

# Exposition au jeu

## QUELLE EST LA DÉFINITION DE CE FACTEUR?

L'exposition au jeu est la mesure dans laquelle les populations ou les secteurs de la population entrent en contact avec des activités de jeu. Les caractéristiques du jeu qui affectent l'exposition sont nombreuses; on pense, par exemple, au type d'activité de jeu, à l'emplacement et au nombre de sites.

## EN QUOI CE FACTEUR EST-IL IMPORTANT?

L'exposition au jeu est étroitement liée à la participation au jeu : s'il n'existe pas de possibilité de jouer, personne ne peut participer. La participation peut entraîner des problèmes de jeu en cas de préjudice (ex. : détresse financière ou personnelle), et certains types de jeu présentent des niveaux de risque plus élevés que d'autres. Une meilleure compréhension du facteur d'exposition peut permettre de mieux comprendre ce qui pousse les gens à jouer.

## SUR QUELS SUJETS PORTE-T-IL?

### Cadre de jeu

Le jeu se déroule dans des contextes qui peuvent varier en fonction de l'emplacement et du type de lieu. Les gens se sentent souvent en sécurité et à l'aise dans des lieux terrestres tels que les casinos et les hôtels, ce qui peut les amener à passer plus de temps à jouer que prévu. Ces lieux peuvent également avoir une influence sur l'exposition d'une personne au jeu de plusieurs manières. Par exemple, l'exposition peut être limitée en raison de restrictions d'âge, mais facilitée par un accès rapide à l'argent des guichets automatiques, à une configuration attrayante, ainsi qu'à des produits alimentaires et de l'alcool. Ces facteurs peuvent encourager les gens à continuer à jouer. Les établissements terrestres tentent toutefois de promouvoir le jeu responsable en mettant en œuvre des pratiques comme les programmes d'autoexclusion, le suivi des comportements, les politiques

contre les avances en espèces ou en crédits, l'instauration de limites de temps et la mise à disposition d'horloges afin que les gens sachent combien de temps ils passent sur les lieux. La mesure dans laquelle ces pratiques sont appliquées varie toutefois d'une juridiction à l'autre.

Le jeu sur Internet est un autre paramètre qui a connu une croissance rapide ces dernières années. Ce type de jeu est facile d'accès 24 heures sur 24 depuis n'importe quel endroit et permet au joueur de payer à crédit. À l'heure actuelle, aucune preuve manifeste ne permet de déterminer si le jeu sur Internet expose le public à un risque plus élevé de subir un préjudice que le jeu en lieu terrestre.

### Accessibilité

Sans accès au jeu, personne ne peut être exposé à des activités de jeu ni y participer. L'accès aux jeux d'argent, en particulier sur Internet, s'est accru au cours des dernières décennies. Une plus grande disponibilité du jeu et des changements d'attitude à l'égard du jeu seraient liés à une augmentation de la participation, des dépenses et des préjudices liés au jeu. La recherche suggère que des facteurs politiques et autres, tels l'économie, les pratiques culturelles, l'emplacement, la visibilité des sites et les heures d'ouverture, ont une incidence sur l'accès au jeu.

### Adaptation

Concernant l'adaptation d'une personne ou d'une population au jeu, il y a un manque de recherche en général. Les preuves existantes suggèrent que lorsque la disponibilité du jeu est plus grande, il y a une augmentation du jeu plus tôt, mais que celle-ci se stabilise avec le temps. Certains chercheurs pensent que c'est en partie attribuable à la normalisation du jeu, aux politiques publiques et aux efforts en matière de prévention. Il serait possible qu'une plus grande sensibilisation aux risques et aux dommages liés aux formes de jeu continues (où le délai entre les paris est très court), comme les machines à sous et les terminaux de loterie vidéo, entraîne des changements d'attitude et une participation moins fréquente.

## Marketing et message

Le jeu est généralement présenté dans les films, les émissions de télévision et les organes de presse. Ces formes de médias présentent souvent le jeu de manière positive, ce qui peut influencer l'attitude du public à l'égard de la participation au jeu. La publicité tente de montrer le côté ludique et divertissant du jeu. Par exemple, les publicités pour les paris sportifs lient souvent les paris aux rapports entre hommes et à l'amour du sport. De nouveaux parrainages et de nouvelles campagnes de marketing dans les médias sociaux remplacent les publicités traditionnelles et peuvent atteindre un public plus large.

La publicité est très importante pour les sociétés de jeux d'argent sur un marché concurrentiel. Elle contribue à attirer de nouvelles clientèles et à encourager les clients existants à jouer davantage. L'efficacité des publicités est souvent mesurée par les recettes des salles de jeux, bien que l'impact du marketing sur le comportement des joueurs fasse débat. Certaines recherches suggèrent qu'au niveau individuel, le marketing a une incidence sur l'opinion publique quant au jeu. En Suède, par exemple, malgré une augmentation du nombre de publicités en faveur des jeux d'argent, la participation continue de diminuer. Ce concept est appelé « fatigue publicitaire ».

D'autres études ont montré que l'appartenance ethnique et la gravité des problèmes de jeu peuvent avoir une incidence sur l'attitude à l'égard du jeu. Les personnes qui ont des problèmes de jeu rapportent souvent que les publicités ont une incidence sur leurs opinions. Il n'y a actuellement aucune recherche examinant l'impact des publicités pour le jeu sur la population.

## Convergence du jeu informatique et du jeu de hasard et d'argent

Le jeu informatique et le jeu de hasard et d'argent sont des activités très similaires. L'industrie du jeu utilise même ces termes de manière interchangeable. La différence principale entre les deux est que dans le cas du jeu informatique, le résultat est obtenu grâce à l'adresse et non par hasard, alors que pour le jeu de hasard et d'argent, c'est le contraire.

De nombreuses activités de jeu informatique incluent désormais des fonctionnalités de jeux de hasard et

d'argent, et inversement. Ces activités sont appelées jeu informatique de style jeu de hasard et d'argent et jeu de hasard et d'argent de style jeu informatique. En raison du chevauchement et de la croissance de ces activités au cours des dernières années, les chercheurs ont créé un cadre qui aide à les différencier.

Un exemple de jeu informatique de type jeu de hasard et d'argent est un jeu vidéo qui propose des mini-jeux sur lesquels vous pouvez parier dans un casino simulé. Il existe également de nombreuses possibilités pour participer à des jeux de casino sociaux par l'intermédiaire des médias sociaux. Un autre exemple est un jeu vidéo comportant des coffres à butin, où les joueurs peuvent dépenser de l'argent pour accéder à des fonctionnalités de jeu inconnues. Certaines régions ont cependant interdit les coffres à butin car ils sont très semblables au jeu d'argent. Les jeux gratuits de style jeux de hasard et d'argent sont désormais plus courants que les vrais jeux d'argent en ligne. Des études montrent que les jeunes adultes et les adultes qui sont exposés à ces types de jeux risquent davantage de développer des problèmes de jeu. Aucune preuve n'est présentée pour justifier ce résultat, bien que cela puisse être dû, en partie, à la façon dont les jeux informatiques sont devenus similaires aux jeux de hasard et d'argent. Le nombre de personnes qui parient sur différents résultats des jeux vidéo a également augmenté au cours des dernières années.

Un exemple de jeu de hasard et d'argent de style jeu informatique est un appareil de jeu électronique (AJÉ) qui a le même thème qu'un jeu télévisé populaire. Un autre exemple : certains AJÉ comportent désormais un élément d'adresse, ou une fonctionnalité qui donne l'impression que la compétence est nécessaire. Les chercheurs pensent que de telles fonctionnalités permettent d'attirer les jeunes participants et de les faire jouer plus longtemps.

La convergence de ces deux activités peut rendre le jeu informatique et les jeux de hasard et d'argent plus excitants pour les joueurs et conduire à des niveaux de participation plus élevés. Cependant, des recherches plus poussées seront nécessaires pour comprendre l'ampleur réel de la convergence des jeux informatiques et des jeux de hasard et d'argent.

Ce document est un résumé du facteur de l'exposition au 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 [Exposition au jeu](#) sur le site Web de GREO.