

Trajectoires de jeu en ligne et hors ligne des adolescents (cyberJEUnes) et des joueurs de poker

Magali Dufour, Ph.D et
Natacha Brunelle, Ph.D

Équipe de co-chercheurs

- cyberJEU nes I et II:
 - Natacha Brunelle, Magali Dufour, Danielle Leclerc, Joël Tremblay, Marie-Marthe Cousineau et Michel Rousseau
- Projet poker
 - Magali Dufour, Natacha Brunelle, Élise Roy, Sylvia Kairouz et Louise Nadeau

Objectifs

1. Présenter les données préliminaires, sur deux années, de l'évolution des habitudes de JHA chez les jeunes du secondaire
2. Chez les joueurs de poker Internet et en salle, discuter de l'évolution de leurs habitudes de JHA et des problèmes de JHA

cyberJEUnes I

N T0= 3 938 et N T1 = 2811

Échantillon selon le sexe et le niveau scolaire (%)

Niveau scolaire /Sexe	Sec. III		Sec. IV		Sec. V		Total	
	n	%	n	%	N	%	N	%
Garçons	523	42,7	626	44	566	44,4	1715	47,7
Filles	702	57,3	796	56	709	55,6	2207	56,3
Total	1225	31,2	1422	36,3	1275	32,5	3922	100

Les JHA et les JHA Internet (T0)

- 22,8 % affirment avoir déjà joué à des JHA au cours de leur vie
- Une proportion de 5,3 % a joué sur Internet avec des mises réelles. Plus de garçons que de filles (7,8 % c. 3,2 %)
- 26,0 % ont joué à des JHA en mode DÉMO (37,5 % des garçons et 17,0 % des filles)

Activités en hors ligne: croissance

	Temps		Valeur P
	T0 (3938) n (%)	T1 (2811) n (%)	
Billets de loterie (Oui vs Non)	98 (2.61)	153 (5.73)	<.0001
Gratteux (Oui vs Non)	206 (5.49)	399 (14.99)	<.0001
Jeux de société ou de dés (Oui vs Non)	233 (6.22)	196 (7.37)	0.0571
ALV (Oui vs Non)	50 (1.34)	58 (2.18)	0.0106
Machine à sous casino (Oui vs Non)	36 (0.96)	41 (1.54)	0.0427
Poker (Oui vs Non)	406 (10.82)	350 (13.22)	0.0015
Paris sportifs (Oui vs Non)	95 (2.53)	67 (2.53)	0.9974
Pools de sports (Oui vs Non)	170 (4.53)	174 (6.57)	0.0003
Jeux de tables dans les casinos (Oui vs Non)	60 (1.59)	42 (1.59)	0.9865
Jeux d'habiletés (Oui vs Non)	199 (5.28)	201 (7.60)	0.0001
Bingo (Oui vs Non)	112 (2.97)	127 (4.79)	0.0001
Paris sur des activités variées (Oui vs Non)	387 (10.26)	377 (14.26)	<.0001
DSM_IV Moyenne (écart-type)	0.71 (1.91)	0.41 (1.94)	0.0008

Activités en ligne: le poker

?	Temps?		Valeur?P???
	T0(3938)? n(%)?	T1(2811)? n(%)?	
ALV?Internet??	27(0.72)?	31(1.17)?	0.0696?
Poker?Internet??	78(2.08)?	77(2.90)?	0.0312?
Paris?Sportifs?Internet??	32(0.85)?	24(0.91)?	0.8224?
Jeux?De?Tables?sur?Internet??	33(0.88)?	33(1.25)?	0.1410?
Bingo?sur?Internet??	32(0.85)?	26(0.98)?	0.5603?

Évolution des habitudes?

- Augmentation de plusieurs types de JHA hors ligne
- Seul le poker en ligne a augmenté
- Les activités sur Internet demeurent marginales mais plus importantes que chez les adultes
- Score des problèmes de JHA a diminué entre T0 et T1 et ce, malgré une augmentation des habitudes de JHA.
- Le suivi sur 4 années sera plus révélateur
- Il reste encore beaucoup de questions.... À suivre



Nos joueurs de poker

- Participant doit s'identifier comme un joueur
- N T0 = 400
- Recrutés dans différents endroits :
 - Facebook
 - Présence dans les bars, annonce dans les bars LTPQ
 - Annonces dans les journaux (« Voir », Montréal, Québec, Saguenay, La Presse, La Tribune, Journal Portneuf)
 - Annonces sur les sites AJPQ-ligue métropolitaine de poker
 - Forum de discussion poker collectif, princepoker
 - Tournoi majeur
 - Casino de Montréal
 - À partir de l'enquête épidémiologique 2012



**JOUEURS
de POKER
RECHERCHÉS**

en salle et/ou en ligne

étude menée par
Université de
Sherbrooke

*Entrevue
confidentielle

*Certificat-cadeau 30\$

***Information :**

1-888-463-1835,
poste: 61847

OU

poker-med@usherbrooke.ca

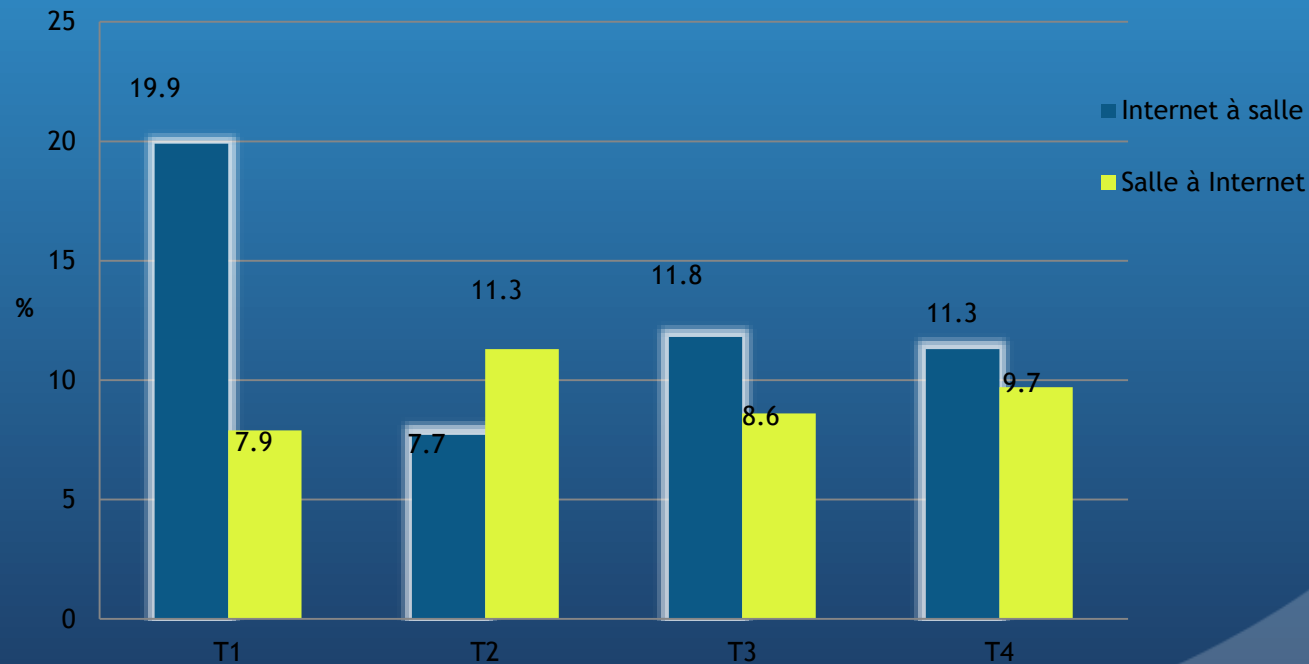
Caractéristiques socio-démographiques T0

		n	%
Sexe	Homme	241	88,3%
	Femme	32	11,7%
Age	Moyen : 29,8 ans Minimum : 18 ans Maximum : 68 ans Écart-type : 10,8 ans		
Statut marital	Marié	21	7,7%
	En couple ou conjoint de fait	117	42,9%
	Divorcé	5	1,8%
	Séparé	9	3,3%
	Célibataire	121	44,3%
Dernier niveau de scolarité complété	Niveau primaire complété	12	4,4%
	Niveau secondaire complété	81	29,9%
	Niveau collégial complété	83	30,6%
	École technique complétée	20	7,4%
	Un peu d'études universitaires	18	6,6%
	Baccalauréat complété	41	15,1%
	Maîtrise complétée	16	5,9%
Salaire annuel	Moyen : 33 535\$ Minimum : 0 \$ Maximum : 225 000\$ Écart-type : 26 148,99\$		

Évolution des modalités de joueur

MODALITÉ	T1	T2	T3	T4
Stable	72,3 %	81,0 %	79,6 %	79,0 %
Changement	27,7 %	19,0 %	20,4 %	21,0 %

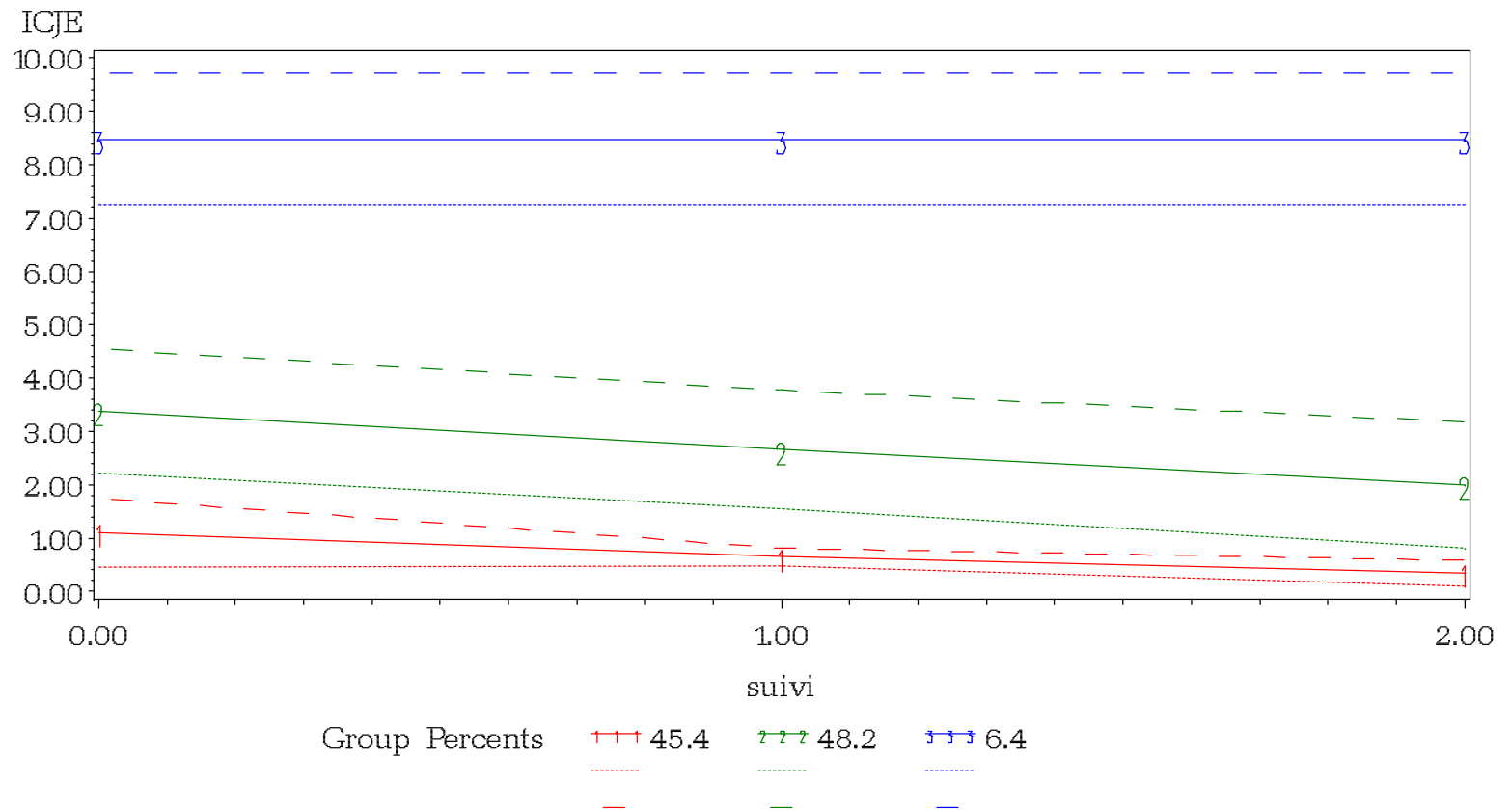
Changements de modalité de poker



Trajectoires - score ICJE

Trajectoire ICJE

poker



Facteurs influençant les trajectoires

Résultats TRAJ multivariés



	Groupe 1 (réf.) versus groupe 2			Groupe 1 (réf.) versus groupe 3		
	coefficient	OR	valeur-p	coefficient	OR	valeur-p
Variables dichotomiques:						
Type de joueur = en salle	-1,176	0,31	0,029	-3,797	0,02	0,002
Poker fait partie des revenus	2,013	7,48	0,001	6,001	403,88	<0,0001
DÉBA à risque pour alcool ou drogues	0,622	1,86	0,368	3,032	20,74	0,015
Variables continues:						
Nombre de jeux joués 12m (excluant poker)	0,145	1,16	0,007	0,159	1,17	0,101
Impulsivité (Eysenck)	0,107	1,11	0,009	0,361	1,43	0,002
Âge commencé à jouer régulièrement (#21)	-0,035	0,97	0,368	-0,303	0,74	0,017

Perception de l'évolution

Volet qualitatif n=25

- 60 % auraient une perception non-concordant
- 40 % auraient une perception concordante
- Concordance des perceptions varie.
 - Chez ceux ayant diminué:
 - 75 % participants ont une perception concordante
 - 17% ont perçu une augmentation
 - 8% une stabilité
 - Chez ceux dont l'ISJP a augmenté
 - 8 % ont noté cette augmentation
 - 77 % ont perçu une diminution
 - 15% une stabilité

Constats

- Il ne semble par y avoir, pour un grand nombre de joueurs, de trajectoire d'aggravation en ce qui a trait à la sévérité des problèmes de JHA. Plus une stabilité voire une diminution.
- L'analyse de trajectoires fait ressortir une trajectoire stable. Cette trajectoire stable est celle la plus à risque
- Chez les personnes dont le niveau de sévérité a augmenté, cette augmentation semble liée:
 - au plaisir de jouer,
 - nombre d'opportunités de jouer
 - l'appât du gain.

Conclusion (?)

- Nous n'en sommes qu'au début
- Plus de questions que de réponses
- Il est important de faire un suivi des activités en ligne et hors ligne
- Pas d'épidémie de joueurs en ligne chez les jeunes
- Jeu Internet est peut-être un marqueur de problèmes futurs, à confirmer.





