

Impact des bonus sur les comportements de jeu en ligne

G. Challet-Bouju^{1,2*}, **M. Balem**^{1,2}, **J-B. Hardouin**^{2,3}, **E. Thiabaud**¹, **A. Saillard**¹, **M. Grall-Bronnec**^{1,2}, **B. Perrot**^{2,3}

¹ Nantes Université, CHU Nantes, UIC Psychiatrie et Santé Mentale, F-44000 Nantes, France

² Nantes Université, Univ Tours, CHU Nantes, INSERM, MethodS in Patients centered outcomes and HHealth ResEarch, SPHERE, F-44000 Nantes, France

³ Nantes Université, CHU Nantes, Biostatistics and Methodology Unit, Department of Clinical Research and Innovation, F-44000 Nantes, France

** auteur effectuant la présentation de la communication :*

Gaëlle Challet — gaelle.bouju@chu-nantes.fr

Contexte : Le jeu sur Internet est classiquement reconnu comme pourvoyeur de plus de problèmes de jeu, notamment du fait de certaines caractéristiques structurelles des jeux en ligne (disponibilité, anonymat, paiement digital, etc.). Parmi les pratiques commerciales des opérateurs de jeu en ligne, les bonus sont considérés comme pouvant induire des pratiques de jeu plus impulsives ou favoriser les rechutes chez des joueurs pathologiques. L'objectif de l'étude était d'évaluer si l'utilisation de bonus avait un impact réel sur les comportements de jeu des joueurs en ligne et de décrire cette relation temporelle dans des conditions écologiques (vie réelle).

Méthodes : Au total, 9306 joueurs de poker, paris hippiques et paris sportifs en ligne, et 5682 joueurs de loteries et grattages en ligne ont complété une enquête en ligne, incluant l'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE). Les données de l'enquête en ligne ont été fusionnées au niveau individuel aux données des comptes joueurs des participants, incluant l'utilisation de bonus, l'intensité de jeu (mises, dépôts), la fréquence de jeu (nombre de jours actifs) et des proxies de comportements de jeu à risque (chasing et implication). Des analyses de corrélation croisée et des modèles mixtes linéaires généralisés ont été utilisés.

Résultats : L'impact des bonus était le plus fort la même semaine que leur utilisation, mais se maintenait la semaine suivante et diminuait ensuite rapidement les semaines ultérieures. L'utilisation des bonus était associée à une augmentation de l'intensité du jeu, de la fréquence du jeu et des comportements de jeu à risque. Cet effet était plus fort pour les comportements de jeu à risque et les joueurs à risque.

Conclusions : Les bonus semblent donc avoir un impact significatif sur les comportements de jeu en ligne, et pourraient représenter un facteur de risque pour le développement ou l'exacerbation de problèmes de jeu.

Liens d'intérêt :

Cette étude fait partie du programme de recherche EDEIN (Etude de Dépistage des comportements Excessifs de jeu sur Internet) [ClinicalTrials.gov NCT02415296], qui a bénéficié de l'aide conjointe de la Caisse Nationale d'Assurance Maladie des Travailleurs Salariés (CNAMTS), de la Direction Générale de la Santé (DGS), de la Fondation Arc pour la recherche sur le cancer, de l'Institut National du Cancer (INCa), de l'Institut National de Prévention et d'Education pour la Santé (INPES), de l'Institut national de la santé et de la recherche médicale (Inserm), de la Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (Mildeca) et du Régime Social des Indépendants (RSI) dans le cadre de l'appel à projets Prévention Primaire lancé par l'IRESP et l'INCa en 2013.

GCB, MB, ET, AS et MGB déclarent que le CHU de Nantes, par l'intermédiaire de son Fonds de Dotation, a reçu des financements de l'industrie du jeu sous forme d'un mécénat (dons sans contrepartie). L'indépendance scientifique vis-à-vis de ces industries du jeu est garantie, et ce financement n'a jamais eu d'influence sur les travaux présentés. JBH et BP n'ont pas de liens d'intérêt à déclarer.

Les données de comptes joueurs ont été fournies par l'Autorité Nationale des Jeux (ANJ, ex-ARJEL) et la Française des Jeux (FDJ). Ni les fournisseurs de données (ANJ et FDJ), ni les financeurs (IRESP et ses partenaires), n'ont influencé ces travaux de quelque manière que ce soit.