

À propos du Cadre conceptuel

QU'EST-CE QUE LE CADRE CONCEPTUEL DU JEU PRÉJUDICIABLE?

Le Cadre est un résumé des principaux facteurs qui sont associés au jeu préjudiciable. Le sujet est abordé dans une perspective élargie qui prend en compte les risques et les effets du jeu préjudiciable à plusieurs niveaux, comme la personne, la famille, la communauté et la société.

EN QUOI LE CADRE EST-IL IMPORTANT?

Si, pour beaucoup, le jeu est une activité de loisir et non une habitude problématique, pour certains, le jeu peut avoir de graves conséquences. De plus, l'entourage des personnes qui jouent, qu'il s'agisse de la famille et de la communauté, peuvent également subir des effets néfastes. Le présent Cadre fournit un aperçu complet des facteurs dont l'association au jeu préjudiciable a été établie. C'est un ouvrage de collaboration qui a été élaboré par une équipe d'experts internationaux à l'aide de données provenant de plusieurs pays et disciplines scientifiques.

OBJECTIFS CLÉS

Le Cadre a trois objectifs clés :

1. Se pencher sur les connaissances actuelles concernant les facteurs qui contribuent au jeu préjudiciable.
2. Aider les parties prenantes (fournisseurs de traitement, décideurs politiques, population) à mieux comprendre la question complexe du jeu préjudiciable. Une meilleure compréhension permettra éventuellement aux personnels de prendre des décisions mieux informées.
3. Orienter les efforts de recherche future en déterminant les domaines où les besoins de recherche sont les plus pressants.

Gambling Research Exchange Ontario (GREO) s'engage à poursuivre l'amélioration continue du Cadre. La première édition a été publiée au printemps 2013. Plusieurs mises à jour ont été produites depuis. L'édition actuelle ne se veut pas un résumé exhaustif de la recherche publiée. Toutefois, chaque section de l'ouvrage renvoie à des études de recherche et à des analyses originales disponibles au moment de la publication.

DÉFINIR LE JEU

Le jeu de hasard et d'argent consiste à miser de l'argent ou autres biens ayant une valeur matérielle sur un événement dont le résultat est incertain. On espère remporter une somme ou des biens dont la valeur est supérieure à la mise. La définition du jeu risque d'évoluer au fur et à mesure que les normes relatives au jeu changent selon les sociétés et les cultures.

- › *Le jeu commercial*, principal objet du Cadre, est un style formel et réglementé. En tant que groupe, les joueurs perdent toujours en faveur du fournisseur de jeu. Ainsi, il existe un lien inégal entre le fournisseur et les joueurs.
- › *Le jeu privé* se déroule dans des contextes sociaux informels, par exemple, entre amis. Ici, l'argent est redistribué au sein du groupe.
- › *Le jeu récréatif* est un loisir, un passe-temps, une forme d'amusement à faible risque. Il n'a que peu ou pas d'impact sur le bien-être de la personne, et peut même apporter certains bienfaits. Le jeu récréatif est parfois aussi appelé jeu social, jeu responsable, jeu santé ou jeu de loisir.
- › *Le jeu illicite* n'est pas contraint par la loi ou la réglementation. Ici aussi, le lien entre le fournisseur de jeu et les joueurs est inégal. Toutefois, le fournisseur n'est pas dans l'obligation légale de payer les gagnants ou de recouvrir des dettes par des moyens légitimes.
- › *Le jeu informatique (en anglais, gaming)* se distingue du jeu de hasard et d'argent en ce que les résultats relèvent de l'adresse, tandis que les résultats des jeux de hasard et d'argent sont le fruit du hasard. Certains jeux comportent des éléments de jeux de hasard et d'argent (ex. : les scénarios de jeu), tandis que d'autres formes de jeu ont adopté des éléments qui rappellent les jeux vidéo (ex. : les machines à sous qui font appel à l'adresse du joueur).
- › Par *jeu préjudiciable*, on entend toute forme de jeu répétitif qui entraîne des préjudices. Le degré et la nature des préjudices varient : il peuvent être anodins ou considérables, épisodiques ou chroniques. Selon le Cadre, la définition du jeu préjudiciable englobe toutes les formes de jeu, des moins graves aux plus graves. Le jeu préjudiciable est également appelé jeu problématique, jeu compulsif, jeu irresponsable, jeu pathologique ou trouble de jeu.

VALEUR DU CADRE

Le présent Cadre apporte une valeur ajoutée de plusieurs façons :

- › Il utilise le préjudice comme principe directeur. Il considère le jeu préjudiciable dans une perspective dont la portée dépasse la définition habituelle qui ne vise que l'individu, offrant une vue plus large qui englobe le préjudice tant à la personne qu'à la famille, à la communauté et à la société. Ainsi, le Cadre peut être mis en lien avec la promotion de la santé publique, de la santé mentale, ainsi qu'au développement communautaire.
- › Le Cadre fait ressortir les domaines où les connaissances sont robustes et ceux où elles ne le sont pas.
- › Le Cadre offre un aperçu complet de tous les facteurs, sans pour autant adhérer à une théorie ou à un modèle en particulier. Ce faisant, il pousse les chercheurs à explorer des travaux novateurs guidés par la théorie.
- › Le Cadre met de l'avant une approche de réduction des préjudices quant au jeu. On entend par là une réduction des préjudices ou un accroissement de la sécurité liée au jeu. L'approche vise à autonomiser les personnes affectées de manière négative par le jeu et à travailler pour protéger les personnes et la communauté.
- › Le Cadre permet de prendre en considération les coûts et les avantages pour la personne qui joue, la famille, la communauté et la société.

APERÇU DU JEU

Le Cadre présente huit facteurs principaux, qui sont regroupés en deux ensembles thématiques :

1. *Les facteurs spécifiques au jeu* sont l'environnement de jeu, l'exposition au jeu, les types de jeu et les ressources liées au jeu.
2. *Les facteurs généraux* sont les facteurs culturels, sociaux, psychologiques et biologiques.

Chaque facteur est décrit de manière plus détaillée dans les sections respectives. Les facteurs peuvent dans certains cas s'entrecroiser pour avoir une incidence sur le comportement de jeu.

JEU PRÉJUDICIALE ET PRÉJUDICES LIÉS AU JEU

Des chercheurs australiens ont mis au point un cadre complémentaire, une taxonomie des effets néfastes pour classer les types de préjudices du jeu. La taxonomie identifie sept dimensions de préjudices liées directement ou indirectement au jeu : financière, affective, perturbation des relations, santé physique, rendement professionnel, pénale et culturelle. Elle propose en outre trois étapes de préjudice :

- › *Les préjudices généraux*, qui surviennent après qu'une personne commence à s'adonner au jeu.
- › *Les préjudices liés à la crise*, qui sont suffisamment graves pour que la personne pense avoir un trouble de jeu.
- › *Les préjudices hérités*, qui sont des effets à long terme pouvant persister même lorsque la personne cesse de jouer.

La taxonomie des préjudices chevauche de façon importante les facteurs du Cadre. Par ailleurs, les deux documents considèrent le préjudice en fonction de toute la gamme des activités liées au jeu.

PERTINENCE POUR LES PARTIES PRENANTES

Le Cadre s'adresse à un public large. Il y a trois principaux groupes de parties prenantes :

- › *Chercheurs* : le Cadre peut servir de référence pour repérer les domaines majeurs de recherche et de guide pour les travaux de recherche futurs.
- › *Fournisseurs de traitement* : le Cadre peut être utilisé pour des présentations à d'autres agences, à des bailleurs de fonds et même à leurs clients. Il pourrait également être mis en lien avec la santé publique ainsi que les conditions sociales et économiques qui ont une incidence sur la santé.
- › *Gouvernement* : le Cadre met en évidence la façon dont les environnements et les produits contribuent au jeu préjudiciable. Il peut attirer l'attention sur les défis auxquels les fournisseurs de traitement sont confrontés ainsi que sur la nécessité de mettre en place diverses stratégies et ressources de prévention et de traitement du jeu préjudiciable.

Ce document est un résumé du Cadre conceptuel du jeu préjudiciable. Pour en apprendre davantage, merci de consulter le [rapport intégral](#) ou visitez la page [Cadre conceptuel du jeu préjudiciable](#) sur le site Web de GREO.