

# Environnement de jeu

## QUELLE EST LA DÉFINITION DE CE FACTEUR?

L'environnement social et politique a une incidence sur la possibilité de jouer, sur le comportement des joueurs et sur la mesure dans laquelle peuvent survenir les préjudices causés par le jeu. L'environnement de jeu est composé de nombreuses fonctionnalités; des exemples de fonctionnalités de jeu terrestre sont les sites, le nombre de ces sites et le type d'activités de jeu qui y sont proposées.

## EN QUOI CE FACTEUR EST-IL IMPORTANT?

La plupart des recherches sur le jeu portent sur l'individu plutôt que sur l'environnement ou la communauté environnante. Il est important de comprendre l'environnement dans lequel a lieu le jeu, car il est contrôlé et réglementé par les gouvernements et influencé par la demande des consommateurs. Ce résumé décrira les éléments qui contribuent à façonner l'environnement de jeu.

## SUR QUELS SUJETS PORTE-T-IL?

### Économie

La macroéconomie fait référence à l'analyse générale des variables économiques d'un groupe important de personnes ou au sein d'une économie. Certaines études font état de prévisions relatives à l'incidence des casinos sur l'emploi, les salaires et les recettes fiscales. Bien que mitigés, ces résultats montrent en général que les casinos ont une incidence positive sur les économies locales et régionales. Des recherches menées aux États-Unis indiquent que les décideurs politiques approuvent l'ouverture de nouveaux casinos en période de difficultés financières afin de générer des revenus. Les recherches sur l'impact économique d'autres activités de jeu sont rares. La microéconomie fait référence à l'analyse des facteurs économiques pour les individus. Les chercheurs dans le domaine des jeux qui étudient ces facteurs se concentrent généralement sur les coûts sociaux, en particulier la

criminalité et les faillites. Les preuves suggèrent que les personnes souffrant de troubles du jeu sont plus susceptibles de commettre un acte criminel afin de pouvoir continuer à avoir de l'argent pour jouer. Les recherches montrent également que les casinos peuvent contribuer à faire augmenter le taux de faillite. D'autres études ont tenté d'attribuer une valeur monétaire aux coûts sociaux du jeu; toutefois, il n'y a pas de consensus sur la définition des coûts sociaux. Par conséquent, ces estimations de coûts pourraient être bien inférieures aux coûts réels. Il est important de prendre en compte les coûts sociaux, car l'accent est souvent mis sur le potentiel des revenus du jeu en matière d'avantages économiques.

### Environnement socio-politique

L'industrie du jeu est responsable de l'approvisionnement et de la commercialisation des produits de jeu. Les consommateurs assurent le maintien de cet approvisionnement lorsqu'ils utilisent les produits de jeu. La politique, entre autres facteurs, a une incidence sur le rapport entre l'offre et la demande. Les organes directeurs réglementent où, quand et comment les produits de jeu existent. En légalisant certaines formes de jeu, ils incitent également les sociétés à considérer le jeu comme un comportement acceptable. Les organes directeurs, ainsi que d'autres organisations et entreprises, peuvent devenir dépendants des revenus. C'est préoccupant, car la plupart des revenus du jeu proviennent de personnes ayant des problèmes de jeu.

### Politique publique

En guise de stratégie de santé publique, certains gouvernements élaborent des politiques qui visent à réglementer l'industrie du jeu et à prévenir les préjudices liés au jeu. La plupart de ces politiques, toutefois, sont axées sur l'individu plutôt que sur la santé de l'ensemble de la communauté. On s'inquiète également de ce que les politiques mises en place par le gouvernement profitent de l'industrie du jeu. Un biais similaire pourrait s'appliquer aux chercheurs, certains d'entre eux recevant des fonds de l'industrie du jeu. Un moyen de minimiser ce risque potentiel serait de faire appel à une organisation de tierce partie qui servirait

d'intermédiaire entre les chercheurs et l'industrie du jeu. Gambling Research Exchange Ontario est l'une de ces organisations. Elle collabore directement avec l'industrie du jeu pour permettre aux chercheurs qui souhaitent collecter des données d'accéder aux sites de jeu. Cette stratégie contribue à garder ces deux groupes distincts : d'une part, les chercheurs et d'une autre, l'industrie du jeu.

Les politiques en matière de jeu devraient définir des objectifs de réduction des préjudices et fournir un soutien à toutes les personnes qui jouent. Plus précisément, elles pourraient intégrer des normes de surveillance et des limites pour certains aspects de l'environnement de jeu, tels que l'emplacement et les types d'activités de jeu.

### Culture de responsabilité sociale

Sur le plan éthique, les entreprises qui jouent un rôle dans l'industrie du jeu ont le mandat d'utiliser des pratiques de réduction des préjudices, comme les campagnes de promotion du jeu responsable, entre autres. Sur le plan social, elles ont également la responsabilité d'identifier le jeu excessif et d'intervenir au besoin afin de minimiser les pertes financières.

### Jeu responsable

En matière de promotion du jeu responsable, il existe plusieurs approches, par exemple : les campagnes d'éducation, la surveillance du comportement, les services d'assistance téléphonique et les modifications de l'environnement. L'efficacité de ces approches, toutefois, n'est pas clairement établie.

De nombreux articles de recherche traitent du modèle Reno, lequel fournit un cadre pour guider les pratiques de réduction des préjudices. Il souligne que les organes directeurs et l'industrie du jeu devraient promouvoir le jeu responsable, que les joueurs devraient en apprendre davantage sur le jeu et ne parier que sur ce qu'ils peuvent se permettre de perdre. Cependant, il est difficile de savoir dans quelle mesure le modèle Reno a une incidence sur les comportements de jeu responsables. Certains chercheurs croient également que l'approche du modèle est restrictive et que les activités de réduction des préjudices devraient prendre en compte d'autres facteurs, comme les disparités économiques et le niveau d'éducation.

### Impacts sociaux et économiques

Les études sur les impacts sociaux et économiques du jeu mettent souvent l'accent sur l'efficacité d'une nouvelle politique ou intervention. Ces études identifient les impacts économiques négatifs et positifs de l'introduction du jeu. Parmi les retombées positives, on retrouve les revenus publics, l'amélioration des services publics et l'augmentation des options de divertissement. Parmi les impacts négatifs potentiels, on note une augmentation du nombre de personnes ayant des problèmes de jeu et une augmentation des préjudices liés au jeu. Les preuves concernant l'impact sur la criminalité, le niveau de revenu, la qualité de vie et l'attitude à l'égard du jeu sont mitigées. Davantage de recherche pourrait être faite dans ce domaine.

Les résultats positifs et négatifs du jeu relèvent de nombreux facteurs, y compris le type d'activité de jeu. Par exemple, les casinos et les hippodromes peuvent être une bonne source d'emplois pour les communautés. En outre, les casinos, les appareils de jeux électroniques et les loteries constituent une source de revenus fiable pour les gouvernements et les services publics; en revanche, ils génèrent la majeure partie des coûts administratifs et privent plus souvent les entreprises d'autres activités locales que d'autres types de jeu. Les formes de jeu continues (par exemple, AJÉ, jeux sur Internet) sont plus étroitement liées au jeu problématique, alors que les casinos ont le potentiel le plus élevé pour faire ce qui est de l'augmentation du taux de criminalité.

Les casinos de destination présentent de nombreuses fonctionnalités (divertissement, restauration et magasinage, par exemple) qui offrent un avantage en générant des revenus provenant de communautés extérieures. Cependant, les casinos non-destinataires, ainsi que les AJÉ ont le plus grand potentiel d'influence négative sur la qualité de vie. Les personnes qui jouent aux AJÉ ou aux jeux sur Internet sont plus susceptibles de développer des problèmes de jeu et d'avoir une attitude négative à l'égard du jeu.

Ce document est un résumé du facteur de l'environnement de jeu, un des huit facteurs liés entre eux qui composent le Cadre conceptuel du jeu préjudiciable. Pour en apprendre davantage sur ce facteur, merci de consulter le [rapport intégral](#) ou visitez la page [Environnement de jeu](#) sur le site Web de GREO.