

Types de jeu

EN QUOI CE FACTEUR EST-IL IMPORTANT?

Plusieurs types de jeu sont disponibles dans les emplacements de jeu ou sur Internet. Les types de jeu peuvent être regroupés en deux grandes catégories :

1. *Les jeux de hasard* sont des jeux non stratégiques dont les résultats sont uniquement le fruit du hasard, par exemple : les loteries, les loteries instantanées, le bingo et les appareils de jeux électroniques (AJÉ) comme les appareils de loterie vidéo ou les machines à sous.
2. *Les jeux d'adresse* sont des jeux stratégiques dont les résultats sont déterminés à la fois par l'adresse et par le hasard, par exemple : le pari sportif, le pari sur courses hippiques et le poker.

Les types de jeu se distinguent en outre par leurs caractéristiques de jeu, appelées aussi caractéristiques structurelles. De plus, les motivations et les raisons qui mènent au jeu sont diverses. Certaines personnes jouent à un niveau néfaste en raison des caractéristiques structurelles de certains jeux et de leurs motivations. Ce facteur résume ce que la recherche montre à propos des caractéristiques structurelles et des motivations pour participer à différents types de jeu. Il traite également de la manière dont certains types de jeu peuvent être liés au jeu préjudiciable.

SUR QUELS SUJETS PORTE-T-IL?

Caractéristiques structurelles

Les types de jeu diffèrent sur un certain nombre de caractéristiques structurelles. Une caractéristique structurelle est le temps entre le pari et la connaissance du résultat. Dans les loteries, il y a généralement un long délai, souvent plusieurs jours, entre l'achat d'un billet et la connaissance du résultat gagnant. Dans d'autres jeux, tels que les loteries instantanées et les EGM, le délai est très court et peut ne durer que

quelques secondes; les gens peuvent immédiatement recommencer à jouer dans ces types de jeux. La recherche montre que les personnes ayant des problèmes de jeu préfèrent les jeux plus rapides et attribuent à ces jeux une qualité plus excitante.

Les EGM sont considérés comme l'un des types de jeu les plus dangereux. Outre la rapidité du jeu, les MGE ont quelques autres caractéristiques structurelles qui peuvent conduire à des jeux de hasard. Les «bonus» sont une caractéristique intéressante des EGM: elles sont souvent proposées sous forme de tours gratuits. De plus, les EGM célèbrent leurs victoires avec des lumières et des sons lumineux, de sorte que les joueurs qui jouent commencent à associer les lumières et les sons à ceux qui gagnent. Les jeux avec bonus et commentaires de célébration sont attrayants pour les personnes ayant des problèmes de jeu.

Les EGM modernes permettent aux gens de parier sur plusieurs lignes en même temps. Les défaites déguisées en victoires (LDW) dans les jeux multi-lignes se produisent lorsque le montant du gain est inférieur au montant de la mise. Même si le montant «gagné» est inférieur au montant parié, la «victoire» est accompagnée des mêmes lumières et sons de célébration. De cette façon, les gens confondent souvent les LDW avec les gains réels et y réagissent de la même manière qu'ils le feraient. Avec les LDW, les gens surestiment souvent le nombre de gains remportés au cours d'une session de jeu.

Les «quasi-accidents» sont une autre fonctionnalité du jeu qui peut être préjudiciable. Un quasi-accident survient lorsque le résultat est très proche de la victoire mais reste insuffisant (par exemple, obtenir deux des trois symboles de jackpot nécessaires pour gagner un prix sur une carte à gratter). Dans les EGM, les LDW et les quasi-ratés ont été rapportés pour motiver les joueurs à continuer à jouer malgré leurs pertes. Les personnes ayant des problèmes de jeu sont particulièrement vulnérables aux effets des LDW et des quasi-accidents.

Les caractéristiques structurelles de certains types de jeu peuvent augmenter l'illusion de contrôle. C'est-à-dire que les gens croient à tort qu'ils peuvent contrôler le résultat du match. L'illusion de contrôle peut amener les gens à continuer à jouer malgré leurs pertes. Les victoires précoces lors d'une session de jeu peuvent également créer une illusion de contrôle. Les recherches indiquent que les personnes ayant des problèmes de jeu ont une illusion de contrôle plus grande que celles qui n'ont pas de problèmes de jeu.

Caractéristiques de motivation

Les gens ont différentes motivations à jouer et différents types de jeux peuvent faire appel à différentes motivations.

Une motivation commune à tous les types de jeu est le désir de gagner de l'argent. Cependant, les personnes qui ont des problèmes de jeu attachent souvent plus d'importance à gagner de l'argent que celles qui n'ont pas de problèmes de jeu. Dans la culture populaire, gagner est associé au succès, au bonheur et à une vie meilleure. Certains jeux, tels que les loteries, offrent le fantasme de gagner gros avec un petit pari. Ainsi, bien que les loteries soient considérées comme relativement inoffensives pour la plupart, les personnes en difficulté financière peuvent dépenser plus qu'elles ne peuvent se permettre, avec l'espoir irréaliste de gagner gros.

Le contexte social du jeu peut être important. Les gens peuvent jouer pour socialiser et passer du temps avec des amis et des membres de la famille. Les preuves sur la façon dont la motivation sociale est liée au jeu néfaste sont mitigées. D'un côté, les gens peuvent vouloir socialiser avec d'autres et, par conséquent, consacrer plus de temps et d'argent au jeu qu'ils ne le souhaitent. D'autre part, jouer avec d'autres personnes peut constituer une forme de contrôle social. En d'autres termes, les gens peuvent s'empêcher de jouer excessivement pour éviter la désapprobation des autres.

Le jeu pour l'excitation et le jeu pour faire face au stress et aux problèmes de la vie, ou pour échapper à celui-ci, sont deux autres motifs communs. Le pari pour l'excitation, également appelé motif d'amélioration, a été associé au jeu nocif. Certains jeux, y compris les jeux de casino à enjeux élevés, sont conçus pour satisfaire le désir d'excitation. Le jeu pour faire face au stress et aux problèmes de la vie ou pour y échapper est très courant chez les personnes ayant des problèmes de jeu. Certains jeux, y compris les MGE, peuvent entraîner un état de

dissociation. Dans cet état, les joueurs deviennent tellement immergés dans le jeu qu'ils perdent le contrôle de leur temps et de leur environnement. En conséquence, ils dépensent plus de temps et d'argent au jeu qu'ils ne le réalisent.

Certaines personnes jouent pour démontrer leur habileté et rivaliser avec d'autres. Ces deux motivations sont communes chez les joueurs de certains jeux, comme le poker et les paris sportifs. Certaines personnes qui jouent peuvent développer des croyances irrationnelles sur leurs compétences en matière de jeu. Par exemple, ils peuvent croire qu'ils vont devenir plus habiles s'ils continuent à jouer. Ils peuvent également croire que les gains sont dus à leur habileté, alors que les pertes sont dues à la malchance. Si les gens surestiment l'influence de leurs compétences sur l'issue du jeu, cela peut les amener à jouer de manière excessive.

En général, les personnes qui participent à de nombreux types de jeu ont tendance à jouer plus lourdement. Par conséquent, ils risquent davantage de développer des problèmes de jeu.

Ce document est un résumé du facteur des types 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 du facteur [Type de jeu](#) sur le site de GREO.