1.4% en 2021. Au total donc, la part de joueur-euse-s à risque modéré ou problématiques dans les échantillons était de 4.4% en 2018 et de 6.6% en 2021.

Répartition des joueur-euse-s par catégorie de risque (PGSI), comparaison études eGames 2018 et 2021.



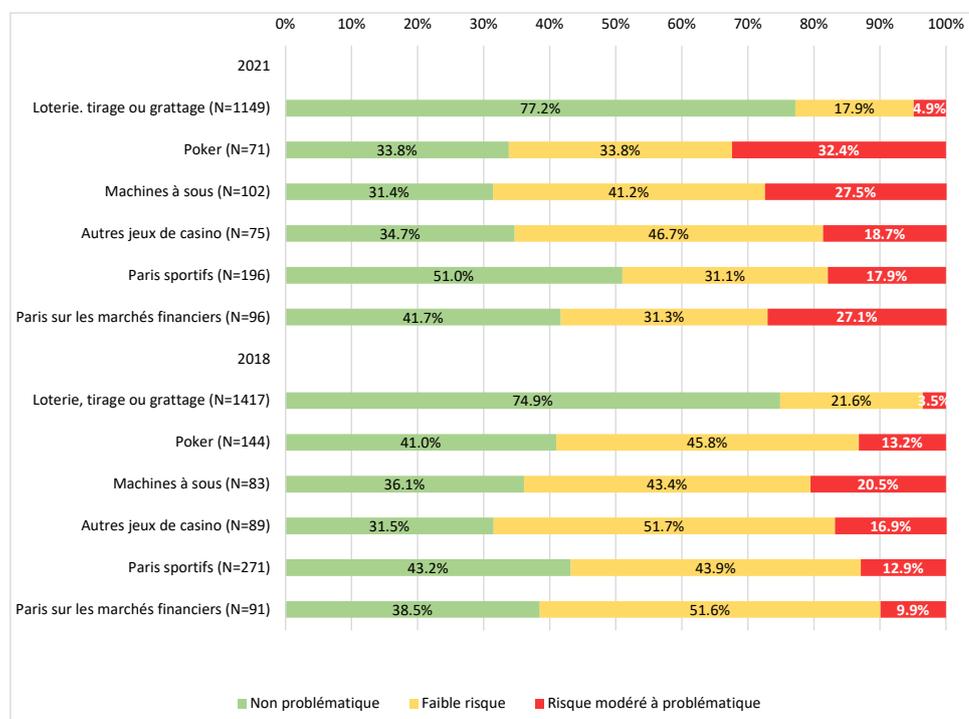
Le jeu à risque modéré ou problématique touche une part non négligeable de la population de joueur·euse·s, notamment les jeunes de 18 à 29 ans. Selon les données de l'étude, 18.8% des joueur·euse·s de cette tranche d'âge dans l'échantillon ont un profil de risque modéré ou problématique. Ce pourcentage reste assez élevé chez les personnes âgées de 30 à 39 ans, avec un taux de 9.8%. Pour ces deux groupes d'âge, une hausse importante a été observée entre les études de 2018 et de 2021. Concernant les différences de genre, la prévalence est de 7.1% chez les hommes et de 5.6% chez les femmes, sans différences significatives. Chez les hommes, une hausse significative a été observée entre 2018 et 2021.

Catégorie de risque des joueurs selon la PGSI, par genre et par âge (hors paris sur les marchés financiers)



En ce qui concerne la proportion de joueur·euse·s à risque modéré ou problématiques, des différences importantes sont observables selon le type de jeu. Dans l'échantillon de 2021, 32.4% des joueur·euse·s de poker en ligne, 27.5% des joueur·euse·s de machines à sous et 27.1% des joueur·euse·s de paris sur des marchés financiers étaient considéré·e·s comme étant à risque modéré ou problématiques. Une hausse significative de ces pourcentages par rapport à 2018 est observable, en particulier pour les joueur·euse·s de poker en ligne et de paris sur les marchés financiers

Répartition des profils de risque selon la PGSI par type de jeu en ligne (2018 et 2021)



Les résultats de l'étude montrent également que les joueur·euse·s à risque modéré ou problématiques a) participent facilement à plusieurs types de jeux, b) la plupart d'entre eux·elles jouent également à la loterie et/ou à des jeux de grattage en ligne, c) ils·elles jouent souvent à des JHA dans des établissements conventionnels (terrestres). De plus, ils·elles ont tendance à jouer autant en ligne sur des sites suisses qu'étrangers et ils·elles sont plus susceptibles d'utiliser des appareils mobiles tels que des téléphones portables.

QUELS SONT LES ENJEUX ACTUELS ?

L'étude eGames montre que la prévalence du jeu problématique observée dans les deux échantillons de joueur-euse-s en ligne de 2018 et 2021 est plus élevée que celle observée dans la population des joueur-euse-s dans son ensemble (comparaison avec Dey et Haug, 2019). En outre, dans une période marquée par des changements majeurs et des événements importants, nous avons assisté à une aggravation de la situation.

L'évolution de la proportion de joueur-euse-s à risque modéré ou problématiques dans l'échantillon de joueur-euse-s en ligne est inquiétante et il ne faut pas exclure la possibilité que cette progression puisse se poursuivre dans le temps jusqu'à atteindre ou dépasser les niveaux observés dans les pays voisins (13,0% des joueur-euse-s en ligne en France, 17,6% en Italie et 21,3% en Allemagne).

Les données de l'étude eGames montrent aussi que le problème ne peut être traité de manière disjointe, mais que tous les acteur-ice-s doivent unir leurs forces et doivent pouvoir échanger les informations nécessaires pour protéger la population de manière adéquate. Un renforcement des pratiques de repérage – décrites comme clairement lacunaires par certains joueur-euse-s problématiques interrogés dans le cadre du volet qualitatif de l'étude – et d'accompagnement des joueur-euse-s problématiques, ainsi qu'un renforcement de la prévention en ligne sont aussi nécessaires pour éviter que la situation ne s'aggrave.

EGAMES SUISSE :

Le projet de recherche eGames Suisse ambitionne de mieux comprendre les pratiques de jeu d'argent en ligne tant sur le plan quantitatif que qualitatif. En regard des développements actuels du marché des jeux, il étend son investigation aux jeux dits « free-to-play » (F2P), dont le modèle économique est basé sur des formes d'achat durant le jeu qui s'apparentent aux jeux d'argent.

La première phase de projet (eGames 2018) s'est achevée en mai 2020 alors que la deuxième phase de projet (eGames 2021-2022) s'est achevée en février 2023. Lors de chaque phase une vague d'enquête quantitative (enquête par questionnaire en ligne de joueur-euse-s de jeux de hasard et d'argent, issus d'un panel de personnes majeures vivant en Suisse) et une vague d'enquête qualitative (enquête par entretiens semi-directifs) ont été menées.

La présente fiche d'information a été rédigée par Luca Notari (Addiction Suisse), Jeanne Vorlet (Addiction Suisse) et Hervé Kuendig (GREA). Elle accompagne la publication du rapport de recherche concernant la 2ème vague du projet eGames en Suisse ; le rapport (Notari, Kuendig, Vorlet, Salvetti & Al Kurdi ; 2023) et les autres éléments de vulgarisation scientifique issus de la première vague d'enquête sont accessibles sur le site dédié au projet <https://egames-suisse.ch>.

SOURCES

- Al Kurdi C., Notari L., & Kuendig H. (2020). Jeux d'argent sur internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo. Lausanne: GREA & Addiction Suisse.
- Costes, J-M., Kairouz, S., Fiedler, I., Bartczuk R.P., Lelonek-Kuleta B., Minutillo, A., & Notari L. (in review). Online gambling practices and related problems in five European countries: Findings from the Electronic Gam(b)ling (E-GAMES) Multinational Survey. Journal of Gambling Studies.
- Dey, M., & Haug, S. (2019). Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz im Jahr 2017.
- Ferris, J. A., & Wynne, H. J. (2001). The Canadian problem gambling index (pp. 1-59). Ottawa, ON: Canadian Centre on substance abuse.
- Loi fédérale sur les jeux d'argent (LJA).
- Notari, L., Al Kurdi, C., Jordan, M. D., & Sivanesan, N. (2022). Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux et Internet: des conduites addictives sans substance?.
- Notari L., Kuendig H., Vorlet J., Salvetti K., Al Kurdi, C. (2023). Les jeux de hasard et d'argent en ligne à l'ère du COVID-19 et de l'offre légale. Lausanne : Addiction Suisse & GREA.