



IFAC

CHU de Nantes

Institut
Fédératif des
**Addictions
Comportementales**



ARTICLE DE MARS 2024 - Catégorisation des jeux de hasard et d'argent selon leur potentiel à générer des dommages : évolution et nouvelles tendances, d'après une étude longitudinale des données récoltées auprès de lignes d'écoutes destinées aux joueurs

Chaque type de jeu de hasard et d'argent a un potentiel pour générer des dommages (conséquences négatives) différent. Malgré une offre de jeux d'argent en constante évolution et de plus en plus diversifiée, peu d'études ont été menées concernant l'évolution et les tendances des types de jeu ayant le plus de conséquences négatives sur la vie des joueurs et de leurs proches. Des chercheurs de trois pays nordiques ont décidé de se pencher sur la question.

Pourquoi avoir fait cette recherche ?

Le marché du jeu de hasard et d'argent est en expansion et en évolution constantes. Par ailleurs, de nouveaux produits ne cessent de se développer en dehors de l'industrie traditionnelle des jeux d'argent, qui ressemblent pourtant fortement à ceux-ci et rencontrent une popularité grandissante : les paris e-sports (des paris monétaires faits sur l'identité du gagnant d'une compétition de jeux vidéo), le « skin betting » (le fait d'utiliser des éléments décoratifs de jeux vidéo à des fins de monnaie d'échange), les crypto-monnaies et le speed trading (spéculation boursière), les « loot boxes » (récompenses virtuelles aléatoires dans les jeux vidéo). Ces pratiques sont reconnues comme ayant des conséquences très négatives (et notamment chez les joueurs jeunes), d'autant plus qu'elles ont souvent lieu sur des sites qui ne sont pas régulés par les autorités. De manière générale, les conséquences négatives des jeux de hasard et d'argent peuvent aller de la rupture amoureuse à l'endettement, voire jusqu'au suicide.

Le degré de risques liés à ces jeux d'argent est corrélé à différents facteurs, incluant à la fois des caractéristiques liées au jeu en lui-même (comme par exemple le rythme

possible de mise) et l'environnement (incluant notamment l'accessibilité du jeu). Par exemple, la multiplication des jeux d'argent en ligne et des centres de jeux sur les territoires est un facteur de risque important. Mais jamais une étude longitudinale (i.e. sur plusieurs années) n'avait été réalisée pour mettre au jour les catégories de jeux qui provoquaient le plus de conséquences négatives, seulement des études transversales qui faisaient un état des lieux à un moment précis. La plupart de ces études avaient montré que les conséquences les plus négatives étaient liées aux machines à sous en ligne, à d'autres produits de casino en ligne, aux machines à sous dans la vie réelle et aux paris sportifs.

Quel est le but de cette recherche ?

Les pays nordiques représentent un bon terrain pour mener ce type d'étude sur les nouvelles tendances en matière de jeu d'argent, car ils furent dans les premiers pays à légaliser les jeux d'argent en ligne. En collectant les types de jeu identifiés par les clients comme une source de dommage dans les appels ou messages sur les lignes d'écoutes ou chat nationaux destinés aux joueurs en difficulté, sur plusieurs années (2019 – 2022), les chercheurs ont souhaité explorer l'évolution du potentiel à générer des dommages des jeux de hasard et d'argent sur le long cours. Les lignes d'écoute et chat sont une source d'information particulièrement pertinente, car elles constituent la première ligne d'aide et de soutien aux joueurs, et permettent donc d'avoir une portée plus large à la fois en terme de diversité des personnes concernées par les dommages liés au jeu et également des dommages en eux-mêmes.

Comment les chercheurs ont-ils fait pour répondre à cet objectif ?

Les chercheurs ont utilisé les données récoltées par les professionnels des lignes d'écoute ou chats nationaux destinés aux joueurs en difficulté avec leur pratique de jeu et à leurs proches, données collectées chaque jour entre janvier 2019 et décembre 2022, soit pendant une durée de 4 ans. Les données ont concerné plus de 46646 contacts, dans trois pays nordiques : le Danemark, la Finlande et la Suède. Les chercheurs se sont concentrés sur l'évolution dans le temps de la proportion de chaque catégorie de jeu d'argent cité comme une source de dommage, parmi les catégories suivantes : paris sportifs en réel, paris sportifs en ligne, courses de chevaux (en ligne ou en réel), casinos en réel, casinos en ligne, poker (en ligne ou en réel), loteries électroniques en réel en dehors des casinos, loteries (en ligne ou en réel, incluant les jeux à gratter, le bingo ou les jeux de tirage), autres jeux (une analyse spécifique sur ces « autres jeux » a été faite pour isoler les nouveaux produits émergents).

Quels sont les principaux résultats à retenir ?

Les résultats montrent une proportion grandissante de contacts concernant les jeux d'argent en ligne, notamment pour la catégorie des jeux de casino en ligne qui représente la catégorie de jeu la plus citée par les clients dans les 3 pays. En parallèle, la part des dommages rapportés pour des jeux en réel (c'est-à-dire où le joueur se déplace physiquement pour jouer) a décliné au cours des 4 années. Par exemple, en Finlande, la proportion de contacts concernant les paris sportifs en ligne a grimpé de 4.6% en 2019 à 16.9% en 2022, quand, à l'inverse, les paris sportifs en réel ont chuté de 23% en 2019 à 4.8% en 2022 au Danemark.

Les résultats ont également montré que les nouveaux produits émergents en ligne, comme la crypto-monnaie, le speed trading ou le skin betting, étaient de plus en plus mentionnés par les joueurs en demande d'aide.

Les résultats doivent cependant être mis au regard de la période concernée, qui inclut la pandémie de COVID-19. En effet, la fermeture de certains lieux de jeu peut expliquer la tendance en faveur du jeu en ligne et au détriment du jeu en réel.

Toutefois, cette tendance s'est maintenue même après la réouverture des lieux de jeu et la fin de la crise COVID. Enfin, les données sont limitées à ces trois pays nordiques, mais les résultats seraient peut-être différents si l'étude avait eu lieu dans d'autres pays (ayant pour certains une organisation sociétale, un niveau économique, une régulation des jeux ou une culture très différents).

En conclusion

Cette étude a donc permis de mettre en évidence un basculement des catégories de jeux d'argent génératrices de dommages des jeux d'argent en réel vers les jeux d'argent en ligne, avec notamment une proportion grandissante des jeux de casino en ligne et des nouveaux produits émergents en ligne (crypto-monnaie, speed trading et skin betting). Le potentiel à générer des dommages d'un jeu peut évoluer au cours du temps, notamment en lien avec les évolutions du marché. Des efforts dans la régulation et la prévention des risques et des dommages liés à ces jeux sont donc nécessaires, et notamment vis-à-vis des nouvelles catégories de jeux émergentes.

Les points-clés à retenir

- Les différentes catégories de jeux de hasard et d'argent ont un potentiel à générer des dommages variable, qui peut évoluer au cours du temps.
- Dans ces trois pays nordiques, les jeux en ligne représentaient une part grandissante des jeux cités comme générateurs de dommages, alors que la part des jeux en réel avait décliné.
- La mention des nouvelles formes émergentes de produits en ligne ressemblant à des jeux de hasard et d'argent (crypto-monnaie, speed trading et skin betting) est en hausse.

Plus d'informations sur cette recherche :

Virve Marionneau, Soren Kristiansen, Hakan Wall

Harmful types of gambling: changes and emerging trends in longitudinal helpline data; European journal of public health, Février 2024

[» Lien](#)