
LIÈGE 16-05-2019

USAGE ABUSIF DE JEUX DE HASARD ET D'ARGENT, CYBERDÉPENDANCE: DES PROBLÉMATIQUES ÉMERGENTES?

Clémentine Stévenot & Michaël Hogge



Observatoire socio-épidémiologique Alcool-Drogues

USAGES SANS PRODUITS

- Nombreux comportements susceptibles d'évoluer vers usage excessif pathologique
- Classifications internationales => Jeu de hasard pathologique
- Bientôt jeu vidéo ?
 - Pas de consensus
 - Pathologiser l'adolescence ?
 - Distinguer jeu excessif non-pathologique (passion) et jeu excessif pathologique
 - Jeu pathologique : symptôme ou exutoire de situations diversifiées de souffrance affective et sociale
- Secteur spécialisé : problématiques réelles et pas neuves

CADRE LÉGAL DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

- Autoriser et réguler une offre légale et limitée
 - ⇒ Juguler offre illégale (et ses conséquences)
- Exploitation est interdite, mais autorisations peuvent être délivrées (système de licences)
- Loterie Nationale a le monopôle des loteries
- Loi du 7 mai 1999 (modifiée par deux lois du 10 janvier 2010)

LOI DU 7 MAI 1999

- Commission des jeux de hasard
- Système de licences :
 - Classe I ou casinos
 - Classe II ou salles de jeux automatiques
 - Classe III ou débit de boissons
 - Classe IV ou lieux exclusivement destinés à engager des paris autorisés
- Âge minimum légal
- Demande d'interdiction d'accès (joueur-se, tiers, justice) => Classe I, II et IV
- Certaines professions exclues (magistrat-e, notaire, huissier-e, service de police)
- Type et nombre de jeux autorisés

LOI DU 7 MAI 1999 (SUITE)

ÂGE MINIMUM LÉGAL

Accès aux établissements	Moins de 18 ans	Moins de 21 ans
Casinos	X	X
Salles de jeux automatiques	X	X
Débites de boissons	✓	✓
Établissements de paris	X	✓
Pratique des jeux et paris	Moins de 18 ans	Moins de 21 ans
Casinos	X	X
Salles de jeux automatiques	X	X
Débites de boissons	X	✓
Établissements de paris	X	✓
Paris via les outils de la société de l'information	X	✓

ÉVOLUTIONS DU CADRE LÉGAL

- Loi adoptée le 28 mars 2019 (modifiant la loi de 1999)
 - Augmenter pouvoir de sanction de la Commission
 - Extension des interdictions d'accès (établissement de classe IV)
 - Extension contrôle d'âge via e-ID (machines de loterie, de jeux de hasard et de paris de la Loterie Nationale)
 - Compétence au Roi de réguler les publicités
- Projets d'arrêtés royaux (publicité, diminution nombre d'agences de paris, limitation des jeux dans les débits de boissons)
- Deux propositions de loi en 2018
 - Interdire la publicité pour les jeux de hasard en ligne
 - Renforcer moyens d'action des pouvoirs locaux vis-à-vis des agences de paris (lieu d'établissement)

DISPONIBILITÉ DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

Nombre d'établissements possédant une licence d'exploitation de jeux de hasard et d'argent, par type d'établissement, 2018 ²⁸⁴

		Belgique	Bruxelles	Wallonie
Hors ligne	Casinos	9	1	4
	Salles de jeux automatiques	171	12	81
	Cafés (bingos)	5.889	1.047	2.012
	Agences de paris ²⁸⁵	670	84	278
	Librairies avec paris sportifs	1.743	160	595
	Associations de course	5	0	1
En ligne	Casinos en ligne		10	
	Salles de jeux en ligne		24	
	Paris sportifs en ligne		22	
	Sites sur liste noire		157	

+ Loterie Nationale
+ Jeux SMS
= **Offre légale**



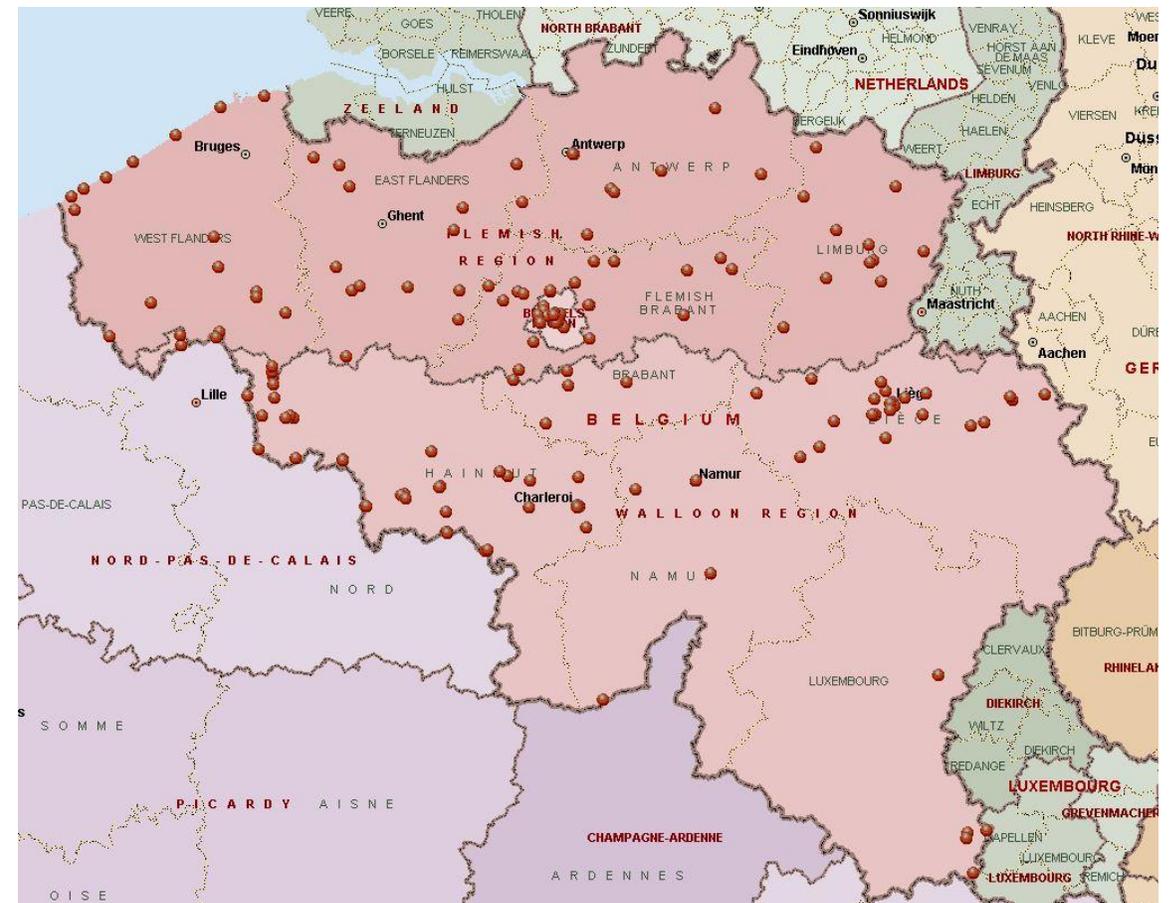
+ Sites illégaux
+ Autres jeux (poker, tombolas...)

DISPONIBILITÉ DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

Casinos

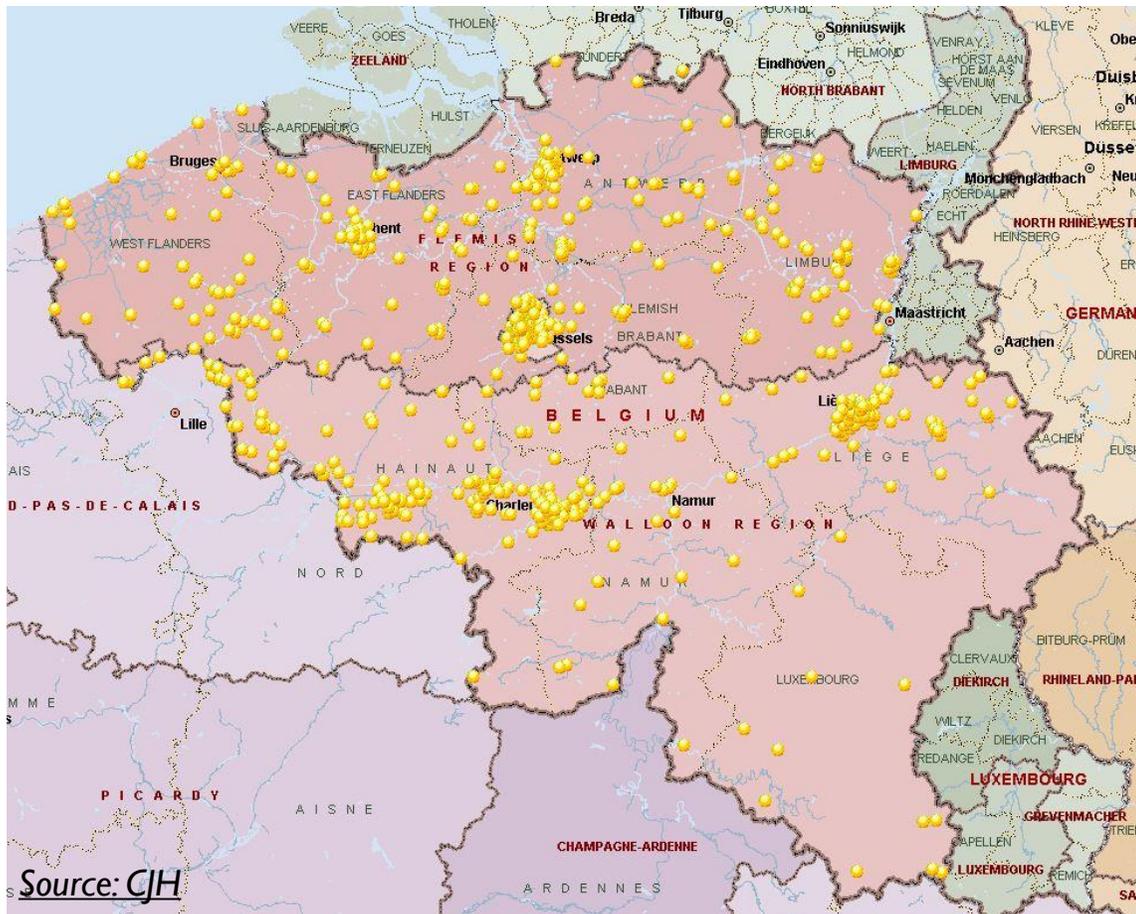


Salle de jeux automatiques

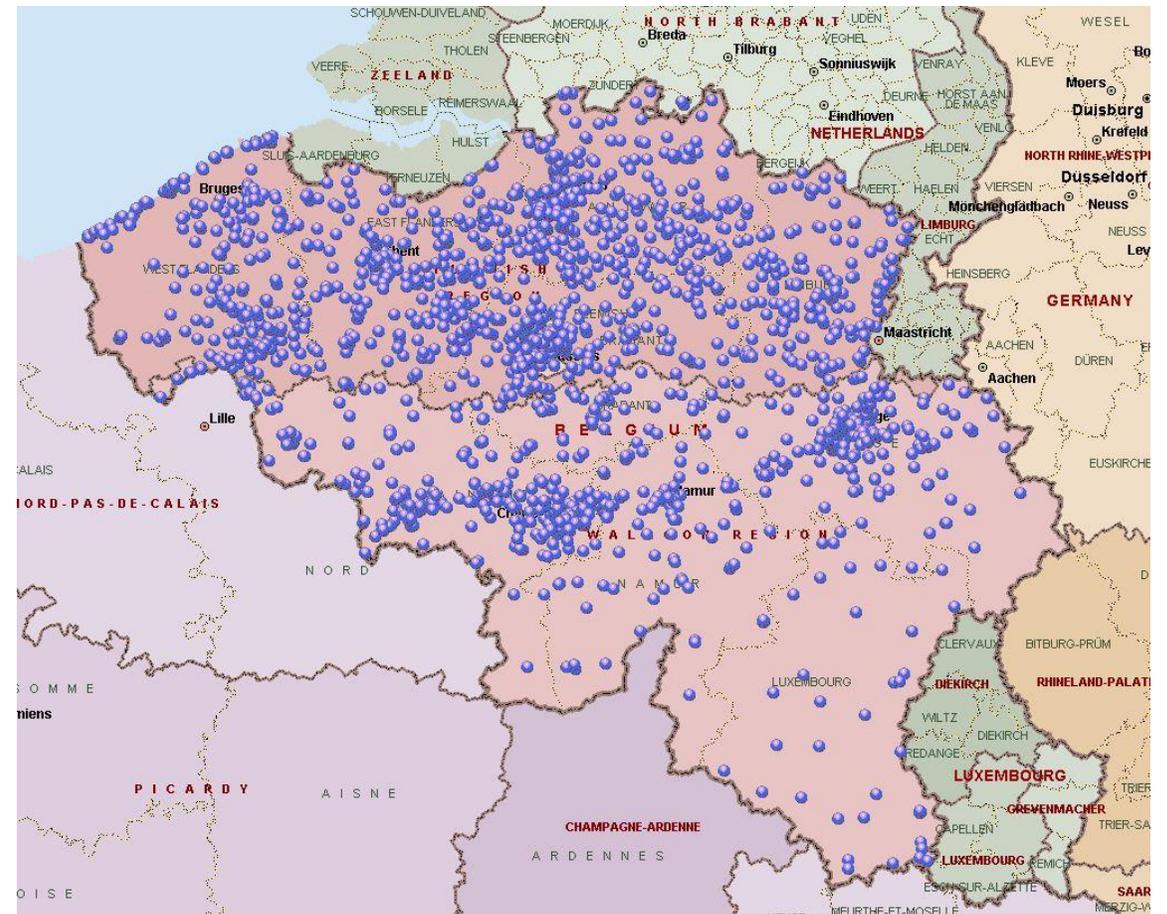


DISPONIBILITÉ DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

Agence de paris sportifs



Librairies avec bornes de paris



PRÉVALENCE DE LA PRATIQUE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

Prévalence des pratiques de jeux de hasard et d'argent en ligne et hors ligne chez les élèves wallons de 12-20 ans, 2016

		Au moins une fois %	L'année dernière %	Occasionnellement ²⁹¹ %	Régulièrement ²⁹² %
Hors ligne	Jeux de grattage	32,0	15,0	13,3	1,7
	Jeux de tirage (lotto, euromillion...)	14,2	7,6	6,3	1,3
	Poker	11,4	7,3	5,8	1,6
	Jeux de cartes (autre que Poker)	8,1	5,0	4,0	1,0
	Paris sportifs	20,9	15,3	9,7	5,6
	Bingo/One-ball	9,9	4,0	2,9	1,1
	Loto quine	3,9	1,2	0,5	0,6
	Paris organisés par un ami etc.	35,3	22,8	18,2	4,6
En ligne	Jeux de grattage	12,9	5,9	4,9	1,0
	Jeux de tirage (lotto, euromillion...)	5,1	3,3	2,3	1,0
	Poker	7,1	5,4	3,6	1,8
	Jeux de cartes (autre que Poker)	4,2	2,6	1,4	1,2
	Paris sportifs	12,6	8,5	5,6	2,9
	Casinos	5,8	3,0	2,7	0,4
	Jeux par téléphone ou SMS	10,2	4,7	3,4	1,4

Méthodologie

- € Loterie Nationale
- 769 élèves (5 écoles)
- Questionnaire auto-administré

♀=♂: jeux de grattage et de tirage

♂ > ♀: poker, jeux de cartes, Bingo/One-ball et **paris sportifs**

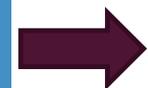
12-13 ans < 14-17 ans ≈ 18-20 ans

²⁹¹ Catégorie incluant les réponses «une fois par mois ou moins» et «plusieurs fois par mois».

²⁹² Catégorie incluant les réponses «une fois par semaine», «plusieurs fois par semaine» et «chaque jour».

PRÉVALENCE DU JEU PATHOLOGIQUE

Nombre de personnes interdites de jeux de hasard, par motifs d'interdiction, Belgique, 2013-2016



EPIS

	31/12/2013	31/12/2014	31/12/2015	31/12/2016
Décision judiciaire	82.580	95.415	116.476	139.247
Règlement collectif de dettes	86.638	122.434	122.601	116.503
Exclusions volontaires	19.670	21.985	24.322	26.782
Exclusions à la demande d'un tiers intéressé	89	130	220	314
Exclusion en raison de la nature de la profession	46.344	45.957	45.436	45.976
Nombre total de personnes interdites en date du 31 décembre	235.321	285.921	309.055	328.822

= 282.846 personnes



=3,13% de la population majeure !

PRÉVALENCE DU JEU PATHOLOGIQUE

- Druine et al. 2006

Méthodologie

- € Fondation Rodin
- 3.002 Belges
- 16 à 99 ans
- Questionnaire auto-administré
- Critères DSM-IV

🔍 60%: au moins une fois les 12 derniers mois (46% jeux de loterie)

🔍 1,6%: 3 à 4 critères du DSM-IV = **Jeu à risque**

🔍 0,4%: 5 critères ou plus = **Jeu pathologique**

LA «RESPONSABILISATION» DES USAGER-E-S

À l'instar des alcooliers, l'industrie du jeu de hasard et d'argent promeut la consommation «responsable» et donc raisonnable. Ce type de rhétorique, tenue par les industries publiques et privées, ainsi que leurs lobbys, fait entièrement reposer la responsabilité, le contrôle et la gestion de l'usage simple et de l'usage problématique sur les seules épaules des usager-e-s. Dans pareil laïus, simplement informer le consommateur quant aux risques liés au jeu suffirait à concurrencer le poids du marketing et de la publicité qui incitent sans relâche à jouer²⁷³

JEUX D'HASARD ET D'ARGENT : PERSPECTIVES

- Libéralisation outrancière et numérisation \Rightarrow hyper-accessibilité (\Rightarrow décrochage difficile...) et acceptation sociale
- Protection des joueurs insuffisante : modèle de la responsabilisation des joueurs + EPIS non-généralisé +
Contrôle de l'âge légal insuffisant
- Quid des liens entre usage de substances et jeu excessif?
- Loi de 2010 (modifiant loi de 1999): pas encore d'arrêtés d'exécution !
(publicité, primes, protection des joueur-se-s, max. perte par heure, offre en ligne, etc.)
- Pas équipé pour répondre aux évolutions rapides du marché
(offre en ligne, forte croissance des opérateurs privés, publicité)
- Autorités locales: peu de pouvoir pour limiter l'offre ou prendre des mesures de prévention
- Augmentation de l'offre et de la publicité jouent sur l'acceptation sociale du jeu

CADRE LÉGAL DES JEUX VIDÉOS ET D'INTERNET

- Pas de mesure de régulation de l'offre (hormis contenus illégaux)
- Seules normes PEGI pour les jeux vidéos
 - Aucun effet juridique sur la mise à disposition d'un jeu en Belgique
 - Sur supports des jeux (boîte, publicité, bande-annonce, CD, plateforme de téléchargement, etc.)
 - Sigles PEGI (3, 7, 12, 16, 18 ans)
 - + Pictogrammes descriptifs (langage grossier, discrimination, drogue, peur, jeux de hasard, sexe, violence, online)
 - Par les éditeurs de jeux vidéo
 - Adéquation contenu/âge => protection des mineur-e-s
- Certaines critiques
 - Autorégulation se substitue à toute régulation publique => maintenir marché de consommateur-riche-s
 - Normes PEGI sont informatives => informer correctement les parents et gardien-ne-s des mineur-e-s => choix éclairé (+ outils de contrôle parental)

UTILISATION DES ÉCRANS CHEZ LES JEUNES

Tableau 29 : Prévalence de l'usage de la télévision, des jeux vidéo et d'Internet au moins deux heures par jour parmi les élèves scolarisés en Wallonie, 2014

	Niveau primaire (5 ^{ème} et 6 ^{ème}) %	Niveau secondaire %			Prov. de Liège	
			Garçons %	Filles %	N=426 Primaire %	N=2.201 Secondaire %
Usage de la télévision au moins 2h par jour						
En semaine	46,4	58,2	58,4	52,7	46,0	57,2
Le week-end	66,1	78,4	77,0	74,2	64,2	77,5
Usage de jeux vidéo au moins 2h par jour						
En semaine	34,7	45,8	49,5	37,2	39,3	45,3
Le week-end	53,2	64,3	71,6	52,3	59,7	62,5
Usage d'Internet au moins 2h par jour						
En semaine	27,8	57,2	48,6	52,4	25,6	56,4
Le week-end	40,7	71,3	62,3	66,3	41,3	70,6

Source : Enquête HBSC 2014 (Moreau et al., 2017)

Méthodologie

- N= 2492 (primaire) et 8560 (secondaire)
- Questionnaire auto-administré en classe

UTILISATION COMPULSIVE D'INTERNET ET CIE CHEZ LES JEUNES

Prévalence de l'utilisation compulsive d'Internet, de jeux vidéo et de réseaux sociaux chez les jeunes de 12 à 17 ans, Belgique, 2012

	Utilisation compulsive d'Internet ²⁹⁵	Utilisation compulsive des jeux vidéo ²⁹⁶	Utilisation compulsive des réseaux sociaux ²⁹⁷
Prévalence	9,5 %	11 %	7,1 %
Compulsivité légère	6,4 %	6,3 %	5,9 %
Compulsivité modérée	1,9 %	3,3 %	0,6 %
Compulsivité sévère	1,2 %	1,4 %	0,6 %
Utilisateurs compulsifs			
Garçons	54,3 %	85,7 %	48,6 %
Filles	45,7 %	14,3 %	51,4 %

Source : Klein et al., 2013

- 🔍 Internet à domicile: 99,1%
- 🔍 Ordinateur personnel: 80,9%
- 🔍 Smartphone: 60%
- 🔍 Profil sur au moins 1 réseau social: 88,2%

Méthodologie

- Etude Click (Belspo)
- 18 écoles de Wallonie et Flandre sur 50 sollicitées
- 1.002 élèves de 12 à 17 ans (41% de Wallons)
- Questionnaire auto-administré en classe
- Echelles d'usages compulsifs

- 🔍 Compulsivité : + famille mono/divorcée
- 🔍 Compulsivité : - de contrôle parental
- 🔍 Compulsivité ⇒ signe dépressif, solitude, estime de soi et sentiment de contrôle ↘
- 🔍 Aggravation depuis 2012?

UTILISATION COMPULSIVE D'INTERNET ET CIE CHEZ LES ADULTES

Prévalence de l'utilisation compulsive d'Internet, de jeux vidéo et de réseaux sociaux dans la population générale adulte, Belgique, 2012

	Utilisation compulsive d'Internet ²⁸⁸	Utilisation compulsive de jeux vidéo ²⁸⁹	Utilisation compulsive des réseaux sociaux ²⁹⁰
Prévalence dans la population générale	5,52 %	2,62 %	2,9 %
Compulsivité légère	4,07 %	1,9 %	2,0 %
Compulsivité modérée	1,0 %	1,1 %	0,54 %
Compulsivité sévère	0,45 %	0,22 %	0,41 %
Prévalence chez les utilisateurs réguliers (16h au moins/semaine)	12,2 % $\bar{X}=37$ ans	5,8 % $\bar{X}=34$ ans	6,5 % $\bar{X}=35$ ans
Compulsivité légère	9,0 %	4,2 %	4,4 %
Compulsivité modérée	2,2 %	2,5 %	1,2 %
Compulsivité sévère	1,0 %	0,5 %	0,9 %
Utilisateurs compulsifs			
Hommes	41 %	60,3 %	38,5 %
Femmes	59 %	39,7 %	61,5 %

Source : Klein et al., 2013

Méthodologie

- Etude Click (Belspo)
 - 1.000 Belges de 18 ans ou +
 - Stratification (âge, genre, éducation, région)
 - Questionnaire auto-administré (online panel)
 - Echelles d'usages compulsifs
-
- 🔍 Compulsivité Internet: + célibataire/seul
 - 🔍 Pas d'effet du niveau d'instruction
 - 🔍 Compulsivité ⇒ signe dépressif, solitude, estime de soi et sentiment de contrôle ↘
 - 🔍 Aggravation depuis 2012?

UTILISATION COMPULSIVE D'INTERNET ET CIE CHEZ LES ADULTES

- Autres formes de compulsivité liée à Internet

Prévalence des autres formes d'utilisation compulsive d'Internet dans la population générale adulte, Belgique, 2012

	Utilisation compulsive des jeux d'argent en ligne	Utilisation compulsive des achats en ligne	Utilisation compulsive de la pornographie en ligne	Utilisation compulsive de la bourse en ligne	Utilisation compulsive des sites de rencontre en ligne
Prévalence dans la population générale	0,18 %	0,3 %	0,3 %	0,09 %	0,14 %
Prévalence chez les utilisateurs réguliers (16h au moins/semaine)	0,4 %	0,7 %	0,7 %	0,2 %	0,3 %

Source : Klein et al., 2013

🔍 Echelles administrées si 4x/semaine dans ses activités et quid de l'intensité/durée?

⇒ sous-estimation?

JEUX VIDÉO ET INTERNET : PERSPECTIVES

- Changements technologiques récents et rapides (plateformes, Internet mobile, offre de jeux et appli...)
 - Généralisation de l'usage de jeux vidéo, nouvelles technologies, réseaux sociaux numériques
 - Nouvelles habitudes, nouvelles normes, nouveaux besoins
 - Possibilité d'usage excessif, voire pathologique
 - Usage pathologique = symptôme/exutoire
 - Responsabilité des éditeurs de jeux et applications mobiles
- => frustration, univers persistents, récompenses et renforcement positif, etc.

POUR EN SAVOIR PLUS: WWW.EUROTOX.ORG

INFO@EUROTOX.ORG

eurtox

Observatoire socio-épidémiologique alcool-drogues en Wallonie et à Bruxelles

ACCUEIL

ACTUALITÉS

ALERTES PRÉCOCES

ACTIVITÉS D'EUROTOX

PUBLICATIONS

BONNES PRATIQUES

À PROPOS

TENDANCES ÉMERGENTES

Listes de diffusion

Listes de diffusion

Si vous souhaitez recevoir nos actualités ou les alertes précoces dans votre boîte mail, vous pouvez vous abonner ci-dessous. Vous pouvez à tout moment vous désinscrire ou mettre à jour votre abonnement.

Prénom

Nom

Profession

Email

S'abonner à :

Actualités

Alertes précoces

S'ABONNER

TABLEAU DE BORD DE L'USAGE DE DROGUES ET SES CONSÉQUENCES SOCIO-SANITAIRES EN WALLONIE

2018

Clémentine Stévenot et Michaël Hogge

eurtox

Enquête sur l'usage des drogues légales et illégales

Nous disposons de très peu de données sur l'usage de drogues dans la partie francophone du pays. Cette enquête anonyme vise à combler ce manque et à identifier et mieux comprendre les pratiques et les besoins des personnes qui consomment des drogues légales et illégales.

Tu souhaites participer à cette enquête ?
SCANNE MOI !



<https://fr.surveymonkey.com/r/FDGDG9>