



L'addiction aux jeux de hasard et d'argent en ligne: quelles spécificités?

Journée d'étude du CERReV : "Us et abus d'Internet : Enjeux sociaux et psychologiques des pratiques numériques."

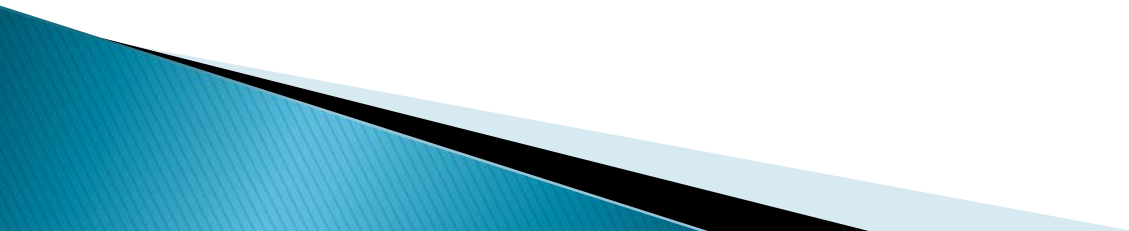
25 septembre 2015, Université de Caen.

Servane Barrault (1) & Isabelle Varescon (2)

1. Maitre de Conférences, Université François Rabelais, Tours

2. Professeur, Institut Universitaire de Psychologie Paris Descartes

Le jeu pathologique



Le jeu pathologique

- ▶ **Jeux de hasard et d'argent:** « Action dont l'issue repose principalement ou totalement sur le hasard et qui implique au préalable une mise irréversible d'argent ou d'un objet de valeur » (Ladouceur, 2004).

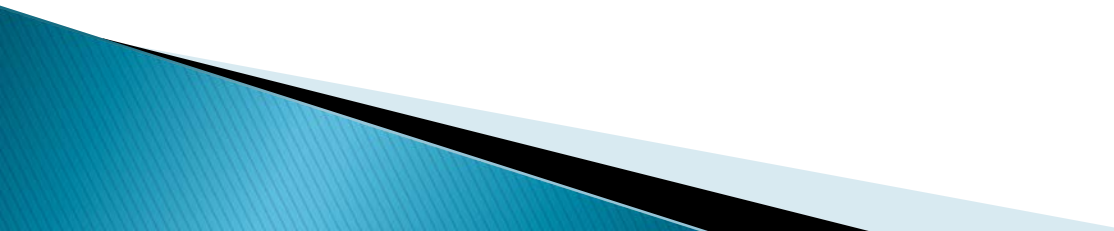
Le jeu pathologique

- ▶ **Jeux de hasard et d'argent:** « Action dont l'issue repose principalement ou totalement sur le hasard et qui implique au préalable une mise irréversible d'argent ou d'un objet de valeur » (Ladouceur, 2004).
- ▶ **Jeu pathologique:** « Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu » en dépit de conséquences négatives (DSM-IV-TR, 2000).

Le jeu pathologique

- ▶ **Jeux de hasard et d'argent:** « Action dont l'issue repose principalement ou totalement sur le hasard et qui implique au préalable une mise irréversible d'argent ou d'un objet de valeur » (Ladouceur, 2004).
- ▶ **Jeu pathologique:** « Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu » en dépit de conséquences négatives (DSM-IV-TR, 2000).
- ▶ **DSM-V (2013):** devient « *Disordered gambling* »

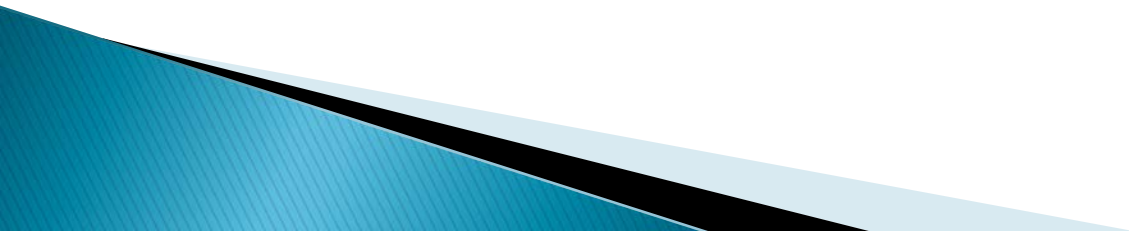
Le jeu pathologique

- ▶ **Jeux de hasard et d'argent:** « Action dont l'issue repose principalement ou totalement sur le hasard et qui implique au préalable une mise irréversible d'argent ou d'un objet de valeur » (Ladouceur, 2004).
 - ▶ **Jeu pathologique:** « Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu » en dépit de conséquences négatives (DSM-IV-TR, 2000).
 - ▶ **DSM-V (2013):** devient « *Disordered gambling* »
 - ▶ **Epidémiologie:**
- 

Le jeu pathologique

- ▶ **Jeux de hasard et d'argent:** « Action dont l'issue repose principalement ou totalement sur le hasard et qui implique au préalable une mise irréversible d'argent ou d'un objet de valeur » (Ladouceur, 2004).
- ▶ **Jeu pathologique:** « Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu » en dépit de conséquences négatives (DSM-IV-TR, 2000).
- ▶ **DSM-V (2013):** devient « *Disordered gambling* »
- ▶ **Epidémiologie:**
 - Rapport de l'OFDT (2011): 0,4% de joueurs excessifs (200.000); 0,9% de joueurs à risques (400.000) = 1,3% de la population générale

Le jeu en ligne



Le jeu en ligne

- 1995: 1^{er} casinos en ligne

Le jeu en ligne

- 1995: 1^{er} casinos en ligne
- Modalité de jeu en pleine expansion

Le jeu en ligne

- 1995: 1^{er} casinos en ligne
- Modalité de jeu en pleine expansion
- Entre 1 et 2 millions de joueurs d'argent réguliers en ligne (*rapport du Sénat, 2009*).

Le jeu en ligne

- 1995: 1^{er} casinos en ligne
- Modalité de jeu en pleine expansion
- Entre 1 et 2 millions de joueurs d'argent réguliers en ligne (*rapport du Sénat, 2009*).
- Internet comme favorisant l'installation plus rapide de problématiques de dépendance au jeu (*Griffiths, 2003; Chang & Man Law, 2008*).

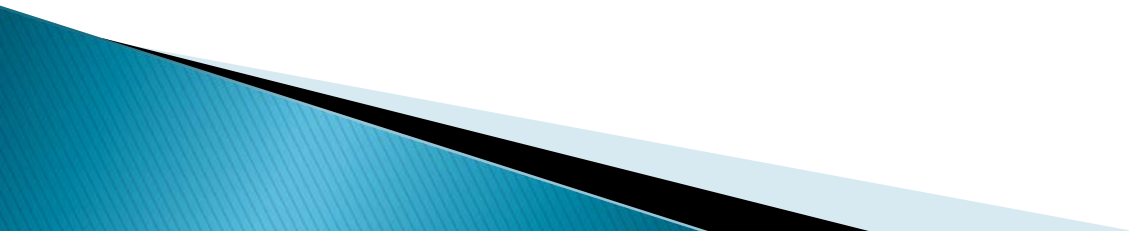
Le jeu en ligne

- 1995: 1^{er} casinos en ligne
- Modalité de jeu en pleine expansion
- Entre 1 et 2 millions de joueurs d'argent réguliers en ligne (*rapport du Sénat, 2009*).
- Internet comme favorisant l'installation plus rapide de problématiques de dépendance au jeu (*Griffiths, 2003; Chang & Man Law, 2008*).
- Sentiment de confort et de sécurité , absence de stimulations sensorielles => banalisation (notamment au niveau émotionnel) + illusion de contrôle (*Cotte & Latour, 2009*).

Le jeu en ligne

- 1995: 1^{er} casinos en ligne
- Modalité de jeu en pleine expansion
- Entre 1 et 2 millions de joueurs d'argent réguliers en ligne (*rapport du Sénat, 2009*).
- Internet comme favorisant l'installation plus rapide de problématiques de dépendance au jeu (*Griffiths, 2003; Chang & Man Law, 2008*).
- Sentiment de confort et de sécurité , absence de stimulations sensorielles => banalisation (notamment au niveau émotionnel) + illusion de contrôle (*Cotte & Latour, 2009*).
- Caractéristiques structurelles et situationnelles du jeu en ligne: rôle important dans l'exacerbation de pratiques de jeu excessives (Griffiths, 2003).

Caractéristiques structurelles



Caractéristiques structurelles

- ▶ Éléments facilitant l'initiation d'une pratique de jeu :

Caractéristiques structurelles

- ▶ Éléments facilitant l'initiation d'une pratique de jeu :
 - ⇒ Localisation du lieu de jeu

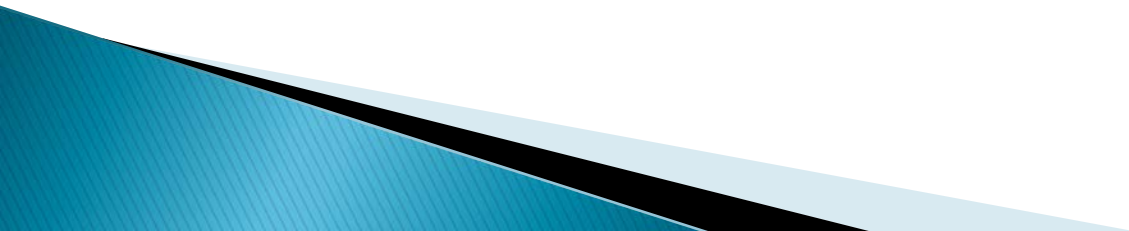
Caractéristiques structurelles

- ▶ Éléments facilitant l'initiation d'une pratique de jeu :
 - ⇒ Localisation du lieu de jeu
 - ⇒ Nombre de lieux de jeu accessibles

Caractéristiques structurelles

- ▶ Éléments facilitant l'initiation d'une pratique de jeu :
 - ⇒ Localisation du lieu de jeu
 - ⇒ Nombre de lieux de jeu accessibles
 - ⇒ Utilisation par les opérateurs de jeu de publicités.

Caractéristiques situationnelles



Caractéristiques situationnelles

- ▶ Éléments amenant le renforcement de la pratique de jeu, et la satisfaction du joueur:

Caractéristiques situationnelles

- ▶ Éléments amenant le renforcement de la pratique de jeu, et la satisfaction du joueur:

⇒ Accessibilité

Caractéristiques situationnelles

- ▶ Éléments amenant le renforcement de la pratique de jeu, et la satisfaction du joueur:
 - ⇒ Accessibilité
 - ⇒ Anonymat

Caractéristiques situationnelles

- ▶ Éléments amenant le renforcement de la pratique de jeu, et la satisfaction du joueur:
 - ⇒ Accessibilité
 - ⇒ Anonymat
 - ⇒ Confort

Caractéristiques situationnelles

- ▶ Éléments amenant le renforcement de la pratique de jeu, et la satisfaction du joueur:
 - ⇒ Accessibilité
 - ⇒ Anonymat
 - ⇒ Confort
 - ⇒ Accessibilité financière

Caractéristiques situationnelles

- ▶ Éléments amenant le renforcement de la pratique de jeu, et la satisfaction du joueur:
 - ⇒ Accessibilité
 - ⇒ Anonymat
 - ⇒ Confort
 - ⇒ Accessibilité financière
 - ⇒ Fuite du quotidien,

Caractéristiques situationnelles

- ▶ Éléments amenant le renforcement de la pratique de jeu, et la satisfaction du joueur:
 - ⇒ Accessibilité
 - ⇒ Anonymat
 - ⇒ Confort
 - ⇒ Accessibilité financière
 - ⇒ Fuite du quotidien,
 - ⇒ Immersion dans le jeu pouvant parfois entraîner une dissociation

Caractéristiques situationnelles

- ▶ Éléments amenant le renforcement de la pratique de jeu, et la satisfaction du joueur:
 - ⇒ Accessibilité
 - ⇒ Anonymat
 - ⇒ Confort
 - ⇒ Accessibilité financière
 - ⇒ Fuite du quotidien,
 - ⇒ Immersion dans le jeu pouvant parfois entraîner une dissociation
 - ⇒ Interactivité

Caractéristiques situationnelles

- ▶ Éléments amenant le renforcement de la pratique de jeu, et la satisfaction du joueur:
 - ⇒ Accessibilité
 - ⇒ Anonymat
 - ⇒ Confort
 - ⇒ Accessibilité financière
 - ⇒ Fuite du quotidien,
 - ⇒ Immersion dans le jeu pouvant parfois entraîner une dissociation
 - ⇒ Interactivité
 - ⇒ Désinhibition, la fréquence des événements

Caractéristiques situationnelles

- ▶ Éléments amenant le renforcement de la pratique de jeu, et la satisfaction du joueur:
 - ⇒ Accessibilité
 - ⇒ Anonymat
 - ⇒ Confort
 - ⇒ Accessibilité financière
 - ⇒ Fuite du quotidien,
 - ⇒ Immersion dans le jeu pouvant parfois entraîner une dissociation
 - ⇒ Interactivité
 - ⇒ Désinhibition, la fréquence des évènements
 - ⇒ Possibilité de simulation

Caractéristiques situationnelles

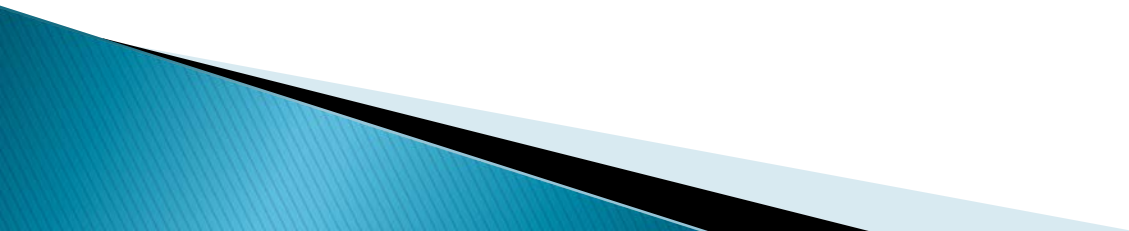
- ▶ Éléments amenant le renforcement de la pratique de jeu, et la satisfaction du joueur:
 - ⇒ Accessibilité
 - ⇒ Anonymat
 - ⇒ Confort
 - ⇒ Accessibilité financière
 - ⇒ Fuite du quotidien,
 - ⇒ Immersion dans le jeu pouvant parfois entraîner une dissociation
 - ⇒ Interactivité
 - ⇒ Désinhibition, la fréquence des évènements
 - ⇒ Possibilité de simulation
 - ⇒ Asociabilité.

Caractéristiques situationnelles

- ▶ Éléments amenant le renforcement de la pratique de jeu, et la satisfaction du joueur:
 - ⇒ Accessibilité
 - ⇒ Anonymat
 - ⇒ Confort
 - ⇒ Accessibilité financière
 - ⇒ Fuite du quotidien,
 - ⇒ Immersion dans le jeu pouvant parfois entraîner une dissociation
 - ⇒ Interactivité
 - ⇒ Désinhibition, la fréquence des évènements
 - ⇒ Possibilité de simulation
 - ⇒ Asociabilité.
 - ⇒ délai entre la mise et le gain attendu, et la possibilité de rejouer rapidement

Principaux problèmes et impacts sociaux

(Griffiths & Parke, 2002)



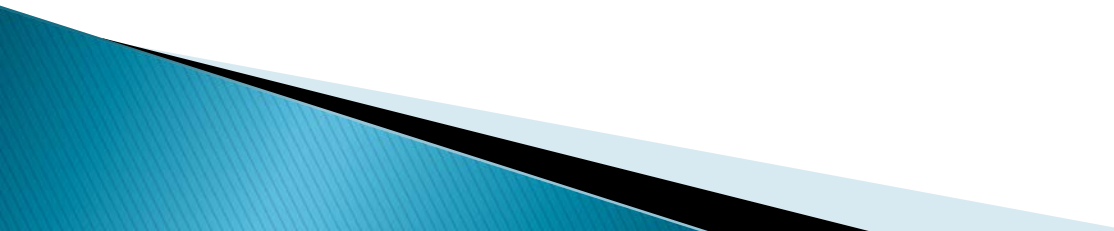
Principaux problèmes et impacts sociaux

(Griffiths & Parke, 2002)

- ▶ Caractère solitaire et isolé du jeu en ligne: protection des personnes vulnérables plus difficile

Principaux problèmes et impacts sociaux

(Griffiths & Parke, 2002)

- ▶ Caractère **solitaire et isolé** du jeu en ligne: protection des personnes vulnérables plus difficile
 - ▶ Les joueurs ont la possibilité de jouer depuis leur lieu de travail.
- 

Principaux problèmes et impacts sociaux

(Griffiths & Parke, 2002)

- ▶ Caractère **solitaire et isolé** du jeu en ligne: protection des personnes vulnérables plus difficile
- ▶ Les joueurs ont la possibilité de jouer depuis leur lieu de travail.
- ▶ Utilisation **d'argent électronique** => augmentation des mises (perturbation de l'appréhension de la valeur de l'argent)

Principaux problèmes et impacts sociaux

(Griffiths & Parke, 2002)

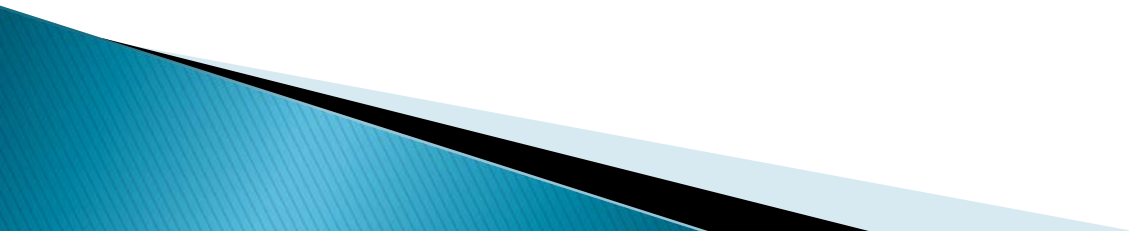
- ▶ Caractère **solitaire et isolé** du jeu en ligne: protection des personnes vulnérables plus difficile
- ▶ Les joueurs ont la possibilité de jouer depuis leur lieu de travail.
- ▶ Utilisation **d'argent électronique** => augmentation des mises (perturbation de l'appréhension de la valeur de l'argent)
- ▶ Possibilité de s'entraîner grâce à des parties **fictives** (ou taux de retour au joueur est souvent > normal=> **illusion** de potentialités de gains plus importantes)

Principaux problèmes et impacts sociaux

(Griffiths & Parke, 2002)

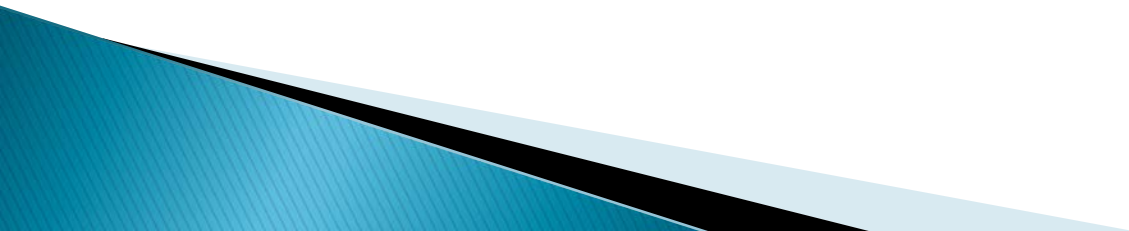
- ▶ Caractère **solitaire et isolé** du jeu en ligne: protection des personnes vulnérables plus difficile
- ▶ Les joueurs ont la possibilité de jouer depuis leur lieu de travail.
- ▶ Utilisation **d'argent électronique** => augmentation des mises (perturbation de l'appréhension de la valeur de l'argent)
- ▶ Possibilité de s'entraîner grâce à des parties **fictives** (ou taux de retour au joueur est souvent > normal=> **illusion** de potentialités de gains plus importantes)
- ▶ **Pratiques douteuses** bien que légales, de certains opérateurs (implantation de mots cachés ou gonflement du taux de retour en argent fictif)

Profil des joueurs en ligne



Profil des joueurs en ligne

Différences joueurs online/live (Griffiths & Barnes, 2008)



Profil des joueurs en ligne

Différences joueurs online/live (Griffiths & Barnes, 2008)

- ▶ Hommes + enclins que les femmes à jouer sur Internet et à développer des problèmes de jeu

Profil des joueurs en ligne

Différences joueurs online/live (Griffiths & Barnes, 2008)

- ▶ Hommes + enclins que les femmes à jouer sur Internet et à développer des problèmes de jeu
- ▶ Joueurs en ligne + enclins à développer des problèmes de jeu que joueurs en live

Profil des joueurs en ligne

Différences joueurs online/live (Griffiths & Barnes, 2008)

- ▶ Hommes + enclins que les femmes à jouer sur Internet et à développer des problèmes de jeu
- ▶ Joueurs en ligne + enclins à développer des problèmes de jeu que joueurs en live
- ▶ Joueurs en ligne: passent + de temps et dépensent + d'argent

Profil des joueurs en ligne

Différences joueurs online/live (Griffiths & Barnes, 2008)

- ▶ Hommes + enclins que les femmes à jouer sur Internet et à développer des problèmes de jeu
 - ▶ Joueurs en ligne + enclins à développer des problèmes de jeu que joueurs en live
 - ▶ Joueurs en ligne: passent + de temps et dépensent + d'argent
- ⇒ Potentialité addictive du jeu en ligne

Profil des joueurs en ligne

Différences joueurs online/live (Griffiths & Barnes, 2008)

- ▶ Hommes + enclins que les femmes à jouer sur Internet et à développer des problèmes de jeu
- ▶ Joueurs en ligne + enclins à développer des problèmes de jeu que joueurs en live
- ▶ Joueurs en ligne: passent + de temps et dépensent + d'argent

⇒ Potentialité addictive du jeu en ligne

2 hypothèses:

Profil des joueurs en ligne

Différences joueurs online/live (Griffiths & Barnes, 2008)

- ▶ Hommes + enclins que les femmes à jouer sur Internet et à développer des problèmes de jeu
- ▶ Joueurs en ligne + enclins à développer des problèmes de jeu que joueurs en live
- ▶ Joueurs en ligne: passent + de temps et dépensent + d'argent

⇒ Potentialité addictive du jeu en ligne

2 hypothèses:

- Bénéfices du jeu sur Internet facilitent le développement d'une pratique de jeu excessive, et le peu de contrôle opéré par les sites de jeu favorise la poursuite et l'augmentation des conduites de jeu.

Profil des joueurs en ligne

Différences joueurs online/live (Griffiths & Barnes, 2008)

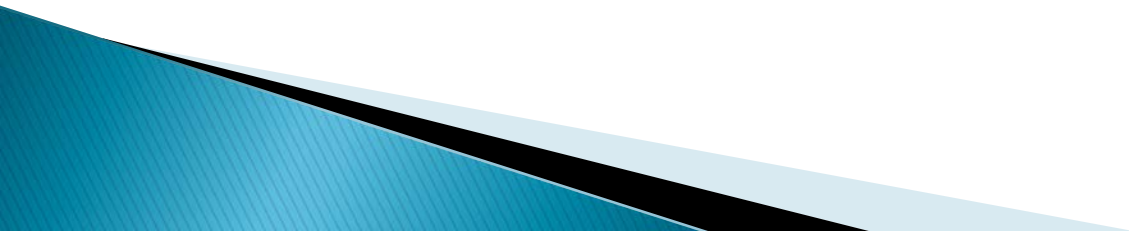
- ▶ Hommes + enclins que les femmes à jouer sur Internet et à développer des problèmes de jeu
- ▶ Joueurs en ligne + enclins à développer des problèmes de jeu que joueurs en live
- ▶ Joueurs en ligne: passent + de temps et dépensent + d'argent

⇒ Potentialité addictive du jeu en ligne

2 hypothèses:

- Bénéfices du jeu sur Internet facilitent le développement d'une pratique de jeu excessive, et le peu de contrôle opéré par les sites de jeu favorise la poursuite et l'augmentation des conduites de jeu.
- Les joueurs utilisent Internet comme un support pour des problématiques de jeu préexistantes.

Recherche sur le poker



Recherche sur le poker

- ▶ Choix d'un jeu particulier: intrication chance/stratégie

Recherche sur le poker

- ▶ Choix d'un jeu particulier: intrication chance/stratégie
- ▶ Popularité du poker

Recherche sur le poker

- ▶ Choix d'un jeu particulier: intrication chance/stratégie
- ▶ Popularité du poker
- ▶ Pratique en live comme en ligne

Recherche sur le poker

- ▶ Choix d'un jeu particulier: intrication chance/stratégie
- ▶ Popularité du poker
- ▶ Pratique en live comme en ligne

Objectifs

Recherche sur le poker

- ▶ Choix d'un jeu particulier: intrication chance/stratégie
- ▶ Popularité du poker
- ▶ Pratique en live comme en ligne

Objectifs

- ▶ Etudier, au sein d'un échantillon de joueurs de poker français, les caractéristiques sociodémographiques des joueurs, modalités de la pratique de jeu et prévalence du jeu pathologique et à problème

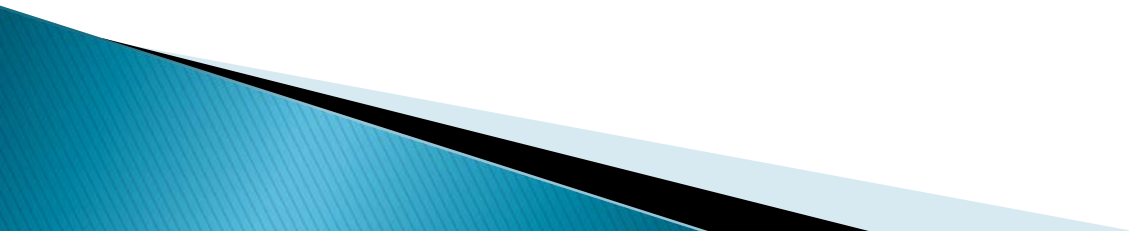
Recherche sur le poker

- ▶ Choix d'un jeu particulier: intrication chance/stratégie
- ▶ Popularité du poker
- ▶ Pratique en live comme en ligne

Objectifs

- ▶ Etudier, au sein d'un échantillon de joueurs de poker français, les caractéristiques sociodémographiques des joueurs, modalités de la pratique de jeu et prévalence du jeu pathologique et à problème
- ▶ Comparer les joueurs en ligne et en *live*

Méthode



Méthode

Population

Méthode

Population

Critères d'inclusion:

Méthode

Population

Critères d'inclusion:

- Hommes et femmes âgés de plus de 18 ans
- Pratique *régulière* du poker en ligne ou en *live*
- Maîtrise de la *langue française* orale et écrite
- Signature du formulaire de *consentement libre et éclairé*

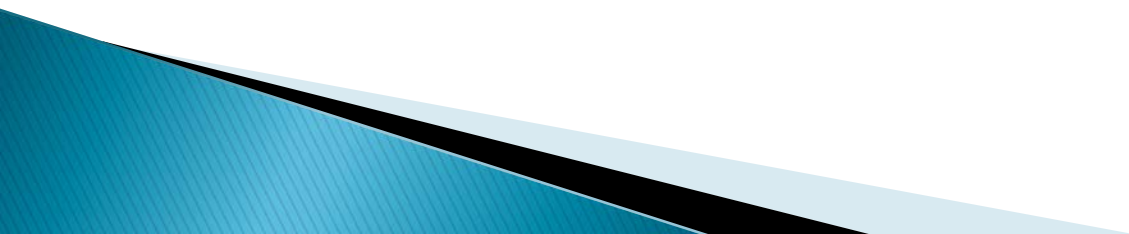
Méthode

Population

Critères d'inclusion:

- Hommes et femmes âgés de plus de 18 ans
- Pratique régulière du poker en ligne ou en *live*
- Maîtrise de la langue française orale et écrite
- Signature du formulaire de consentement libre et éclairé

Critères d'exclusion:



Méthode

Population

Critères d'inclusion:

- Hommes et femmes âgés de plus de 18 ans
- Pratique régulière du poker en ligne ou en *live*
- Maîtrise de la langue française orale et écrite
- Signature du formulaire de consentement libre et éclairé

Critères d'exclusion:

- Pratique d'une activité de jeu régulière autre que le poker
- Pratique du poker à un niveau professionnel

Méthode (2)

Méthode (2)

Outils d'autoévaluation:

Méthode (2)

Outils d'autoévaluation:

- **Données sociodémographiques** (créé pour la recherche)

Méthode (2)

Outils d'autoévaluation:

- **Données sociodémographiques** (créé pour la recherche)
- **Questionnaire Poker** (créé pour la recherche)

Méthode (2)

Outils d'autoévaluation:

- **Données sociodémographiques** (créé pour la recherche)
- **Questionnaire Poker** (créé pour la recherche)
- **South Oaks Gambling Screen (SOGS)** de Lesieur et Blume (1998), (Lejoyeux, 1999).

Méthode (2)

Outils d'autoévaluation:

- **Données sociodémographiques** (créé pour la recherche)
- **Questionnaire Poker** (créé pour la recherche)
- **South Oaks Gambling Screen (SOGS)** de Lesieur et Blume (1998), (Lejoyeux, 1999).

Analyse des données: Utilisation du logiciel Statistica (statistiques descriptives et inférentielles)

Résultats: Données sociodémographiques

Résultats: Données sociodémographiques

- ▶ **Hommes:** n=238 (97,3%)
- ▶ **Femmes:** n=7 (2,7%)

Résultats: Données sociodémographiques

- ▶ **Hommes:** n=238 (97,3%)
- ▶ **Femmes:** n=7 (2,7%)

- ▶ **Dans les deux groupes:**
=> Pas de différence significative JP/JpB/JNP

Résultats: Données sociodémographiques

- ▶ **Hommes:** n=238 (97,3%)
- ▶ **Femmes:** n=7 (2,7%)

- ▶ **Dans les deux groupes:**
 - => Pas de différence significative JP/JpB/JNP
 - => Pas de différence significative joueurs en ligne/joueurs en *live*

Résultats: Données sociodémographiques

- ▶ **Hommes:** n=238 (97,3%)
- ▶ **Femmes:** n=7 (2,7%)

- ▶ **Dans les deux groupes:**
 - => Pas de différence significative JP/JpB/JNP
 - => Pas de différence significative joueurs en ligne/joueurs en *live*

- Age moyen: 29,3 ans (ety=7,9)

Résultats: Données sociodémographiques

- ▶ **Hommes:** n=238 (97,3%)
- ▶ **Femmes:** n=7 (2,7%)

- ▶ **Dans les deux groupes:**
 - => Pas de différence significative JP/JpB/JNP
 - => Pas de différence significative joueurs en ligne/joueurs en *live*

- Age moyen: 29,3 ans (ety=7,9)
 - 51% de l'échantillon travaille à temps plein

Résultats: Données sociodémographiques

- ▶ **Hommes:** n=238 (97,3%)
- ▶ **Femmes:** n=7 (2,7%)

- ▶ **Dans les deux groupes:**
 - => Pas de différence significative JP/JpB/JNP
 - => Pas de différence significative joueurs en ligne/joueurs en *live*

- Age moyen: 29,3 ans (ety=7,9)
 - 51% de l'échantillon travaille à temps plein
 - 58% de célibataires

Résultats: Données sociodémographiques

- ▶ **Hommes:** n=238 (97,3%)
- ▶ **Femmes:** n=7 (2,7%)

- ▶ **Dans les deux groupes:**
 - => Pas de différence significative JP/JpB/JNP
 - => Pas de différence significative joueurs en ligne/joueurs en *live*

- Age moyen: 29,3 ans (ety=7,9)
 - 51% de l'échantillon travaille à temps plein
 - 58% de célibataires
 - CSP : cadres (31%); autres (30%) et employés (22%)

Prévalence du JP et pratique de jeu

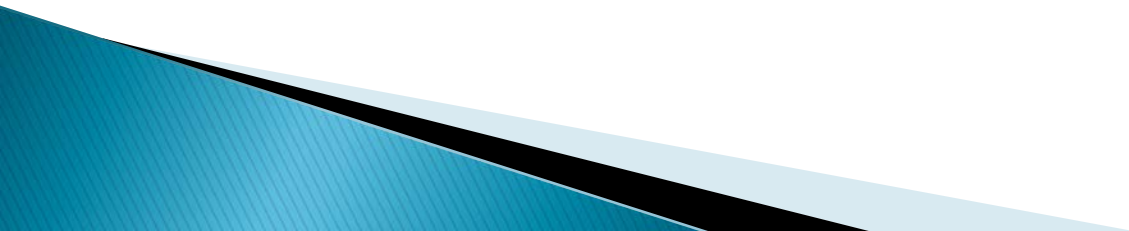
TABLE 1. SOGS SCORES, SOCIODEMOGRAPHIC DATA AND CHARACTERISTICS OF POKER PRACTICE

	NPG (n=146), mean (SD)	PbG (n=55), mean (SD)	PG (n=44), mean (SD)	All sample (n=245), mean (SD)	ANOVA (F)	p
AGE	29.60 (8.00)	28.16 (7.50)	28.86 (7.70)	29.14 (7.86)	0.70	0.49
SOGS	0.94 (0.76)	3.43 (0.50)	6.84 (2.11)	2.56 (2.49)	511.19	< 0.01*
Sessions/week	4.48 (2.28)	4.47 (2.86)	4.88 (1.91)	4.55 (2.36)	0.52	0.59
Hours/session	2.95 (1.71)	3.78 (1.81)	3.70 (1.75)	3.27 (1.78)	6.03	< 0.01*
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	CHI	p
PROFESSIONAL ACTIVITY					4.80	0.90
Full-time	76 (52.05)	29 (52.72)	22 (50.00)	127 (51.83)		
Part-time	9 (6.16)	3 (5.45)	2 (4.54)	14 (5.71)		
Irregular	8 (5.47)	3 (5.45)	3 (6.81)	14 (5.71)		
Unemployed	14 (9.58)	9 (16.36)	3 (6.81)	26 (10.61)		
Student	31 (21.23)	10 (18.18)	11 (25.00)	52 (21.22)		
Other	8 (5.47)	1 (1.81)	3 (6.81)	12 (4.89)		
SOCIO-PROFESSIONAL CATEGORY					16.12	0.09
Artisans	9 (6.16)	5 (9.09)	3 (6.81)	17 (6.93)		
Executives	50 (34.24)	13 (23.63)	14 (31.81)	77 (31.42)		
Intermediate prof.	13 (8.90)	3 (5.45)	5 (11.36)	21 (8.57)		
Employees	35 (23.97)	16 (29.09)	3 (6.81)	54 (22.04)		
Workmen	2 (1.36)	3 (5.45)	4 (9.09)	9 (3.67)		
Other	37 (25.34)	15 (27.27)	15 (34.09)	67 (27.34)		
FAMILY SITUATION					2.59	0.62
Single	80 (54.79)	35 (63.63)	28 (63.63)	143 (58.36)		
Couple	63 (43.15)	19 (34.54)	16 (36.36)	98 (40.00)		
Divorced	3 (2.05)	1 (1.81)	0 (0.00)	4 (1.63)		
CHILDREN	36 (24.65)	13 (23.63)	10 (22.72)	59 (24.08)	0.07	0.96

*p<0.05.

NPG, non-pathological gamblers; PbG, problem gamblers; PG, pathological gamblers; ANOVA, analysis of variance; Intermediate prof, Intermediate profession.

Différences joueurs en ligne/hors ligne



Différences joueurs en ligne/hors ligne

	Joueurs en ligne	Joueurs en live
Jeu pathologique	17%	20%
Jeu à problème	20%	27%

Différences joueurs en ligne/hors ligne

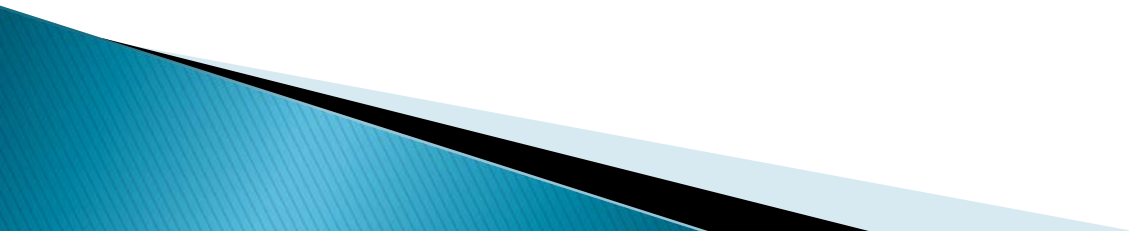
	Joueurs en ligne	Joueurs en live
Jeu pathologique	17%	20%
Jeu à problème	20%	27%

Comparaisons des scores au SOGS et au questionnaire Poker entre joueurs en ligne et joueurs en live en fonction de l'intensité de la pratique de jeu (test T de Student)

	JNP (n=146)		JpB (n=55)		JP (n=45)		Total (n=245)	
	t	p	t	p	t	p	t	p
Nombre sessions/semaine	-4.00	0.0001**	-0.14	0.88	-2.89	0.006**	-3.82	0.0001**
Heures/sessions	2.00	0.04*	0.61	0.53	2.11	0.04*	2.96	0.003**
Age de début	-0.6	0.94	-2.12	0.03*	0.52	0.6	-1.43	0.15
Mois pratique régulière	2.17	0.03*	0.26	0.79	0.75	0.45	1.42	0.15
Mise maximum	2.48	0.01**	0.49	0.62	1.72	0.09	2.90	0.003**
Gain Maximum	0.53	0.59	1.70	0.09	1.90	0.06	2.40	0.01**
	Chi	p	Chi	p	Chi	p	Chi	p
Multitabling	38.91	0.0001**	14.6	0.06	15.81	0.058	43.21	0.0001**
Objectifs	25.37	0.0001**	0.83	0.84	0.95	0.81	14.40	0.002**
Type de jeu	2.74	0.09	4.19	0.04*	1.88	0.16	9.18	0.002**
Buy in moyen	0.73	0.99	9.06	0.17	5.31	0.50	3.98	0.67
Gagnants	2.72	0.09	0.44	0.50	0.28	0.59	3.02	0.08

JNP: Joueurs Non Pathologiques (en ligne vs. en live) ; JpB: Joueurs à Problèmes(en ligne vs. en live) ; JP: Joueurs Pathologiques (en ligne vs. en live).

Discussion



Discussion

Données sociodémographiques

Discussion

Données sociodémographiques

- ▶ Profil spécifique des JP de poker, en ligne ou hors ligne, comparé aux JP décrits dans la littérature

Discussion

Données sociodémographiques

- ▶ Profil spécifique des JP de poker, en ligne ou hors ligne, comparé aux JP décrits dans la littérature
- ⇒ En lien avec le type de jeu de prédilection?

Discussion

Données sociodémographiques

- ▶ Profil spécifique des JP de poker, en ligne ou hors ligne, comparé aux JP décrits dans la littérature
- ⇒ En lien avec le type de jeu de prédilection?

Pratique de jeu

Discussion

Données sociodémographiques

- ▶ Profil spécifique des JP de poker, en ligne ou hors ligne, comparé aux JP décrits dans la littérature
- ⇒ En lien avec le type de jeu de prédilection?

Pratique de jeu

- ▶ Joueurs en ligne: jouent plus souvent

Discussion

Données sociodémographiques

- ▶ Profil spécifique des JP de poker, en ligne ou hors ligne, comparé aux JP décrits dans la littérature
- ⇒ En lien avec le type de jeu de prédilection?

Pratique de jeu

- ▶ Joueurs en ligne: jouent plus souvent
- ▶ Joueurs en ligne: jouent plus longtemps et misent des sommes plus importantes

Discussion

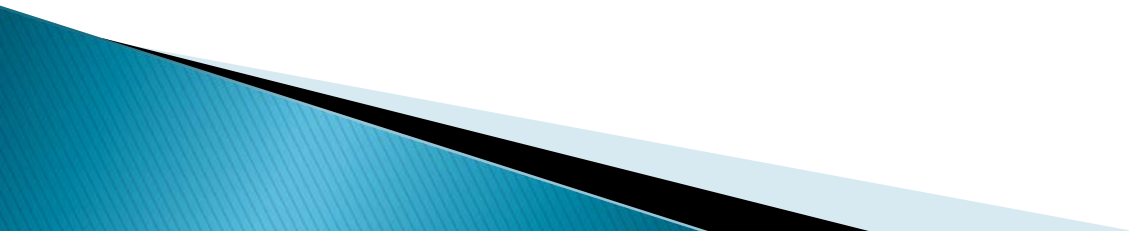
Données sociodémographiques

- ▶ Profil spécifique des JP de poker, en ligne ou hors ligne, comparé aux JP décrits dans la littérature
- ⇒ En lien avec le type de jeu de prédilection?

Pratique de jeu

- ▶ Joueurs en ligne: jouent plus souvent
- ▶ Joueurs en ligne: jouent plus longtemps et misent des sommes plus importantes
- ⇒ Différences à imputer au média?

Conclusion et perspectives



Conclusion et perspectives

- ▶ Limites de l'étude

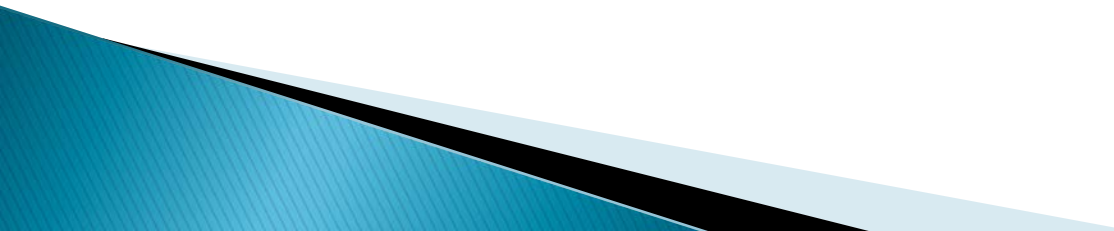
Conclusion et perspectives

- ▶ Limites de l'étude
- ▶ Comparaison joueurs en ligne/hors ligne

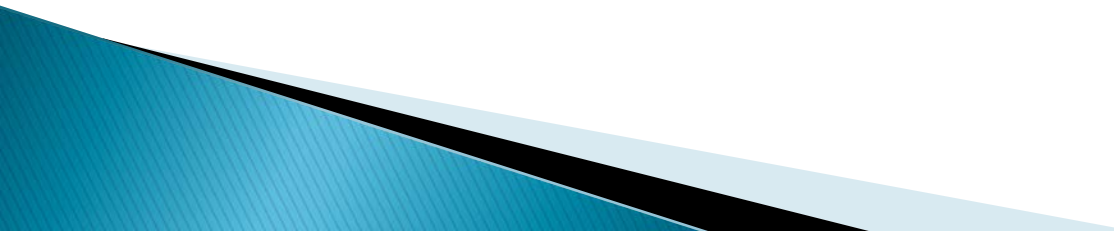
Conclusion et perspectives

- ▶ Limites de l'étude
- ▶ Comparaison joueurs en ligne/hors ligne
- ▶ Recrutement des joueurs « exclusifs »

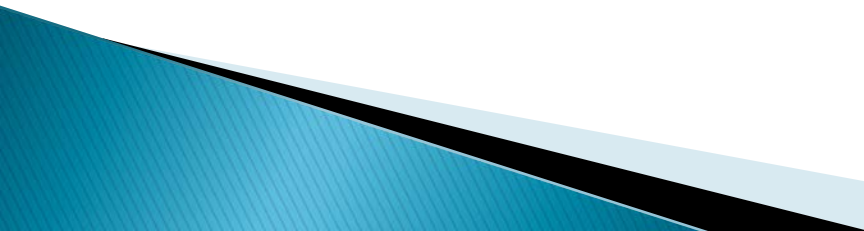
Conclusion et perspectives

- ▶ Limites de l'étude
 - ▶ Comparaison joueurs en ligne/hors ligne
 - ▶ Profil spécifique des joueurs de poker
 - ▶ Recrutement des joueurs « exclusifs »
- 

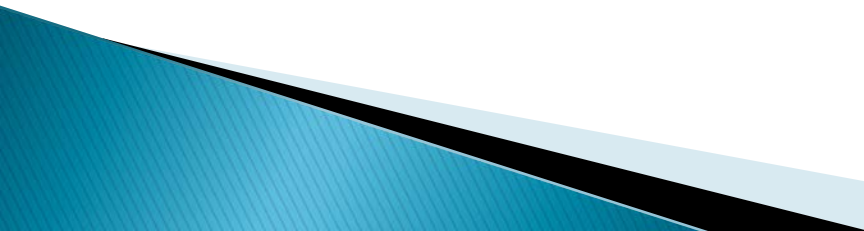
Conclusion et perspectives

- ▶ Limites de l'étude
 - ▶ Comparaison joueurs en ligne/hors ligne
 - ▶ Profil spécifique des joueurs de poker
 - ▶ Recrutement des joueurs « exclusifs »
 - ▶ Prévention ciblée
- 

Conclusion et perspectives

- ▶ Limites de l'étude
 - ▶ Comparaison joueurs en ligne/hors ligne
 - ▶ Profil spécifique des joueurs de poker
 - ▶ Taux de prévalence jeu pathologique/à problème
 - ▶ Recrutement des joueurs « exclusifs »
 - ▶ Prévention ciblée
- 

Conclusion et perspectives

- ▶ Limites de l'étude
 - ▶ Comparaison joueurs en ligne/hors ligne
 - ▶ Profil spécifique des joueurs de poker
 - ▶ Taux de prévalence jeu pathologique/à problème
 - ▶ Recrutement des joueurs « exclusifs »
 - ▶ Prévention ciblée
 - ▶ Protocoles de recherche et mise en place de modalités de prise en charge adaptées
- 

- American Psychiatric Association, *DSM-IV-TR : Manuel diagnostic et statistique des troubles mentaux*. Paris, Masson, 2004.
- ARJEL: www.arjel.fr
- Barrault, S. & Varescon, I. (2013). Cognitive distortions, anxiety and depression among regular and pathological gambling online poker players. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16(3), 183-188.
- Chang M., Man Law S. (2008). Factor structure for Young's Internet Addiction Test: a confirmatory study. *Computers in Human Behavior*, 24 (8), 2597-2619.
- Cotte J, Latour K. (2009) Blackjack in the kitchen: understanding Online versus Casino gambling. *Journal of Consumer Research*; 35: 742-758.
- Griffiths M., Parke A. (2002). The social impact of Internet gambling. *Social Sciences and Computer Revue*, 20, 312-320.
- Griffiths M. (2003). Internet gambling: issues, concerns and recommendations. *Cyberpsychology and Behavior*, 6 (6), 557-570.
- Griffiths M., Parke A. (2004). Gambling on the internet: some practical advice. *Journal of Gambling Issues*, 11, 1-5.
- Griffiths M., Barnes A. (2008). Internet gambling: an online empirical study among student gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 194-204.
- Ladouceur R. (2004). Gambling : the hidden addiction. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 49, 501-506

- American Psychiatric Association, *DSM-IV-TR : Manuel diagnostic et statistique des troubles mentaux*. Paris, Masson, 2004.
- ARJEL: www.arjel.fr
- Barrault, S. & Varescon, I. (2013). Cognitive distortions, anxiety and depression among regular and pathological gambling online poker players. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16(3), 183-188.
- Chang M., Man Law S. (2008). Factor structure for Young's Internet Addiction Test: a confirmatory study. *Computers in Human Behavior*, 24 (8), 2597-2619.
- Cotte J, Latour K. (2009) Blackjack in the kitchen: understanding Online versus Casino gambling. *Journal of Consumer Research*; 35: 742-758.
- Griffiths M., Parke A. (2002). The social impact of Internet gambling. *Social Sciences and Computer Revue*, 20, 312-320.
- Griffiths M. (2003). Internet gambling: issues, concerns and recommendations. *Cyberpsychology and Behavior*, 6 (6), 557-570.
- Griffiths M., Parke A. (2004). Gambling on the internet: some practical advice. *Journal of Gambling Issues*, 11, 1-5.
- Griffiths M., Barnes A. (2008). Internet gambling: an online empirical study among student gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 194-204.
- Ladouceur R. (2004). Gambling : the hidden addiction. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 49, 501-506

Merci de votre attention