

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

**RECENSION DES ÉCRITS SUR LES PROFILS ET LES IMPACTS DIFFÉRENTS DE
L'UTILISATION DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE EN
COMPARAISON À LEUR UTILISATION EN PRÉSENCE**

**ESSAI PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE DE LA
MAITRISE EN PSYCHOÉDUCATION**

**PAR
MARC-ANTOINE LONGCHAMPS**

MARS 2026

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire, de cette thèse ou de cet essai a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire, de sa thèse ou de son essai.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire, cette thèse ou cet essai. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire, de cette thèse et de son essai requiert son autorisation.

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES
MAITRISE EN PSYCHOÉDUCATION (M. Sc.)

Direction de recherche :

Joël Tremblay

Prénom et nom

Directeur de recherche

Comité d'évaluation :

Joël Tremblay

Prénom et nom

directeur ou codirecteur de recherche

Estibaliz Jimenez

Prénom et nom

Évaluateur

Résumé

Les jeux de hasard et d'argent sous forme traditionnels existent depuis plusieurs décennies. L'émergence et la popularisation rapide des jeux en ligne, soutenues par de nombreuses publicités diffusées tant sur Internet qu'à la télévision, ont entraîné une transformation significative des modes de consommation liés aux jeux de hasard et d'argent, ainsi que des comportements des joueurs. C'est pour cette raison que le présent essai vise à documenter s'il existe des profils et des impacts différents selon l'utilisation des jeux de hasard et d'argent en ligne, comparativement à leur utilisation en présentiel, c'est-à-dire dans des lieux physiques où les jeux sont accessibles (restaurants, bars, casinos, etc.). Afin de mieux cerner ces distinctions, une recension des écrits a été réalisée. Une stratégie systématique de recherche documentaire a permis de recenser 918 articles, desquels 19 études empiriques ont été retenues, afin de broser un portrait comparatif des profils des joueurs et des impacts du jeu selon qu'ils s'adonnent aux jeux en ligne ou en présentiel. Les résultats permettent de dégager différents profils de joueurs, qui tiennent compte des caractéristiques sociodémographiques, des habitudes de jeu, des comportements de consommation ainsi que des conséquences psychologiques, sociales et comportementales associées au jeu. De manière générale, un constat ressort de cette recension, soit que l'utilisation des jeux de hasard et d'argent en ligne est associée à des conséquences plus importantes sur les différentes sphères de la vie des joueurs. Cela met en évidence l'importance d'adapter et de préciser les interventions psychoéducatives auprès des personnes aux prises avec une problématique de dépendance en tenant compte de leur profil spécifique.

Table des matières

Résumé	iv
Remerciements	vii
Introduction	1
Objectifs de recherche	5
Méthode.....	6
Résultats	30
Comparaison des profils sociodémographiques des joueurs en ligne et ceux en présentiels	30
L'âge.....	30
Le genre	30
L'état civil et le lieu de vie.....	31
Scolarisation	32
Situation professionnelle	33
Le revenu	34
Modèle de jeu.....	34
Type de jeux	34
La fréquence	36
Temps passé à parier	37
Argents dépensés.....	37
Mode de paiement	38
Mode d'accès.....	38
Niveau de conduite addictives	39
La consommation d'alcool	39
La consommation de drogues.....	40
L'utilisation de jeux vidéo.....	40
Les conséquences sur les joueurs.....	41
Les conséquences sur la santé physique et psychologique des joueurs	41
Les conséquences financières.....	42

Développement d'une problématique de jeu.....	42
Autres conséquences	43
Les avantages et les inconvénients des différents modes de jeu	43
Discussion	45
Forces et limites	54
Implications pour la pratique professionnelle en psychoéducation	54
Pistes de recherches futures	55
Conclusion.....	57
Références	58

Remerciements

La réalisation de cet essai marque une étape importante dans mon parcours, celle de mon entrée dans le monde professionnel. Ce cheminement n'aurait pas été possible sans le soutien précieux de plusieurs personnes, que je tiens à remercier sincèrement.

Avant tout, je souhaite exprimer ma profonde gratitude à mon directeur d'essai, monsieur Joël Tremblay, pour son accompagnement tout au long de ce projet. Sa disponibilité, sa rigueur et ses précieux conseils ont grandement contribué à l'avancement et à la qualité de cet essai.

Je tiens également à remercier chaleureusement ma famille, mon amoureux et mes amis. Votre soutien constant, votre écoute et vos encouragements m'ont permis de garder le cap, même dans les moments les plus difficiles. Leur présence, leur écoute et leurs encouragements ont été essentiels à l'aboutissement de ce travail.

Introduction

La légalisation des jeux de hasard et d'argent dans plusieurs pays, dont le Canada, remonte à quelques décennies (Blanchard-Dignac, 2011). Au Québec, le marché des jeux de hasard et d'argent a pris de l'ampleur avec la création de Loto-Québec en 1969 (Beauregard, 2012). Cette société d'État a permis la commercialisation de diverses loteries, qu'elles soient quotidiennes ou instantanées, et a également contribué à l'ouverture du Casino de Montréal ainsi que de plusieurs centres de jeu (Beauregard, 2012).

À leurs débuts, les jeux de hasard et d'argent commercialisés par Loto-Québec étaient accessibles à l'ensemble de la population (Beauregard, 2012). Ce n'est qu'en février 2000 que le gouvernement du Québec a restreint l'accès à ces jeux aux personnes âgées de 18 ans et plus (Beauregard, 2012).

L'évolution de ce type de jeu au Québec a pris une nouvelle dimension avec l'introduction des jeux en ligne en juillet 2010. Le gouvernement québécois avait alors permis à la société d'État de lancer une plateforme de jeux en ligne. L'objectif était de rediriger les joueurs vers des sites sécurisés et conformes à la législation. Le gouvernement pouvait également récupérer une part des revenus générés par ces activités en ligne déjà bien présentes sur le Web (Beauregard, 2012).

Les initiatives de Loto-Québec et du gouvernement Québec ont amené de nombreux Québécois à utiliser les jeux de hasard et d'argent. Depuis 2018, environ 69 % de la population québécoise âgée de 15 ans et plus a participé à au moins une forme de jeu au cours de l'année écoulée (INSPQ, 2024).

Selon Williams *et al.* (2021), le Québec se classe au deuxième rang des provinces canadiennes pour la prévalence d'usage des jeux de hasard et d'argent, avec un taux de participation de 74 %, juste derrière Terre-Neuve-et-Labrador (76 %) et à égalité avec le Nouveau-Brunswick.

Depuis plusieurs années, on observe une croissance particulièrement marquée du jeu en ligne. Au Canada seulement, plus de 2 100 sites de jeux de hasard et d'argent permettent aux joueurs de miser en ligne (Bush, 2024). Kairouz *et al.*, (2014) ont étudié l'évolution des jeux de hasard et d'argent en ligne en 2002, 2009 et 2012. Ils notent une augmentation de la participation passant de 0,3 % en 2002 à 1,4 % en 2009, puis à 1.5 % en 2012 (Kairouz et Nadeau, 2014). En 2021, toujours selon Kairouz *et al.* (2025), le taux de prévalence des joueurs en ligne au Québec avait encore augmenté, atteignant entre 15,6 % et 20,3 % (Kairouz *et al.*, 2025).

Plusieurs facteurs peuvent expliquer cette progression marquée. Parmi ceux-ci, la pandémie de COVID-19 a joué un rôle majeur. Les périodes de confinement, les fermetures des établissements dits « non essentiels » et la réduction des activités sociales en présentiel ont incité de nombreux joueurs à se tourner vers les plateformes en ligne. Ces facteurs ont favorisé la transition des joueurs vers le mode virtuel, et cette transition a concerné non seulement des joueurs déjà actifs, mais aussi des individus qui n'avaient auparavant jamais utilisé les services de jeu en ligne (Cardinal *et al.*, 2024). Par ailleurs, certains travaux suggèrent que cette tendance était déjà amorcée avant la pandémie, celle-ci n'ayant fait qu'accélérer un processus de transition déjà en cours (Cardinal *et al.*, 2024). Cette situation soulève des préoccupations importantes dans la mesure où le jeu en ligne est généralement associé à un niveau de risque plus élevé que les formes traditionnelles de jeu, tant en matière d'accessibilité que de vulnérabilité aux comportements problématiques.

Les répercussions de ces pratiques, qu'elles soient en ligne ou en présentiel, sont préoccupantes. Selon l'Organisation des Nations Unies (ONU), les effets négatifs liés aux jeux de hasard et d'argent augmentent avec la croissance des marchés du jeu, menaçant la santé et le bien-être des individus. Les personnes engagées dans des pratiques de jeu à haut risque affectent en moyenne six autres personnes dans leur entourage (World Health Organization, 2024).

Parmi les sources de méfaits sur la santé et le bien-être des individus, la dépendance aux jeux de hasard et d'argent constitue un problème sérieux. Autrefois appelé jeu pathologique

(pathological gambling), il est aujourd'hui nommé « gambling disorder » ou trouble d'usage des jeux de hasard et d'argent dans la cinquième édition du Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM-5) (American Psychiatric Association, 2013). Ce dernier classe le trouble dans la catégorie des « troubles liés à une substance et troubles additifs ». Selon le DSM-5, il se caractérise par une pratique persistante et récurrente des jeux de hasard et d'argent, entraînant une altération du fonctionnement ou une souffrance significative sur une période d'au moins douze mois (American Psychiatric Association, 2013). La gravité du trouble est déterminée en fonction du nombre de critères diagnostiques remplis : 4 à 5 critères indiquent un trouble léger, 6 à 7 un trouble modéré, et 8 à 9 un trouble sévère (American Psychiatric Association, 2013).

En parallèle, le concept de « jeu excessif » est utilisé pour décrire une gamme plus large de comportements de jeux de hasard et d'argent, allant d'un usage très faible à plus intenses. Entre autres, un des tests les plus utilisés dans le monde pour mener des études de prévalence des difficultés avec les jeux de hasard et d'argent reprend ce terme, soit l'Indice canadien du jeu excessif (Ferris et Wynne, 2001). Ce terme désigne un comportement de jeu entraînant des conséquences négatives, tant pour le joueur que pour son entourage ou la collectivité. La cote au questionnaire (9 items) s'interprète ainsi : aucun critère indique un joueur sans problème ; 1 à 2 critères correspondent à un joueur à faible risque ; 3 à 7 à un joueur à risque modéré ; et 8 critères ou plus à un joueur excessif (Ferris et Wynne, 2001).

Au Canada, la gravité et la prévalence des problématiques liées aux jeux de hasard et d'argent varient selon les joueurs. Rotermann et Gilmour (2022) mentionnent que la grande majorité des joueurs canadiens, soit environ 95 %, ne présentaient aucun signe de problématique de jeu en 2018. Toutefois, une proportion significative de la population demeure à risque de développer un comportement de jeu problématique. Environ 3,4 % des joueurs, ce qui représente environ 636 000 personnes, étaient considérés comme présentant un risque faible. De plus, 1,6 % des joueurs canadiens, soit environ 304 000 personnes, présentaient un risque modéré à élevé de développer un trouble lié au jeu (Rotermann et Gilmour, 2022). Au Québec, la prévalence des

joueurs à risque modéré ou élevé est légèrement supérieure à la moyenne nationale, s'établissant à 1,9 % (Rotermann et Gilmour, 2022).

Malgré la prise de conscience des impacts négatifs de ces activités, de nombreux pays continuent de tirer d'importants bénéfices financiers du secteur, ce qui complique les efforts pour atténuer les effets néfastes des jeux de hasard et d'argent. L'ONU (2024) souligne que les avantages économiques générés par ces jeux semblent souvent surpasser les préoccupations liées à leur impact sur la santé publique. L'objectif principal de ces entreprises est de capter un large public de joueurs réguliers, attirés par des mises élevées et une offre variée de jeux (World Health Organization, 2024).

Au sein de la communauté scientifique, plusieurs chercheurs s'inquiètent de l'ascension rapide du jeu de hasard et d'argent en ligne, notamment en raison des habitudes de jeu plus à risque observées chez les utilisateurs de ces modes de jeu. Ces comportements à risque exposent davantage ces individus aux conséquences négatives du jeu problématique. Par ailleurs, Kairouz et al. (2024) souligne qu'une large part de l'offre des sites de jeux de hasard et d'argent en ligne ne sont pas réglementés, notamment en ce qui concerne les autres sites que ceux de Loto-Québec. De plus, la publicité liée aux jeux en ligne qui est diffusée par des moyens traditionnels, tels que la radio ou la télévision ainsi que celle sur les plateformes numériques est souvent peu encadrée, ce qui peut influencer de manière significative les comportements des joueurs et des joueuses, en particulier ceux qui sont les plus vulnérables (Kairouz *et al.*, 2024). La communauté scientifique aimerait que les autorités gouvernementales interviennent afin de limiter l'aggravation des effets négatifs liés aux jeux de hasard et d'argent sur les joueurs (Kairouz *et al.*, 2024).

Ces observations soulèvent plusieurs questions fondamentales : pourquoi les individus participent-ils à des jeux de hasard et d'argent en ligne? Quels sont les impacts de ces activités en ligne sur les participants? Ces interrogations sont au cœur de cet essai.

En raison de l'expansion des diverses formes de jeux de hasard et d'argent et de la facilité d'y accéder, tant en ligne qu'en présentiel, au Québec comme à l'échelle mondiale, les chercheurs s'efforcent d'identifier les caractéristiques qui permettent de différencier les modes de jeu utilisés par les joueurs. Ils cherchent également à déterminer si les conséquences de ces différents modes de jeu sont similaires pour les joueurs. C'est pourquoi la recension actuelle vise à mettre à jour les connaissances scientifiques liées aux différents profils de joueurs, qu'ils jouent en ligne ou non.

Objectifs de recherche

La question de recherche de cette recension des écrits est : « Existe-t-il des profils et des impacts différents selon l'utilisation des jeux de hasard et d'argent en ligne, comparativement à leur utilisation en présentiel, c'est-à-dire dans des lieux où les jeux sont accessibles (restaurants, bars, casinos, etc.)? » À la lumière des résultats de cette recension, les professionnels œuvrant dans le domaine de la dépendance et travaillant de pair avec cette clientèle pourront développer une vision plus nuancée des divers profils de joueurs et des effets des jeux de hasard et d'argent dans leurs vies.

Méthode

Une recherche documentaire a été effectuée afin d'identifier des études portant sur le profil des joueurs de jeux de hasard et d'argent en ligne ainsi que hors ligne. Les recherches ont été effectuées entre février et mars 2023, sur les bases de données PsycInfo, SocIndex, Medline et Psychology and Behavioral Science Collection. Après avoir sélectionné les bases de données, des mots-clés et/ou des groupes de mots-clés pertinents pour le sujet de recherche ont été déterminés, à savoir : « gamb* » et « Web or Online internet or cyber or mobile or app or digital » et « epidomology or sociodemographic profile » et « risk factors or motivation or predictor ».

De plus, des critères d'inclusion et d'exclusion ont été définis au début de la recherche afin de sélectionner les articles pertinents pour le sujet de cet essai. Les critères d'inclusion sont les suivants : l'article doit comporter une analyse comparative entre les joueurs en ligne et les joueurs hors ligne, les participants à l'étude doivent être âgés d'au moins 18 ans, l'article doit décrire diverses caractéristiques du profil des joueurs, telles que l'âge, le sexe, les revenus, le niveau de scolarité, les traits de personnalité, ainsi que les impacts du jeu sur les joueurs. Les critères d'exclusion sont les articles qui présentent une description clinique fondée sur l'expérience personnelle d'un clinicien, ainsi que les écrits théoriques qui abordent de manière générale les comparaisons entre le jeu en ligne et en personne, sans se concentrer spécifiquement sur les aspects étudiés dans le cadre de cet essai.

La recherche menée à l'aide des mots-clés spécifiques a permis d'identifier un total de 918 articles. Afin de réduire ce nombre, seuls les articles publiés à partir de l'année 2000 ont été retenus. De plus, les critères de sélection comprenaient les éléments suivants : les articles devaient avoir été soumis à un processus d'évaluation par les pairs, être rédigés en anglais ou en français et les participants à l'étude devaient être âgés de 18 ans ou plus.

Par la suite, le logiciel EndNote a été utilisé pour éliminer les doublons. Après ces critères de filtrage, 319 articles ont été sélectionnés. La lecture des titres et des résumés de ces 319 articles a permis de conserver 33 articles pour une lecture complète. Parmi ces 33 articles, 13

ont été exclus, soit parce qu'ils ne correspondaient pas directement à l'objet de l'essai, soit en raison de leur pertinence limitée dans le cadre de cette étude, ou encore, pour les limitations mises par le directeur quant au nombre d'articles devant être lus pour l'essai. Finalement, 19 articles ont été retenus pour la rédaction de cet essai après discussion avec le directeur d'essai.

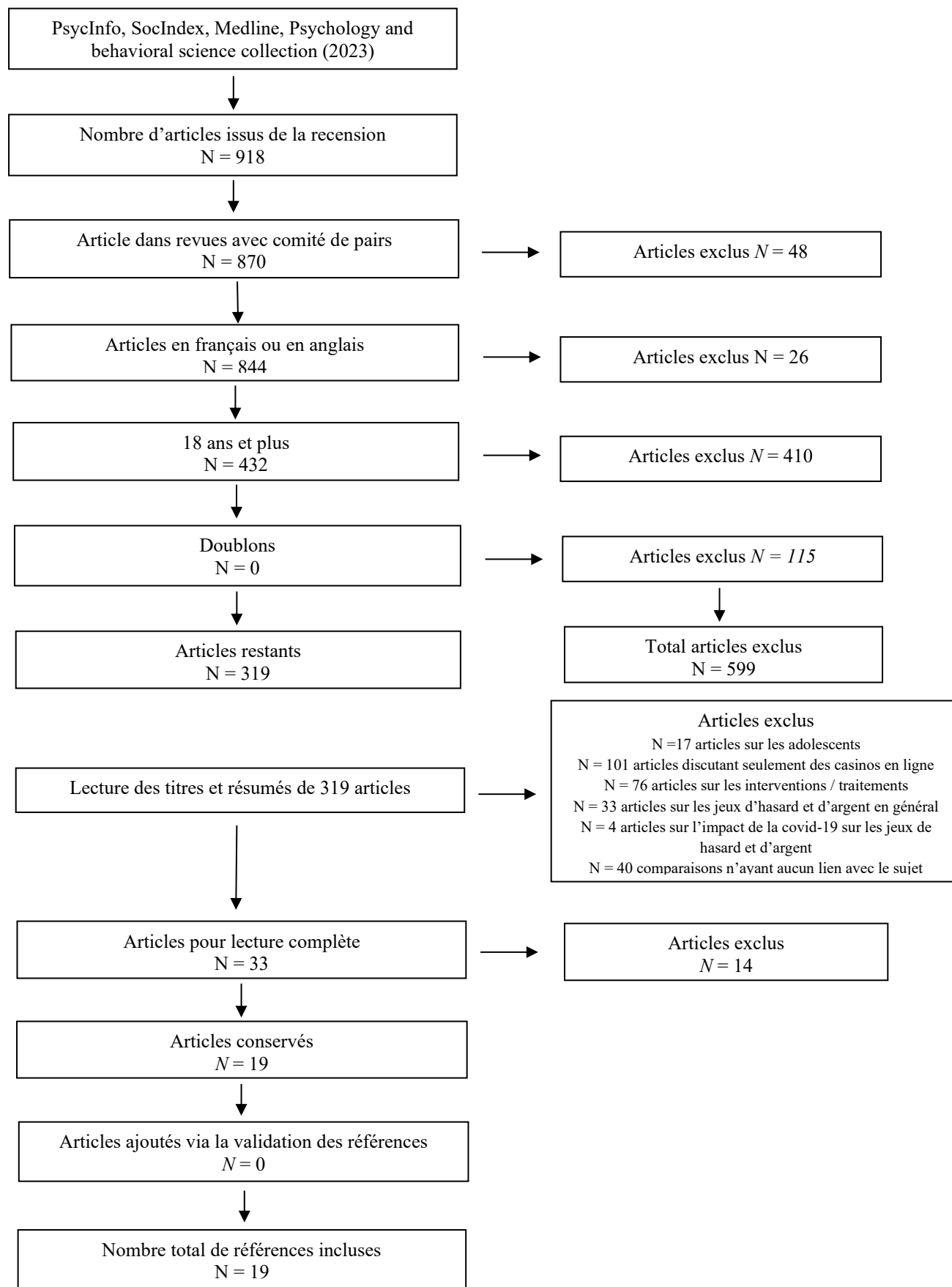
Figure 1.*Diagramme de Flux*

Tableau 1*Synthèse des articles*

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
Motivating and inhibiting factors in online gambling behaviour: A grounded theory study	Abby McCormack Mark D. Griffiths	2012	Royaume- Uni	Étude qualitative théorie enracinée	<ul style="list-style-type: none">• N = 40• Population générale (19-58 ans)• Moyenne d'âge de 36 ans.• 64.1 % d'hommes vs 35,9 % de femmes• Les participants ont été recrutés à travers plusieurs plateformes, telles que des réseaux universitaires et des communautés de joueurs.	L'étude met en évidence que plusieurs facteurs contribuent à l'engagement des utilisateurs dans les jeux en ligne, notamment leur accessibilité, leur commodité, la diversité des options de jeu, les coûts réduits liés à la pratique en ligne, ainsi que la disponibilité accrue des occasions de paris grâce à la multiplication des plateformes numériques. Toutefois, leur manque d'authenticité et le manque de contact interpersonnel peuvent en décourager certains. Ce dernier aspect séduit toutefois les joueurs problématiques, car il

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
					L'échantillon avait pour objectif de recueillir des données qualitatives.	facilite la dissimulation de leur comportement.
Offline and Online Gambling in a Swiss Emerging-Adult Male Population	Alexander Tomei Gordana, Petrovic Olivier Simon	2022	Suisse	Étude quantitative transversale comparative	<ul style="list-style-type: none"> • N = 1869 • Hommes (18-22 ans) • Moyenne d'âge de 19,1 ans • 100 % d'hommes • Les participants étaient de jeunes hommes suisses recrutés dans un centre de recrutement de l'armée suisse. Le questionnaire papier-crayon a été 	L'objectif de l'étude était d'analyser les comportements de jeu, en ligne et hors ligne, chez les hommes. Les résultats indiquent que les joueurs présentant un risque de développer un trouble lié au jeu, ainsi que ceux manifestant déjà un comportement problématique, utilisent plus fréquemment les plateformes de jeu en ligne que les plateformes hors ligne, comparativement aux joueurs ne présentant aucun signe de trouble.

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
Mental Health and Online, Land-Based and Mixed Gamblers	A. Blaszczynski, A. Russell, S. Gainsbury & N.Hing	2016	Australie	Étude quantitative transversale comparative	<p data-bbox="1268 305 1528 500">fait en groupe dans le cadre de séances de prévention sur le jeu problématique.</p> <ul data-bbox="1220 521 1528 1386" style="list-style-type: none"> • N = 4594 • Population générale (18 ans et plus) • Moyenne d'âge de 19,1 ans • Aucune information sur le pourcentage d'hommes et de femmes ayant participé à l'étude. • La méthode de recrutement a été réalisée à l'aide d'une enquête en ligne, reposant sur un questionnaire 	<p data-bbox="1556 521 1999 1386">L'étude a révélé que les joueurs mixtes présentent des niveaux plus élevés de détresse psychologique ainsi qu'une prévalence accrue des troubles liés au jeu. Ceux-ci tendent également à s'engager dans une plus grande diversité de types de jeux. À l'inverse, les joueurs exclusivement en ligne sont généralement plus jeunes, davantage instruits, occupent plus fréquemment un emploi et présentent un profil de risque modéré en comparaison avec les joueurs hors ligne. Les joueurs hors ligne, quant à eux,</p>

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
					administré auprès de participants issus de la population générale.	manifestent en moyenne une détresse psychologique plus marquée que les joueurs en ligne, mais semblent plus enclins à solliciter une aide professionnelle. Ces différences entre les groupes suggèrent que le mode utilisé pour jouer a un impact sur les risques psychologiques encourus.
The risk of online gambling: A study of gambling disorder prevalence rates in Spain	Mariano Chóliz Marta Marcos Juan Lázaro-Mateo	2021	Espagne	Étude quantitative transversale	<ul style="list-style-type: none"> • N = 6816 • Population générale de l'Espagne (18-95 ans) • Aucune information sur la moyenne d'âge des participants. • 48,4 % d'hommes vs 51,6 % de femmes. 	L'étude démontre que la pratique des jeux en ligne est associée à un risque accru de développer un trouble lié au jeu. Les joueurs utilisant à la fois et le mode de jeu en ligne et hors ligne ainsi que les jeunes hommes âgés de 18 à 25 ans constituent la population la plus susceptible de présenter des signes de comportement problématique. Cette tranche d'âge est

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
Assessing the differential impacts of online, mixed, and offline gambling	E.Papineau, G.Lacroix, S.Sévigny, J.-F. Biron, N. Corneau-Treambly & F.Lemétayer	2018	Québec, Canada	Étude quantitative transversale, comparative	<ul style="list-style-type: none"> • L'échantillon a été élaboré à partir d'un recensement national mené par le ministère espagnol, en tenant compte de l'âge, du sexe et du lieu de résidence. • N = 810 • Adultes (18 ans et plus) • Aucune information sur la moyenne d'âge des participants. • 59 % d'hommes vs 41 % de femmes 	<p>particulièrement attirée par les jeux en ligne, notamment en raison de leur exposition à divers facteurs de vulnérabilité, tels que l'impulsivité et l'usage excessif d'Internet. Par ailleurs, la publicité des jeux en ligne, la facilité d'accès aux plateformes ainsi que les bonus offerts contribuent à renforcer l'attractivité des jeux en ligne.</p> <p>Les jeux d'argent en ligne semblent effectivement accroître l'ampleur et le nombre de dimensions affectées chez les joueurs qui jouent régulièrement de cette manière. Comparés aux joueurs hors ligne, les joueurs en ligne mixtes signalent des impacts négatifs plus importants sur</p>

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion	
Defining the online gambler and patterns of behaviour integration: Evidence from the British Gambling Prevalence Survey 2010	Heather Wardle Alison Moody Mark Griffiths Jim Orford Rachel Volberg	2011	Royaume- Uni	Étude quantitative transversale populationnelle	<ul style="list-style-type: none"> • L'échantillon de 15 dimensions de leur vie, et les joueurs en ligne purs sur sept dimensions de leur vie. • L'étude est constitué de joueurs réguliers en ligne, recrutés via un panel en ligne. Les participants devaient remplir un questionnaire en ligne. 	<ul style="list-style-type: none"> • N = 7756 • Population générale (16 ans et plus) • Aucune information sur la moyenne d'âge des participants • Aucune information sur le pourcentage d'hommes et de 	<ul style="list-style-type: none"> • L'étude identifie deux types de joueurs mixtes : ceux qui pratiquent des jeux différents en ligne et hors ligne, et ceux qui jouent aux mêmes jeux sur les deux supports. Ces joueurs mixtes présentent les niveaux de participation les plus élevés et jouent à un plus grand nombre d'activités. Ils se distinguent aussi

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
Assessing the Risks Associated with Online Lottery and Casino Gambling: A	Ignacio Redondo	2015	Espagne	Étude quantitative transversale comparative	<ul style="list-style-type: none"> • N = 10 409 • Population générale (14 ans et plus) 	<p>femmes ayant participé à l'étude.</p> <p>par de meilleurs indicateurs socio-économiques (éducation, revenu, emploi) comparés aux joueurs exclusivement hors ligne. L'étude souligne que les joueurs utilisant plusieurs modes sont plus impliqués et présentent des taux plus élevés de jeu problématique. Elle conclut qu'une simple opposition entre joueurs en ligne et hors ligne ne permet pas de comprendre pleinement les comportements de jeu, en négligeant notamment les interactions entre modes de jeu et niveau d'engagement.</p> <p>L'étude révèle que les joueurs de loterie et de casino en ligne présentent des caractéristiques individuelles associées à des</p>

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
Comparative Analysis of Players' Individual Characteristics and Types of Gambling					<ul style="list-style-type: none"> • Aucune information sur la moyenne d'âge des participants • 48 % d'hommes et 52 % de femmes. • L'échantillon a été constitué grâce à une enquête en ligne. Les sujets de l'échantillon devaient remplir un questionnaire autoadministré. 	niveaux de risque plus élevés que leurs homologues hors ligne. La comparaison des parieurs de loterie et de casino en ligne et hors ligne suggère qu'Internet est plus attrayant pour les personnes plus vulnérables sur le plan personnel ou psychosocial.
Internet gambling: An online empirical study among student gamblers	Mark Griffiths Andrew Barnes	2008	Royaume- Uni	Étude quantitative transversale auprès d'étudiants	<ul style="list-style-type: none"> • N = 473 • Étudiant universitaire UK East Midlands (18-52 ans) 	Les résultats ont confirmé les trois hypothèses. Les joueurs en ligne étaient significativement plus susceptibles d'être des joueurs problématiques. De plus, les hommes étaient significativement

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
					<ul style="list-style-type: none"> • Moyenne d'âge de 22 ans, • 45 % d'hommes vs 55 % de femmes. • La méthode de recrutement a été réalisée par un échantillonnage auto-sélectionné. <p>Les participants ont été contactés initialement par courriel.</p>	<p>plus susceptibles d'être des joueurs en ligne et d'avoir des problèmes de jeu. Les résultats ont également montré que les joueurs en ligne consacraient significativement plus de temps et d'argent aux jeux d'argent que les joueurs hors ligne.</p>
<p>Internet gambling, health, smoking and alcohol use: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey</p>	<p>Mark Griffiths Heather Wardle Jim Orford Kerry Sproston Bob Erens</p>	<p>2011</p>	<p>Royaume-Uni</p>	<p>Étude quantitative transversale populationnelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> • N = 9003 • Adultes (16 ans et plus) • Aucune information sur la moyenne d'âge des participants 	<p>Les résultats globaux indiquent que les joueurs de jeux de hasard et d'argent en ligne sont majoritairement des hommes, jeunes, célibataires, bien éduqués et possédant un emploi. Les données révèlent également que</p>

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
					<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1220 305 1528 553">• Aucune information sur le pourcentage d'hommes et de femmes ayant participé à l'étude. <li data-bbox="1220 581 1528 1052">• L'échantillon a été réalisé à l'aide d'adresses de domiciles tirées aléatoirement à partir de différents codes postaux, répartis selon les régions. <li data-bbox="1220 1079 1528 1382">• Tous les résidents âgés de 16 ans ou plus recevaient un questionnaire portant sur le jeu, la santé, ainsi que 	<p>les joueurs sur Internet ont tendance à consommer plus d'alcool que leurs homologues hors ligne.</p>

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
					l'usage d'alcool et de tabac.	
A comparison of online versus offline gambling harm in Portuguese pathological gamblers: An empirical study	Pedro Hubert Mark D. Griffiths	2018	Portugal	Étude quantitative transversale comparative	<ul style="list-style-type: none"> • N = 1599 • Population générale portugaise (16-83 ans) • Moyenne d'âge de 31,7 ans • 63 % d'hommes vs 37 % de femmes. • L'échantillon a recruté ses participants à partir de la population générale portugaise via une enquête en ligne. Les données ont été collectées à l'aide d'un 	L'étude révèle des différences entre les joueurs ayant un TU-JHA en ligne et hors ligne, notamment en ce qui concerne leurs caractéristiques individuelles et situationnelles. Les joueurs en ligne sont davantage influencés par des facteurs externes et présentent des motivations spécifiques, tandis que les joueurs hors ligne affichent des comportements plus marqués liés à l'excitation, à l'évasion et à des troubles, comme la dépression ou les addictions de tous types. Toutefois, ces distinctions ne permettent pas de conclure que le

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
					questionnaire autoadministré.	jeu en ligne cause à long terme plus de problèmes que le jeu hors ligne, car le devis n'est pas longitudinal.
Gender comparison of online and land-based gamblers from a nationally representative sample: Does gambling online pose elevated risk?	Robert Edgren Sari Castren Hannu Alho Anne H. Salonen	2017	Finlande	Étude quantitative transversale comparative	<ul style="list-style-type: none"> • N = 3555 • Adultes (18-74 ans) • Aucune information sur la moyenne d'âge des participants. • 54 % d'hommes vs 46 % de femmes • L'élaboration de l'échantillon a été effectué au hasard à partir du registre national des informations sur la population finlandaise. 	L'étude montre que les jeux de hasard en ligne sont en croissance constante. Les joueurs en ligne sont généralement plus jeunes, plus expérimentés en jeux vidéo et impliqués dans une plus grande diversité de jeux que les joueurs hors ligne. Chez les femmes, le jeu en ligne est lié à des dépenses plus élevées et à un risque accru de problèmes de jeu, ce qui souligne l'importance d'interventions ciblées. Les risques du jeu en ligne semblent principalement liés à un volume de jeu plus élevé par individu.

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
A comparative profile of the internet gambler: Demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status	Robert T. Wood Robert J. Williams	2011	Canada	Étude quantitative transversale comparative	<ul style="list-style-type: none"> • N = 7921 • Population générale (18-80 ans et plus) • Moyenne d'âge de 48,5 ans • 100 % d'hommes • Les participants ont été recrutés à travers une enquête en ligne diffusée sur divers canaux accessibles aux joueurs. La participation à l'étude était sur base volontaire. 	En matière de pratiques de jeu, le résultat le plus important est peut-être que la quasi-totalité des joueurs en ligne jouent également sur plusieurs formats de jeux terrestres, 4,1 étant le nombre moyen de formats parmi notre échantillon de joueurs en ligne. Le nombre de formats de jeux pratiqués constitue la variable prédictive la plus puissante de la sévérité de l'usage des jeux de hasard et d'argent chez les joueurs en ligne. La prévalence du jeu problématique est 3 à 4 fois plus élevée chez les joueurs en ligne que chez les joueurs jouant en présence. Avoir des problèmes de jeu est, en effet, l'un des meilleurs

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
A digital revolution: Comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behavior of internet and non-internet gamblers	Sally Gainsbury Robert Wood Alex Russell Nerilee Hing Alex Blaszczynski	2012	Australie	Étude quantitative transversale comparative	<ul style="list-style-type: none"> • N = 6682 • Adultes (16-100 ans) • Moyenne d'âge de 45 ans • 86,3 % d'hommes vs 13,7 % de femmes. • Les participants ont été recrutés volontairement via une enquête en ligne. La collecte de données s'est effectuée à l'aide de questionnaires en ligne autoadministrés. 	<p>prédicteurs de la pratique du jeu en ligne et vice-versa.</p> <p>Les principales conclusions de l'étude confirment que les joueurs en ligne sont majoritairement des hommes, avec des revenus plus élevés, un emploi à temps plein, et vivant en couple. Ils appartiennent souvent à des milieux socio-économiques plus aisés et jouent plus fréquemment à une plus grande variété de jeux. La plupart jouent à domicile, sur ordinateur, surtout l'après-midi ou le soir. La commodité et l'accessibilité sont les principaux avantages perçus, surtout dans des pays comme l'Australie où les distances pour accéder aux sites de jeu sont grandes. Enfin, les joueurs en ligne</p>

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
The interaction between gambling activities and modes of access: a comparison of Internet-only, land-based only, and mixed-mode gamblers	Sally M. Gainsbury Alex Russell Alex Blaszczynski Nerilee Hing	2015	Australie	Étude quantitative transversale comparative	<ul style="list-style-type: none"> • N = 4594 • Population générale (18-65 ans et plus) • Aucune information sur la moyenne d'âge des participants. • 78 % d'hommes vs 22 % de femmes • Le recrutement des participants a été réalisé par le biais d'une enquête en ligne. La collecte des données s'est 	<p>accordent de l'importance à la réputation, aux taux de redistribution et à la sécurité des sites, plutôt qu'aux aspects légaux ou réglementaires.</p> <p>Les joueurs hors ligne associent principalement les machines à sous à des problèmes de jeu, tandis que les joueurs en ligne identifient davantage les paris sportifs et les paris sur les courses comme problématiques. Les joueurs mixtes, quant à eux, évoquent des problèmes liés aux machines à sous, aux paris sur les courses et sportifs. Les différences sociodémographiques entre les groupes indiquent que les différents modes de jeu attirent des profils variés de population.</p>

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
Online and live regular poker players: Do they differ in impulsive sensation seeking and gambling practice?	Servane Barrault Isabelle Varescon	2016	France	Étude quantitative transversale comparative	<p>effectuée à l'aide de questionnaires autoadministrés en ligne.</p> <ul style="list-style-type: none"> • N = 245 • Adultes (18 ans et plus) • Moyenne d'âge des joueurs en ligne 32,8 ans et des joueurs hors ligne 34,5 ans • 97,2 % d'hommes vs 2,8 % femmes • Le recrutement des participants s'est fait via des annonces en ligne. La collecte des données, quant à 	<p>L'étude n'a pas révélé de différences sociodémographiques significatives entre joueurs en ligne et en direct. Les joueurs de poker, quel que soit leur mode de jeu, jouaient en moyenne 4,25 fois par semaine durant 3,45 heures par session. Bien que les joueurs de poker en ligne tendent à jouer plus longtemps et à miser davantage, l'hypothèse selon laquelle les joueurs en direct recherchent plus de sensations n'a pas été pleinement confirmée : ils ont obtenu des scores de recherche de sensations plus élevés que les</p>

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
Changes over time and predictors of online gambling in three Norwegian population studies 2013–2019	Stale Pallesen Rune Aune Mentzoni Arne Magnus Morken Jonny Engebo Puneet Kaur Eilin Kristine Erevik	2021	Norvège	Étude quantitative longitudinale	<ul style="list-style-type: none"> • N = 15 096 • Adultes (16-74 ans) • Aucune information sur la moyenne d'âge • Aucune information sur le pourcentage d'hommes et de femmes ayant participé à l'étude. • L'échantillon a été constitué aléatoirement à l'aide du registre national norvégien. 	<p>elle, a été réalisée à l'aide de questionnaires autoadministrés en ligne.</p> <p>En Norvège, la pratique des jeux d'argent en ligne a fortement augmenté au cours des six dernières années, surtout via les appareils mobiles, désormais principal mode d'accès. Si certaines études plus anciennes identifiaient l'ordinateur comme le principal support utilisé, les données les plus récentes indiquent une nette prédominance du mobile. Les profils les plus fréquemment associés aux jeux en ligne sont les hommes jeunes, ayant un revenu élevé, sans emploi</p>

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
Are online pathological gamblers different from non-online pathological gamblers on demographics, gambling problem severity, psychopathology and personality characteristics?	Susana Jimémez-Murcia, Randy Stinchfield, Fernando Fernández-Aranda, Juan José Santamaría, Eva Roser Penelo, Mónica Granero, Neus Gómez-Peña, Laura Aymamí, Antonio Moragas, José M. Soto & José M. Menchón	2011	Espagne	Étude quantitative transversale comparative	<ul style="list-style-type: none"> • N = 1015 • Adultes • Aucune information sur l'âge ainsi que la moyenne d'âge des participants. • 91,9 % d'hommes vs 8,1 % de femmes. • Les participants étaient des patients d'une unité de jeu pathologique du service 	<p>Les données ont été collectées lors de trois enquêtes menées en 2013, 2015 et 2019.</p> <p>ni études, présentant des problèmes de jeu et jouant à plusieurs types de jeux. Face à ces constats, des initiatives de jeu responsable ont été mises en place pour limiter les risques.</p> <p>L'étude visait à comparer des joueurs présentant une problématique de jeu en ligne à des joueurs sans problème de jeu, selon des caractéristiques sociodémographiques, de comportements de jeu, de gravité des problèmes de jeu, de psychopathologie et de traits de personnalité. Les différences observées concernaient principalement un niveau de scolarisation et un statut socio-économique légèrement plus</p>

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
Are online gamblers more at risk than offline gamblers?	Sylvia Kairouz Catherine Paradis Louise Nadeau	2012	Canada, Québec	Étude quantitative transversale comparative	<ul style="list-style-type: none"> • N = 8567 • Population générale (18-70 ans) • Moyenne d'âge de 34 ans • 51 % d'hommes vs 49 % de femmes. • Les participants ont été recrutés via des 	<p>psychiatrique de élevés, ainsi que des dépenses et l'hôpital des dettes de jeu plus importantes universitaire de chez les joueurs présentant un Bellvitge. problème de jeu en ligne. Aucune L'échantillon a été différence significative n'a été recruté directement relevée au niveau clinique, dans cette unité, psychopathologique ou des traits située à Barcelone, de personnalité entre les joueurs en Espagne. ayant une problématique de jeu en ligne et ceux ne présentant aucune problématique de jeu en ligne.</p> <p>L'étude confirme une surreprésentation d'hommes, de jeunes et d'étudiants parmi les joueurs en ligne, avec une prédominance du poker chez les joueurs. Les comportements de jeu en ligne sont plus excessifs, avec une fréquence, des dépenses et un temps de jeu plus élevés. Les</p>

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
Social facilitation in online and offline gambling: A pilot study	Tom Cole Douglas J. K. Barrett Mark D. Griffiths	2011	Royaume-Uni	Étude quantitative transversale exploratoire	<ul style="list-style-type: none"> • N = 38 • Étudiant de l'université East Midlands au Royaume-Uni. (18-24 ans) 	<p>questionnaires en ligne et des sondages auprès de panels de joueurs. Il s'agissait d'une auto-sélection, les participants choisissant volontairement de répondre à l'enquête sur leur comportement de jeu.</p> <p>problèmes de jeu y sont également plus graves, souvent associés à d'autres comportements à risque, comme la consommation d'alcool et de cannabis.</p> <p>Les résultats de l'étude ont confirmé l'hypothèse stipulant que les joueurs en ligne présentent des comportements de jeu caractérisés par des mises plus élevées et une prise de risque accrue, comparativement aux joueurs hors</p>

Titre	Auteur	Année	Pays	Type d'étude	Population étudiée	Principale conclusion
					<ul style="list-style-type: none"> • Moyennes d'âge de 20,3 ans. • 50 % d'hommes vs 50 % de femmes. • Les participants ont été recrutés sur une base volontaire via des affiches et des annonces dans des cours, au sein d'une université des East Midlands, au Royaume-Uni. 	<p>ligne. De plus, les joueurs en ligne miseraient plus et prendraient des risques plus élevés dans une situation sociale que lorsqu'ils jouaient seuls.</p>

Résultats

Comparaison des profils sociodémographiques des joueurs en ligne et ceux en présentiels

Certaines caractéristiques sociodémographiques différencient les joueurs en fonction du fait qu'ils jouent en ligne ou non.

L'âge

Certaines des études recensées ont montré que l'âge des joueurs peut influencer les modalités de jeu utilisées pour les paris. En effet, les études de Gainsbury *et al.* (2015) et de Chóliz *et al.* (2021) arrivent à la même conclusion. Ces deux études rapportent que les joueurs participant davantage aux jeux de hasard et d'argent sous formes traditionnelles, telles que les casinos en présentiel et les machines à sous, sont généralement plus âgés que ceux pariant en ligne ou ceux qui combinent les paris en ligne et en présentiel. Les joueurs mixtes constituent le groupe le plus jeune parmi les trois catégories (Tomei *et al.*, 2022 ; Wood et Williams, 2011). Par exemple, l'âge moyen des joueurs mixtes (40,16 ans) est significativement inférieur à celui des joueurs exclusivement en ligne (44,34 ans) et des joueurs en présentiel (44,78 ans) (Blaszczynski *et al.*, 2016).

De plus, les études montrent que les individus âgés de 25 à 44 ans sont plus enclins à parier en ligne qu'en présentiel (Edgren *et al.*, 2017). Les joueurs âgés de 55 à 64 ans privilégient davantage les paris en présentiel par rapport aux paris en ligne (Edgren *et al.*, 2017). Parmi les joueurs de 65 à 74 ans, la majorité préfère les jeux en présentiel (Edgren *et al.*, 2017).

Le genre

Les auteurs constatent qu'une proportion plus élevée d'hommes participent aux jeux de hasard et d'argent comparativement aux femmes (Chóliz *et al.*, 2021 ; Pallesen *et al.*, 2021). Outre cette première observation, on observe que les différences entre les hommes et les femmes se manifestent aussi en fonction du mode de jeu utilisé.

En effet, parmi tous les hommes joueurs, une plus grande proportion d'hommes parie en ligne, tandis que parmi toutes les femmes joueuses, une majorité joue en présentiel (Blaszczynski *et al.*, 2016 ; Gainsbury *et al.*, 2012). Dans le même ordre d'idées, l'étude de Griffiths *et al.* (2011) montre que les chances d'utiliser Internet pour parier étaient 2,75 fois plus élevées chez la population masculine que chez la population féminine (Griffiths *et al.*, 2011). L'écart entre les genres quant à la participation aux jeux en ligne se manifeste à travers toutes les tranches d'âge, et semble particulièrement marqué chez les plus jeunes. L'étude de Chóliz *et al.* (2021) met en lumière cette tendance. Chez les jeunes adultes âgés de 18 à 25 ans, 44,17 % des femmes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent participent aux jeux en ligne, comparativement à 58,25 % des hommes. Cet écart persiste dans les groupes d'âge plus élevés : chez les 26 à 35 ans, 63,81 % des femmes joueuses jouent en ligne, contre 72,02 % des hommes joueurs, et chez les 36 à 65 ans, cette proportion atteint 70,81 % chez les femmes, contre 77,17 % chez les hommes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent. Ces données suggèrent que, bien que les femmes soient de plus en plus présentes dans le jeu en ligne, les hommes demeurent plus nombreux dans toutes les tranches d'âge étudiées.

Cependant, l'étude un peu plus ancienne menée par Wardle *et al.* (2011) au Royaume-Uni a mis en évidence des résultats divergents. Les auteurs ont observé que, parmi les joueurs en présentiel, la répartition entre hommes et femmes était relativement équivalente. En revanche, chez les joueurs exclusivement en ligne, la proportion de femmes participant à des jeux de hasard et d'argent était plus élevée que celle des hommes, ce qui contraste avec les conclusions d'autres recherches (Wardle *et al.*, 2011).

L'état civil et le lieu de vie

D'après diverses études, l'état civil des joueurs semble être manifestement associé à leur mode de jeu et leurs habitudes de paris. Les personnes célibataires, divorcées, séparées ou en union libre sont plus susceptibles de participer aux jeux de hasard en ligne (Wood et Williams, 2011). Dans le même sens, il a été constaté que les joueurs en ligne ont tendance à être moins souvent

mariés que ceux qui pratiquent des jeux de hasard en présentiel (Edgren *et al.*, 2017 ; Kairouz *et al.*, 2012 ; Papineau *et al.*, 2018 ; Wood et Williams, 2011).

Cependant, deux études ont mis en évidence des résultats contraires, expliquant que le statut marital, notamment celui des personnes mariées ou en couple, est associé à une probabilité plus élevée de participation aux jeux de hasard en ligne, par rapport aux jeux en présentiel (Wardle *et al.*, 2011; Gainsbury *et al.*, 2012).

Enfin, les joueurs jouant exclusivement en ligne sont plus susceptibles de vivre dans une grande métropole ou dans de grandes villes, par rapport aux joueurs mixtes et à ceux jouant exclusivement en présentiel (Gainsbury *et al.*, 2015).

Scolarisation

Les résultats concernant la scolarisation en lien avec les jeux de hasard et d'argent sont mitigés. Certains auteurs indiquent qu'un niveau de scolarisation plus élevé est corrélé à une augmentation de la participation aux jeux de hasard et d'argent en ligne. En effet, les joueurs pratiquant exclusivement les jeux en ligne sont plus susceptibles de posséder un diplôme postuniversitaire par rapport à ceux qui jouent de manière mixte ou exclusivement en présentiel (Papineau *et al.*, 2018 ; Gainsbury *et al.*, 2015 ; Griffiths *et al.*, 2009 ; Wood et Williams, 2011). Wardle *et al.* (2011) obtiennent des résultats similaires en ce qui concerne la scolarisation. En effet, leur étude a révélé que la probabilité d'être un joueur en ligne est 1,5 fois plus élevée chez les joueurs titulaires d'un diplôme, tandis que les joueurs qui pratiquent exclusivement en présentiel affichent, en moyenne, un niveau de scolarisation plus faible.

À l'inverse, d'autres auteurs ont observé que le niveau de scolarisation n'avait aucun lien significatif sur le mode de jeu utilisé. Par exemple, les auteurs Kairouz *et al.* (2012) et Wood et Williams (2011) ne trouvent aucune relation entre le niveau de scolarisation et le choix du mode de jeu, bien qu'ils aient constaté que les joueurs en ligne étaient légèrement plus scolarisés que les joueurs en présentiel, avec 41,2 % des joueurs en ligne et 39,7 % des joueurs hors ligne ayant

terminé des études collégiales ou universitaires. De plus, l'étude de Pallesen *et al.* (2021) suggère que les individus ayant un niveau de scolarisation plus élevé, par exemple ceux qui détiennent une maîtrise ou un doctorat, tendent à jouer moins fréquemment aux jeux de hasard et d'argent en ligne par rapport à ceux ayant un niveau d'éducation plus faible.

Situation professionnelle

La situation professionnelle peut influencer le comportement des joueurs. Les joueurs pariant en ligne sont souvent plus susceptibles d'avoir un emploi salarié à temps plein (Wood et Williams, 2011). Parmi les joueurs exclusivement en ligne, 63,6 % travaillent à temps plein, contre seulement 40,9 % parmi ceux qui fréquentent des établissements physiques (Edgren *et al.*, 2017). À l'inverse, les joueurs en présentiel sont plus fréquemment des retraités (23,2 %) comparativement aux joueurs en ligne (7,3 %). Cette tendance est observée aussi bien chez les hommes que chez les femmes (Edgren *et al.*, 2017). Par ailleurs, le revenu des joueurs en ligne et mixtes provient principalement d'un emploi salarié dans 74,3 % des cas, contre seulement 52,9 % pour les joueurs hors ligne, suggérant des différences dans les profils socio-économiques des deux groupes (Wardle *et al.*, 2011).

Certaines recherches rapportent des conclusions opposées. Pallesen *et al.* (2021) soulignent que les personnes sans emploi, en pension d'invalidité, travaillant à domicile ou retraitées ont une probabilité plus élevée de jouer aux jeux de hasard et d'argent en ligne par rapport aux travailleurs à temps plein (Pallesen *et al.*, 2021). Plus précisément, les personnes invalides pour le travail ont 2,08 fois plus de chances de jouer exclusivement en ligne que celles ayant un emploi rémunéré. De plus, les retraités présentent également des probabilités nettement plus élevées de jouer en ligne (Wardle *et al.*, 2011). Enfin, Papineau *et al.* (2018) soulignent que les travailleurs à temps plein sont moins susceptibles de jouer en ligne par rapport aux personnes sans emploi (Papineau *et al.*, 2018).

Le revenu

Les comportements de jeu, notamment la façon de parier, varient selon le revenu des individus participant aux jeux de hasard et d'argent. Les joueurs ayant un revenu élevé sont plus susceptibles de jouer exclusivement en ligne ou d'adopter une forme de jeu mixte (Gainsbury *et al.*, 2012 ; Pallesen *et al.*, 2021; Papineau *et al.*, 2018). Au Canada, les joueurs dont le revenu annuel dépasse 55 000 \$ sont plus enclins à parier en ligne (Papineau *et al.*, 2018). En Europe, les joueurs ayant un revenu mensuel supérieur à 1 800 euros sont également plus susceptibles de jouer en ligne, tandis que ceux dont le revenu est inférieur à 1 199 euros par mois préfèrent les casinos en présentiel (Hubert et Griffiths, 2018).

En ce qui concerne les dettes liées au jeu, aucune différence significative n'a été observée entre les joueurs en ligne et hors ligne (Wood et Williams, 2011). Selon ces auteurs, bien que le revenu des joueurs soit un prédicteur notable de leur propension à jouer en ligne, les dettes ne sont pas liées au mode de jeu utilisé pour parier.

Modèle de jeu

Type de jeux

Le nombre de types de jeux de hasard et d'argent accessibles, tant dans les casinos en ligne que dans les casinos physiques, est extrêmement élevé. L'augmentation continue du nombre de jeux dans ces environnements contribue à la tendance des joueurs à participer à plusieurs types de jeux. Cette diversité a pour objectif d'attirer un large éventail de joueurs. En effet, la gamme de jeux auxquels les joueurs s'adonnent dépend largement du profil du joueur. Selon une majorité d'études, les joueurs dits « mixtes », c'est-à-dire ceux qui alternent entre les modes de jeu en ligne et en présentiel, sont les plus engagés. Ils participent à une grande variété de jeux, tels que les machines à sous, le poker, et les jeux de cartes, entre autres.

Cependant, les résultats concernant les joueurs exclusivement en ligne ou exclusivement en présentiel sont partagés. Certaines recherches suggèrent que les joueurs en ligne sont généralement plus impliqués dans les jeux de hasard et d'argent, participant à un plus grand nombre de types de jeux que leurs homologues en présentiel (Edgren *et al.*, 2017; Gainsbury *et al.*, 2012 ; Kairouz *et al.*, 2012 ; Wood et Williams, 2011). Par exemple, Gainsbury *et al.* (2012) ont observé que les joueurs en ligne participaient en moyenne à 4,96 types de jeux différents, un nombre significativement plus élevé que les 3,27 types de jeux pratiqués par les joueurs en présentiel. De plus, Edgren *et al.* (2017) ont constaté que les joueurs engagés dans plus de quatre types de jeux étaient environ quatre fois plus susceptibles d'être des joueurs en ligne que ceux qui se limitaient à un seul type de jeu.

Cependant, l'étude de Gainsbury *et al.* (2015) présente des résultats différents. Selon leur étude, les joueurs exclusivement en présentiel participent en moyenne à 3,35 types de jeux, contre 2,87 pour les joueurs exclusivement en ligne (Gainsbury *et al.*, 2015). De son côté, Tomei *et al.* (2022) ont constaté que les joueurs en présentiel jouent en moyenne à quatre types de jeux ou plus, tandis que les joueurs en ligne participent en moyenne à un ou deux types de jeux seulement (Tomei *et al.*, 2022).

Le fait de jouer en ligne ou en présentiel est également lié aux types de jeux auxquels les joueurs se livrent. Les recherches montrent que les joueurs en ligne sont plus enclins à parier sur des courses de chevaux et de chiens, à participer à des paris sportifs, ainsi qu'à jouer au poker. En revanche, leur participation à des jeux tels que les billets à gratter, la loterie, le bingo, le Keno et les machines à sous reste généralement plus faible (Gainsbury *et al.*, 2012 ; Gainsbury *et al.*, 2015 ; Papineau *et al.*, 2018). À l'inverse, les joueurs préférant les environnements hors ligne sont également actifs dans les paris sportifs, mais participent davantage aux jeux de cartes à gratter, à la roulette, au blackjack et aux machines à sous (Tomei *et al.*, 2022).

De plus, Cole *et al.* (2011) ont découvert dans leur étude que les joueurs en ligne placent de plus gros paris et des paris plus risqués que les joueurs exclusivement en présence et les joueurs en ligne sont aussi en mesure de placer des paris beaucoup plus rapidement que les joueurs hors ligne.

La fréquence

La fréquence à laquelle les joueurs participent aux jeux de hasard et d'argent dépend du type de joueurs ainsi que du type de jeu. En effet, la majorité des études ont obtenu des résultats similaires. Certains auteurs ont découvert que les joueurs en ligne jouent plus fréquemment aux jeux de hasard et d'argent que les joueurs hors ligne (Barrault et Varescon, 2013 ; Gainsbury *et al.*, 2012 ; Tomei *et al.*, 2022). Kairouz *et al.*, (2012) ont découvert que 60 % des joueurs en ligne ont mentionné parier en ligne au moins une fois par semaine en comparaison avec seulement 40 % des joueurs hors ligne. Les joueurs utilisant plusieurs modes de jeu pour parier sont plus susceptibles d'être des joueurs réguliers que les joueurs exclusivement en ligne ou hors ligne (Wardle *et al.*, 2011).

Les joueurs en ligne présentent une plus grande implication annuelle et hebdomadaire dans tous les types de jeux de hasard et d'argent lorsqu'on les compare aux joueurs hors ligne (Wood et Williams, 2011). Les différences entre les deux types de joueur sont plus prononcées en ce qui concerne les paris sportifs, tels que les paris sur les courses de chiens ou de chevaux ou encore sur les jeux de types adresse, comme le poker (Wood et Williams, 2011).

En ce qui concerne le taux de participation aux différents types de jeu, les joueurs exclusivement en ligne ont un taux de participation hebdomadaire plus élevé en ce qui concerne les paris sportifs et les paris sur les courses en comparaison avec les joueurs mixtes et les joueurs exclusivement en présence. Chez les joueurs hors ligne, il était plus susceptible de participer à ce genre d'activité moins d'une fois par mois avec des taux de paris hebdomadaire plus faible. (Gainsbury *et al.*, 2015).

Toutefois, les joueurs jouant exclusivement en présence jouent beaucoup plus fréquemment aux machines à sous que les joueurs mixtes et les joueurs jouant exclusivement en ligne (Gainsbury *et al.*, 2015).

Temps passé à parier

Le temps passé à parier se distingue par le mode de jeu utilisé. Les personnes utilisant Internet pour parier ont souvent tendance à parier plus longtemps que les personnes jouant au casino en présence. Lorsqu'ils jouaient, 96 % des joueurs en ligne ont déclaré passer au moins 1 heure à jouer contre 79 % des joueurs hors ligne (Kairouz *et al.*, 2012).

Argent dépensés

La majorité des études rapportent des résultats similaires quant aux différences entre les groupes quant aux dépenses liées au jeu. Celles-ci révèlent que les joueurs en ligne tendent à dépenser davantage dans les jeux de hasard et d'argent que les joueurs hors ligne (Edgren *et al.*, 2017 ; Kairouz *et al.*, 2012 ; Papineau *et al.*, 2018 ; Wood et Williams, 2011). Selon Wood et Williams (2011), dans une étude menée au Canada, les joueurs en ligne dépensent en moyenne près de trois fois plus d'argent par mois dans les jeux de hasard et d'argent que les joueurs hors ligne. Les auteurs suggèrent que les joueurs en ligne ont tendance à dépenser davantage que les joueurs hors ligne, indépendamment du type de jeu auquel ils participent. De plus, les joueurs en ligne font des paris plus élevés et plus risqués que les joueurs en présence, comme en misant plus de jetons que les joueurs en présence le feraient dans le même genre de situation (Cole *et al.*, 2011). Papineau *et al.* (2018) ont montré que les joueurs mixtes dépensent davantage, tant par session de jeu que sur une période prolongée, par rapport aux joueurs exclusivement en ligne ou hors ligne.

Cependant, l'étude de Blaszczynski *et al.* (2016) présente des résultats un peu divergents de ceux évoqués précédemment. Ces auteurs ont observé que les joueurs s'adonnant exclusivement aux jeux en ligne tendent, en moyenne, à maintenir des niveaux de dépenses plus modérés que ceux jouant uniquement en présentiel, les joueurs mixtes étant toutefois aussi parmi

ceux qui dépensent le plus. De leur côté, Barrault et Varescon (2013) rapportent que les plateformes de jeux en ligne offrent la possibilité de miser de faibles montants tout en permettant de remporter des gains importants, ce qui pourrait inciter les joueurs en ligne à privilégier des mises de moindre valeur. Tomei *et al.* (2022) n'observent quant à eux aucune différence significative dans le montant d'argent dépensé entre les joueurs en ligne et hors ligne.

En ce qui concerne les dettes liées au jeu, les résultats des études démontrent différents points de vue. Papineau *et al.* (2018) ont constaté que les joueurs exclusivement en ligne déclarent avoir des dettes plus élevées à cause de leurs habitudes de jeu comparativement aux joueurs exclusivement hors ligne. À l'inverse, Wood et Williams (2011) n'ont observé aucune différence notable entre les modes de jeu (en ligne ou hors ligne) concernant les dettes de jeu.

Mode de paiement

Peu d'études ont obtenu des résultats sur le mode de paiement prioritairement utilisé par les joueurs. Dans le cas des joueurs en ligne, les cartes de crédit ainsi que les cartes de débit sont bien sûr les seuls modes de paiement possibles (Griffiths et Barnes, 2008). Pour ce qui est des joueurs hors ligne, l'argent comptant est utilisé dans 94 % des cas et 6 % du temps les joueurs hors ligne utilisent leurs cartes de crédit ou encore des cartes prépayées (Tomei *et al.*, 2022).

Mode d'accès

La majorité des joueurs en ligne utilisent comme mode d'accès leur téléphone ou leur tablette. Celui étant le plus populaire est l'ordinateur personnel, suivi par l'ordinateur de travail (Tomei *et al.*, 2022). Toutefois, ce n'est pas l'ensemble des études qui rapportent les mêmes résultats et cela peut varier en fonction de l'année où l'étude a été menée. Dans une étude plus ancienne, Grainsbury *et al.* (2012) ont quant à eux mentionné que la grande majorité des joueurs en ligne parient à la maison en utilisant leur ordinateur pendant l'après-midi ou la soirée. Le fait de jouer aux jeux de hasard et d'argent en utilisant son téléphone cellulaire est préféré par une minorité de joueurs bien qu'il soit identifié comme deuxième mode d'accès le plus populaire pour parier en ligne (Grainsbury *et al.*, 2012). La grande majorité des joueurs en ligne effectuent

leurs paris à partir de leur domicile, tandis qu'une minorité d'entre eux le font depuis leur lieu de travail (Gainsbury *et al.*, 2012).

Les joueurs en présence ont aussi des modes d'accès différents. L'étude de Tomei *et al.* (2022), révèle que les points de vente de loterie ainsi que les casinos sont les endroits les plus fréquentés par les joueurs en présence, et qu'en moyenne un joueur hors ligne sur cinq parie dans les bars, les restaurants ainsi que les endroits privés. Toutefois, le fait de jouer dans des environnements privés présente certains inconvénients, notamment une association plus marquée avec les problèmes de jeu et la consommation de substances. En effet, contrairement aux casinos et aux établissements dotés de terminaux de loterie vidéo, où les activités de jeu se déroulent sous la supervision d'un personnel formé dans le cadre de programmes de jeu responsable, les pratiques de jeu réalisées dans des contextes privés échappent à toute forme de surveillance. Cette absence de contrôle peut accroître les risques de comportements problématiques liés au jeu et à l'usage de substances chez certains joueurs (Tomei *et al.*, 2022).

Niveau de conduite addictives

La consommation d'alcool

Les études recensées mettent en évidence une association entre la consommation d'alcool, tant en quantité qu'en fréquence, et le mode de jeu choisi pour les jeux de hasard et d'argent. En général, les joueurs en ligne consomment davantage d'alcool que ceux qui jouent en présentiel, comme l'ont démontré plusieurs études (Griffiths *et al.*, 2011 ; Kairouz *et al.*, 2012 ; Wood et Williams, 2011). Par exemple, Kairouz *et al.* (2012) ont observé que la majorité des joueurs en ligne au Canada consomment de l'alcool sur une base hebdomadaire. Parmi eux, la proportion la plus élevée a déclaré boire de l'alcool deux à trois fois par semaine. À l'inverse, les joueurs qui privilégient le jeu en présentiel étaient majoritairement représentés parmi ceux qui consomment de l'alcool moins d'une fois par semaine. De plus, une proportion significativement plus élevée de joueurs en ligne adopte des habitudes de consommation à risque, et ce, peu importe le genre (Edgren *et al.*, 2017). De leur côté, Blaszczynski *et al.* (2016) ont observé que les joueurs ayant

une consommation d'alcool plus élevée étaient ceux utilisant une approche mixte, suivis par ceux jouant exclusivement en présentiel, puis par les joueurs exclusivement en ligne.

Certains auteurs ont tenté d'examiner le lien de causalité ou la préséance temporelle entre la consommation d'alcool et le recours aux jeux de hasard et d'argent en ligne. Toutefois, une seule étude de notre recension des écrits s'est penchée sur l'influence potentielle de la consommation d'alcool sur le mode de jeu privilégié pour parier. Les résultats de l'étude de Griffiths *et al.* (2011) indiquent qu'une consommation accrue d'alcool est associée à une probabilité plus élevée de choisir par la suite Internet comme plateforme de jeu.

La consommation de drogues

Peu d'études ont analysé la consommation de drogues chez les joueurs qui s'adonnent à des jeux de hasard et d'argent. Les auteurs des études recensées s'entendent pour dire que les joueurs participant à des jeux de hasard et d'argent uniquement en ligne sont plus prédisposés à consommer des drogues occasionnellement lorsqu'ils parient par rapport aux joueurs jouant en présentiel (Kairouz *et al.*, 2012 ; Gainsbury *et al.*, 2012 ;).

La littérature concernant la consommation de tabac amène des résultats nuancés. Griffiths *et al.* (2011) ont montré que les joueurs en présentiel étaient significativement plus susceptibles de consommer du tabac que les joueurs en ligne. Dans leur étude, 73 % des joueurs en présentiel étaient des fumeurs de cigarettes, contre seulement 64 % des joueurs en ligne (Griffiths *et al.*, 2011). Tandis que Edgren *et al.* (2017) ont observé que le taux de non-fumeurs était plus élevé chez les joueurs jouant en présentiel que chez les joueurs en ligne, une constatation valable tant pour les hommes que pour les femmes.

L'utilisation de jeux vidéo

Edgren *et al.* (2017) ont révélé que les joueurs en ligne étaient plus susceptibles de jouer à des jeux vidéo que les joueurs en présentiel. Cette tendance, observée autant chez les hommes

que chez les femmes, suggère une possible relation entre les habitudes de jeu en ligne et la pratique des jeux vidéo (Edgren *et al.*, 2017).

Les conséquences sur les joueurs

La majorité des études recensées suggèrent que les joueurs mixtes, ainsi que ceux qui participent exclusivement à des jeux en ligne, sont généralement plus susceptibles de subir des conséquences négatives dans diverses sphères de leur vie que les joueurs qui pratiquent uniquement en présentiel (Blaszczynski *et al.*, 2016 ; Papineau *et al.*, 2018). Toutefois, certaines recherches, notamment celle d'Edgren *et al.* (2017), présentent des résultats divergents quant à l'ampleur des impacts. En effet, dans certains cas, les joueurs en présentiel semblent plus affectés par leur comportement de jeu que les joueurs en ligne. Les différents résultats à ce sujet sont ici présentés, illustrant l'écart ou non entre les sous-groupes (en ligne versus mixte ou en présentiel) ou parfois, décrivant simplement les impacts négatifs rapportés par les personnes recourant entre autres au jeu en ligne.

Les conséquences sur la santé physique et psychologique des joueurs

Selon l'étude de Wood et Williams (2011) et celle de Griffiths *et al.*, (2011), il n'y a pas de différence significative entre les joueurs en ligne et les joueurs en présentiel quant aux impacts du jeu de hasard et d'argent sur leur santé physique et psychologique. Cela rejoint l'idée selon laquelle les joueurs abordant un mode mixte et les joueurs hors ligne présentent un risque comparable de souffrir de détresse psychosociale, tandis que les joueurs exclusivement en ligne seraient moins vulnérables à de tels effets (Edgren *et al.*, 2017).

Cependant, l'étude de Papineau *et al.* (2018) a démontré que les joueurs jouant uniquement en ligne ont eu des impacts négatifs sur leur humeur, la gestion de leur stress et leur anxiété en raison de leurs habitudes de jeu. Ils ont aussi observé que les joueurs en ligne, ainsi que ceux qui utilisent l'approche mixte, peuvent présenter des troubles du sommeil liés à leurs habitudes de jeu comparativement aux joueurs en présence (Papineau *et al.*, 2018). Cette étude a également révélé que les jeux de hasard et d'argent en ligne avaient des conséquences sur la

productivité au travail des joueurs, mais aussi sur la santé, le bien-être et le succès scolaire de leurs enfants (Papineau *et al.*, 2018).

Les conséquences financières

Les conséquences financières sont un enjeu pour une portion des personnes participant à des jeux de hasard et d'argent, et ce, peu importe la modalité, mais possiblement davantage chez ceux utilisant la modalité en ligne. En effet, les joueurs en ligne ont rapporté que les jeux de hasard et d'argent ont plus d'impact sur leur situation financière que les joueurs hors ligne (Papineau *et al.*, 2018). Les joueurs en ligne, ainsi que les joueurs mixtes, ont rapporté avoir plus de difficultés à payer leurs factures et leurs dettes de jeu (Papineau *et al.*, 2018). Leur situation financière est ainsi plus affectée par leurs habitudes de jeu que celle des joueurs pratiquant exclusivement hors ligne (Papineau *et al.*, 2018).

Développement d'une problématique de jeu

Les habitudes de jeu de hasard et d'argent peuvent se transformer en un comportement de jeu problématique, dont la sévérité semble varier en fonction des modalités de jeu utilisées. L'étude de Kairouz *et al.* (2012) indique que le jeu en ligne est plus fortement associé au développement de problèmes de jeu que le jeu hors ligne. De manière similaire, Wardle *et al.* (2011) rapportent que les joueurs mixtes présentent un risque accru de développer des comportements problématiques par rapport aux joueurs exclusivement en ligne ou en présentiel.

Ces résultats sont appuyés par Blaszczynski *et al.* (2016), qui ont observé que les joueurs mixtes obtiennent des scores plus élevés au Problem Gambling Severity Index (PGSI), comparativement aux autres types de joueurs. Dans le même ordre d'idée, Papineau *et al.* (2018) soulignent une augmentation significative des symptômes de jeu problématique chez les joueurs en ligne, mesurés à l'aide du Canadian Problem Gambling Index (CPGI), avec une hausse de 10 % chez les joueurs exclusivement en ligne, et de 15 % chez les joueurs mixtes. En comparaison, les joueurs exclusivement en ligne semblent plus vulnérables aux difficultés liées

au jeu que ceux qui jouent uniquement en présentiel (Edgren *et al.*, 2017 ; Gainsbury *et al.*, 2015 ; Griffiths *et al.*, 2011 ; Pallesen *et al.*, 2021 ; Tomei *et al.*, 2022 ; Wardle *et al.*, 2011).

Par ailleurs, selon Chóliz *et al.* (2021), les joueurs exclusivement en ligne seraient jusqu'à dix fois plus susceptibles de développer des problèmes de jeu que les joueurs hors ligne.

Autres conséquences

L'étude de Blaszczynsky *et al.* (2016) a permis d'obtenir des résultats concernant les conséquences suivantes : tentatives de suicide, violence conjugale, séparation ou divorce, faillite, expulsion/reprise de possession et démêlés avec la justice, y compris des peines de prison. Les résultats obtenus ont permis de découvrir qu'il n'y a aucune différence significative entre les joueurs mixtes, les joueurs en ligne ainsi que les joueurs en présentiel en ce qui a trait à ces conséquences.

Les avantages et les inconvénients des différents modes de jeu

Chaque mode de jeu utilisé par les joueurs présente des avantages et des inconvénients spécifiques. Ces éléments permettent aux joueurs d'évaluer les différentes options disponibles et de faire un choix éclairé quant au mode de jeu qu'ils privilégient, en fonction de leurs préférences personnelles et de leurs objectifs.

Les joueurs en ligne rapportent divers avantages associés à la pratique du jeu en ligne par rapport à celui réalisé dans un casino traditionnel. La possibilité de jouer dans le confort de leur domicile, la flexibilité d'utilisation, l'accessibilité des jeux de hasard et d'argent en ligne à toute heure de la journée sont clairement les principaux avantages notés par les joueurs en comparaison avec les jeux de hasard et d'argent traditionnels (Gainsbury *et al.*, 2012 ; Griffiths et Barnes, 2008).

La diversité des types de jeux et de paris proposés ainsi que le taux de rendement plus élevé en ligne sont des facteurs qui attirent de nombreux joueurs vers les jeux de hasard et d'argent en ligne (Gainsbury *et al.*, 2012 ; McCormack & Griffiths, 2012). Les offres

promotionnelles, telles que les bonus, les jeux gratuits et autres incitations proposées par les sites de jeux en ligne, constituent également des éléments incitatifs soulignés par les joueurs pour favoriser leur participation (Gainsbury *et al.*, 2012 ; McCormack et Griffiths, 2012).

L'absence d'interactions avec d'autres joueurs, permettant ainsi une expérience plus privée et plus confortable, ainsi que le degré de confidentialité plus élevé en ligne sont des avantages nommés par les joueurs (Gainsbury *et al.*, 2012). Les joueurs en ligne s'engagent davantage dans les jeux de hasard et d'argent, principalement dans une optique de profit, contrairement aux joueurs de jeux hors ligne, qui privilégient généralement les aspects sociaux de l'activité, comme les échanges avec les autres joueurs (Barrault et Varescon, 2013).

D'un autre côté, plusieurs inconvénients sont également associés aux jeux de hasard en ligne. Certains joueurs mentionnent que l'un des principaux risques réside dans la grande facilité d'accès et la simplicité d'utilisation des plateformes en ligne, ce qui pourrait entraîner une gestion moins rigoureuse des dépenses et un risque accru de jeu excessif (Gainsbury *et al.*, 2012). Les joueurs mentionnent aimer mieux parier en présence comparativement en ligne, car ceux-ci mentionnent que l'authenticité des jeux de hasard et d'argent en ligne est réduite en comparaison avec les jeux de hasard et d'argent traditionnels (McCormack et Griffiths, 2012).

Discussion

Les études analysées dans le cadre de cette recension des écrits proviennent de diverses régions du monde, bien que la majorité soit issue de l'Amérique du Nord et de l'Europe. Les populations principalement étudiées sont des joueurs et des joueuses appartenant à différents groupes d'âge. L'âge des participants varie d'une étude à l'autre, en raison des différences dans l'âge légal pour participer à des jeux de hasard et d'argent selon les pays. Néanmoins, la plupart des recherches incluent des joueurs âgés de 15 ans à plus de 80 ans, couvrant ainsi un large éventail de tranches d'âge.

Un premier groupe d'observations issues de l'analyse des résultats concerne les caractéristiques sociodémographiques associées aux différents profils de joueurs et de joueuses de jeux de hasard et d'argent. Deux variables ressortent de manière dominante dans la littérature : l'âge et le sexe. En effet, la majorité des études recensées indiquent que les individus plus jeunes sont davantage susceptibles de participer aux jeux de hasard et d'argent en ligne que les personnes plus âgées (Blaszczynski *et al.*, 2016 ; Edgren *et al.*, 2017 ; Pallesen *et al.*, 2021 ; Tomei *et al.*, 2022 ; Wood et Williams, 2011). Plusieurs auteurs avancent que cette tendance pourrait s'expliquer par une plus grande familiarité des jeunes avec les différentes technologies, notamment l'usage fréquent du téléphone cellulaire, de la tablette et de l'ordinateur, facilitant ainsi l'accès aux plateformes de jeu en ligne. Cette aisance avec la technologie rendrait l'utilisation des jeux de hasard et d'argent en ligne technologique plus attrayante pour les jeunes, en comparaison avec les personnes plus âgées, qui utilisent généralement ces appareils avec moins d'aisance. (Tomei *et al.*, 2022). Par ailleurs, Woodruff et Gregory (2005) proposent une autre explication en soulignant que les joueurs plus jeunes se montrent généralement plus ouverts à l'expérimentation de nouvelles formes de jeu, alors que les joueurs hors ligne tendent à privilégier des pratiques plus traditionnelles.

En ce qui concerne le genre, une prédominance masculine est systématiquement observée dans la majorité des études portant sur les pratiques de jeu, tant en ligne que hors ligne (Chóliz *et al.*, 2021 ; Gainsbury *et al.*, 2012 ; Pallesen *et al.*, 2021 ; Wardle *et al.*, 2011 ; Wood et Williams,

2011). Wu *et al.* (2015) rapportent également que les hommes sont significativement plus susceptibles que les femmes de participer aux jeux en ligne. Certains auteurs suggèrent que de facteurs psychologiques, sociaux et culturels pourrait expliquer cette différence. Ainsi, les hommes seraient davantage attirés par la recherche de sensations fortes et la prise de risque, tandis que les femmes joueraient plus fréquemment pour se détendre ou pour faire face à des émotions négatives (McCormack et Griffiths, 2013). Cette divergence dans les motivations de jeu pourrait expliquer une participation masculine plus marquée, particulièrement dans les jeux perçus comme compétitifs. Par ailleurs, le jeu a longtemps été associé à la masculinité, à la compétition et à la performance, ce qui a historiquement favorisé une plus grande participation masculine (Hing et Breen, 2001). De plus, les types de jeux joués chez les hommes, tels que les paris sportifs, le poker ou les jeux de casino, sont souvent davantage visibles et valorisés dans les médias, ce qui renforce leur attractivité auprès d'un public masculin (Gainsbury *et al.*, 2015).

Des disparités sociodémographiques ont également été observées en ce qui concerne l'état civil, la scolarisation, la situation socioprofessionnelle et le revenu. Les résultats liés à l'état civil ne font pas l'unanimité dans la littérature. Alors que certaines études suggèrent que les joueurs en ligne sont plus fréquemment mariés que les joueurs hors ligne. Toutefois, d'autres études menées au Canada par Kairouz *et al.*, (2012) et Papineau *et al.*, (2018) ainsi qu'en Finlande par Edgren *et al.*, (2017) rapportent des résultats inverses au précédent. Cette divergence pourrait s'expliquer par une différence d'âge entre les deux groupes. En effet, les joueurs en ligne tendent à être plus jeunes que les joueurs hors ligne. Cette différence d'âge pourrait influencer le statut conjugal, les individus plus jeunes étant statistiquement moins susceptibles d'être mariés ou engagés dans des relations stables à long terme. À l'inverse, les joueurs hors ligne, étant en moyenne plus âgés, sont plus susceptibles d'être mariés ou en couple depuis plusieurs années. De plus, l'observation selon laquelle les joueurs sur Internet sont plus susceptibles d'être célibataires pourrait être expliquée par plusieurs raisons, mais plus susceptible d'être expliqué par l'âge. En effet, les joueurs en ligne sont souvent plus jeunes que les joueurs hors ligne, les personnes plus jeunes sont aussi moins susceptibles d'être établies dans une relation. De plus, les célibataires sont

susceptibles de consacrer plus de temps à leurs loisirs (y compris les jeux d'hasard et d'argent), car ils ne sont pas dans une relation établie et/ou ont des enfants. (Griffiths *et al.*, 2011).

Peu d'études se sont intéressées à l'influence du milieu de vie sur le mode de jeu privilégié par les joueurs. L'unique recherche recensée ayant produit des résultats sur ce sujet indique que les joueurs en ligne tendent à résider principalement dans de grandes villes. Plus récemment, une étude menée en Pennsylvanie a confirmé que les jeux de hasard et d'argent en ligne sont significativement plus populaires en milieu urbain qu'en milieu rural. Cette même étude révèle également que les jeux hors ligne demeurent eux aussi plus fréquemment pratiqués en milieu urbain qu'en milieu rural (Russell *et al.*, 2025). Ces observations soulèvent une question importante : Pourquoi le milieu urbain est-il plus populaire que le milieu rural en ce qui concerne la pratique de jeux de hasard et d'argent? Une première hypothèse repose sur l'accessibilité supérieure à une connexion Internet stable et rapide en milieu urbain, facilitant ainsi l'accès aux plateformes de jeux en ligne. Par ailleurs, la concentration plus élevée d'établissements physiques proposant des jeux de hasard dans les centres urbains pourrait également contribuer à la popularité accrue des jeux hors ligne dans ces milieux.

En ce qui concerne le niveau de scolarisation, les résultats des recherches menées en Amérique du Nord et en Europe demeurent partagés. Certains auteurs avancent que les joueurs en ligne présentent un niveau de scolarité plus élevé que ceux qui optent pour les jeux hors ligne. D'autres études, toutefois, ne relèvent aucune corrélation significative entre la scolarisation et le type d'accès aux jeux de hasard et d'argent. L'étude de Pallesen *et al.*, (2021) a tenté d'expliquer ce résultat en mentionnant que les personnes avec une faible scolarisation ont plus de difficulté à utiliser Internet que les personnes ayant une éducation supérieure, ce qui expliquerait pourquoi les joueurs en ligne auraient une éducation supérieure à ceux des joueurs hors ligne.

Les conclusions concernant l'influence de la situation socioprofessionnelle sur la participation aux jeux de hasard et d'argent en ligne restent contrastées. D'autres recherches montrent que les personnes sans emploi, retraitées, en situation d'invalidité ou travaillant depuis

leur domicile sont fortement représentées parmi les joueurs en ligne. Ce constat pourrait s'expliquer par une plus grande disponibilité temporelle, ainsi que par la facilité d'accès aux plateformes numériques, accessibles en permanence, notamment depuis le domicile. Depuis la pandémie de COVID-19, le gouvernement du Canada a d'ailleurs reconnu que l'accès à Internet devenait de plus en plus essentiel. Cette période a accéléré la transition numérique, en déplaçant une grande partie des activités quotidiennes des Canadiennes et des Canadiens vers l'espace en ligne. En 2021, 90,9 % des ménages au Canada avaient accès à une connexion Internet offrant des vitesses minimales (Bureau du vérificateur général du Canada, 2023). En ce qui concerne les personnes à mobilité réduite ou socialement isolées, cette accessibilité représente un facteur facilitant, susceptible d'encourager la pratique des jeux en ligne au détriment des jeux traditionnels hors ligne.

Les données relatives au revenu des joueurs tendent à faire consensus. Plusieurs études indiquent que les joueurs en ligne ont généralement des revenus plus élevés que leurs homologues hors ligne. Ces résultats peuvent être mis en relation avec les tendances observées en matière de scolarisation et d'emploi. En effet, les joueurs en ligne étant plus susceptibles d'avoir un niveau de scolarisation supérieur et un emploi à temps plein, ils disposent potentiellement de meilleures conditions économiques. Un niveau de scolarité plus élevé est souvent associé à de meilleures possibilités d'emploi et à une rémunération plus avantageuse.

Un deuxième groupe d'observations issu de cette recension des écrits concerne la diversité des types de jeux pratiqués selon le mode de jeu (en ligne vs hors ligne) et apporte des résultats mitigés. Certains auteurs soutiennent que les joueurs en ligne ont tendance à s'adonner à une plus grande variété de jeux. Edgren *et al.* (2017) proposent une explication à cette disparité : les joueurs en ligne posséderaient généralement une plus grande familiarité avec les technologies numériques et les environnements ludiques informatisés, ce qui favoriserait leur engagement dans un plus grand nombre de types de jeux. Selon ces auteurs, l'augmentation de la diversité des jeux pratiqués en ligne résulte à la fois de l'accessibilité élargie offerte par les plateformes

numériques, et du fait que l'ajout d'un nouveau mode de jeu (par exemple, passer du hors ligne à l'en ligne) incite à explorer davantage de formes de jeux de hasard.

Par ailleurs, les cotes et les taux de retour offerts par les jeux en ligne sont généralement plus compétitifs et gratifiants que ceux proposés dans les casinos terrestres, ce qui s'explique notamment par des frais d'exploitation moindres pour les opérateurs en ligne (Gainsbury *et al.*, 2012). Cette attractivité est renforcée par la grande diversité de jeux disponibles sur les plateformes virtuelles, lesquelles offrent aux joueurs un large éventail d'options ludiques, ce qui peut également contribuer à l'augmentation du nombre de types de jeux pratiqués (Gainsbury *et al.*, 2012).

Cependant, d'autres études, telles que celle de Tomei *et al.* (2022), suggèrent que cette tendance serait davantage observable chez les joueurs hors ligne. Toutefois, aucune explication n'est proposée pour justifier ces résultats. Il est important de souligner que l'origine géographique des études ne semble pas exercer d'influence significative sur les données, celles-ci provenant de différentes régions du monde.

La majorité des études recensées s'accordent pour affirmer que les joueurs en ligne jouent plus fréquemment et consacrent davantage de temps au jeu que les joueurs en présentiel (Kairouz *et al.*, 2011 ; Redondo, 2015 ; Wood et Williams, 2011). Cette différence est fréquemment attribuée à la grande accessibilité des jeux de hasard et d'argent en ligne, disponibles en continu, ainsi qu'à la rapidité d'exécution des parties, qui favorise la multiplication des sessions en un très court laps de temps. Contrairement aux joueurs hors ligne, les joueurs en ligne n'ont pas à se déplacer physiquement, ce qui facilite leur engagement dans le jeu (Gainsbury *et al.*, 2012). Gainsbury *et al.* (2012) expliquent également que les joueurs en ligne ne remplacent pas nécessairement leurs habitudes de jeu en personne, mais ajoutent plutôt le jeu en ligne à leur répertoire existant. Dans cette perspective, l'augmentation de la fréquence et du temps de jeu résulte d'une multiplication des modes de participation. Wardle *et al.* (2011) soutiennent cette

hypothèse, notant que plus les individus sont engagés dans les jeux d'argent, plus ils tendent à utiliser plusieurs canaux de jeu simultanément (en ligne et hors ligne).

Sur le plan financier, une majorité d'études indiquent que les joueurs en ligne dépensent davantage d'argent que leurs homologues en présentiel. L'évolution des dépenses en Espagne depuis la légalisation des paris en ligne en 2011 illustre bien cette tendance. Entre 2012 et 2016, les mises en ligne sont passées de 2,72 milliards d'euros à 10,89 milliards, soit une augmentation de plus de 400 %, tandis que les mises en présentiel ont augmenté de seulement 8 %, passant de 23,26 à 25,26 milliards d'euros sur une période similaire (Chóliz *et al.*, 2021). L'augmentation des mises en ligne ne peut être attribuée à une diminution des mises en présentiel, ces dernières ayant également connu une hausse, bien que nettement moins marquée.

Divers facteurs peuvent expliquer pourquoi les joueurs en ligne adoptent plus fréquemment des comportements de jeu excessifs, tels que des mises plus élevées et de plus grand nombre de risques, comparativement aux joueurs hors ligne. Les jeux de hasard et d'argent en ligne, caractérisés par un rythme de jeu plus rapide et un accès facilité, favoriseraient des fréquences de jeu et une durée de jeu prolongée et des montants misés plus importants. À l'inverse, les joueurs hors ligne sont soumis à des contraintes physiques et temporelles, ce qui tend à limiter leur engagement dans le jeu.

D'un autre côté certains auteurs mettent en lumière la différence psychologique entre l'argent réel et l'argent électronique utilisé dans les environnements de jeu en ligne. Le fait de jouer avec une représentation virtuelle de l'argent (par exemple des jetons numériques ou des crédits) semble atténuer la perception de perte et diminue la valeur perçue de la mise, ce qui peut conduire à de plus grandes mises ainsi qu'à prendre davantage de risques (McCormack et Griffiths, 2012). Cole *et al.* (2011) notent notamment que l'absence de manipulation physique des jetons ou de l'argent lors des sessions en ligne peut réduire l'impact des pertes.

À l'inverse, en contexte présentiel, le fait de manipuler concrètement les jetons renforce la prise de conscience de leur valeur, ce qui peut aider les joueurs à réguler leurs comportements de jeu. Le fait que la valeur de jetons peut varier en ligne et hors ligne favoriserait donc une prise de risque accrue et des dépenses plus importantes chez les joueurs en ligne. En somme, la facilité d'accès, la vitesse de jeu, la représentation virtuelle de l'argent, ainsi que l'ajout du jeu en ligne à des pratiques déjà existantes contribuent à expliquer pourquoi les joueurs en ligne manifestent souvent des comportements plus excessifs, tant sur le plan de la fréquence que de l'intensité et des dépenses financières.

Concernant les modes de paiement, les joueurs en ligne ont tendance à utiliser des cartes de crédit ou de débit, tandis que les joueurs hors ligne privilégient davantage l'argent comptant. Cette différence s'explique aussi simplement par la nature même du jeu en ligne, qui repose sur une plateforme virtuelle nécessitant des moyens de paiement numériques, l'argent liquide n'étant pas compatible avec les transactions sur Internet. De plus, les casinos terrestres, souvent plus anciens, ne disposent pas toujours de dispositifs permettant l'usage généralisé des cartes de crédit ou de débit. Toutefois, cet écart risque de s'estomper rapidement, la jeune génération n'utilisant déjà presque plus l'argent papier

Un troisième groupe d'observations concerne l'association entre l'usage de différentes substances psychoactives et les comportements de jeu. En ce qui concerne la consommation d'alcool, les résultats indiquent que les joueurs en ligne consomment davantage d'alcool que les joueurs hors ligne. Une explication possible réside dans le fait que les joueurs en ligne évoluent dans le confort de leur domicile, ce qui facilite la consommation d'alcool à moindre coût, contrairement aux environnements physiques où la consommation peut être restreinte, car plus dispendieuse (Griffiths *et al.*, 2011).

À propos de la consommation de drogues, peu d'études se sont spécifiquement penchées sur la relation entre son usage et la pratique des jeux de hasard et d'argent. Toutefois, les travaux de Gainsbury *et al.* (2012), Kairouz *et al.* (2012), ainsi que ceux de Wood et Williams (2011),

s'accordent à dire que l'usage de drogues semble plus fréquent chez les joueurs en ligne que chez ceux qui fréquentent des établissements physiques.

En ce qui concerne la consommation de tabac, les données disponibles demeurent contrastées. L'étude de Griffiths *et al.* (2011) a observé que les joueurs qui fument pendant le jeu sont plus susceptibles de le faire dans un contexte hors ligne. À l'inverse, Edgren *et al.* (2017) ont rapporté une proportion plus élevée de non-fumeurs parmi les joueurs hors ligne, suggérant ainsi une prévalence plus importante du tabagisme chez les joueurs en ligne. Ces divergences peuvent s'expliquer par des variables contextuelles, telles que la période de collecte des données ou la localisation géographique des échantillons. En effet, les différentes législations interdisant de fumer dans les établissements publics et les casinos peuvent limiter la consommation de tabac chez les joueurs hors ligne, contrairement aux joueurs en ligne, qui ne sont pas soumis à ces restrictions lorsqu'ils jouent depuis leur domicile. Par exemple, cette interdiction a été instaurée au Royaume-Uni en 2007, alors qu'elle n'a été mise en place qu'en 2016 en Finlande. L'étude de Griffiths *et al.* (2011), réalisée au Royaume-Uni à partir des données du British Gambling Prevalence Survey 2007, a donc été conduite à une période où la loi n'était pas encore pleinement appliquée, ce qui pourrait expliquer les différences observées entre les deux études. Ces éléments soulignent l'importance de prendre en compte les facteurs sociopolitiques, réglementaires et culturels lors de l'interprétation des données. Les différences législatives, les politiques de santé publique et les normes sociales influencent significativement les comportements de consommation, qu'il s'agisse de tabac, d'alcool ou de drogues.

Un quatrième groupe d'observations que l'on peut faire avec les résultats précédemment exposés concerne les conséquences des jeux de hasard et d'argent sur les joueurs. Les différents résultats présentés nous permettent de constater que les impacts négatifs de ces divers jeux apparaissent plus marqués chez les joueurs utilisant les plateformes en ligne, en comparaison avec ceux jouant de manière traditionnelle. Les joueurs en ligne mentionnent plus fréquemment des difficultés à payer leurs factures ou à rembourser leurs dettes liées au jeu. Une hypothèse explicative avancée est liée à la dématérialisation des transactions financières dans le cadre du jeu

en ligne. En effet, plusieurs auteurs soulignent que le fait de déposer de l'argent sur un compte de casino en ligne rend plus difficile la prise de conscience des montants réellement dépensés, notamment parce que les joueurs ne consultent pas leur relevé bancaire à chaque dépôt. À l'inverse, dans un casino physique, le retrait d'argent nécessite un déplacement au guichet, ce qui peut constituer une barrière comportementale limitant les dépenses impulsives. D'ailleurs, les joueurs en ligne nomment que c'est plus facile de dépenser de l'argent sur les casinos en ligne qu'en présence. Plusieurs joueurs en ligne indiquent que le fait de ne pas avoir l'argent dans ses mains peut altérer le jugement, conduisant ainsi à dépenser beaucoup plus. La majorité des joueurs mentionne que l'argent électronique ne semble pas réel, ce qui les encourage à jouer plus. Même si les jetons semblent cacher la réelle valeur l'argent, il apparaît que l'argent électronique la réduirait davantage, incitant plus fortement les joueurs en ligne à dépenser plus que les joueurs en présence (McCormack et Griffiths, 2012).

Par ailleurs, les utilisateurs de jeux de hasard et d'argent en ligne présentent un risque accru de développer des comportements de jeu problématiques. Les caractéristiques attrayantes de ces plateformes, telles que l'accessibilité constante (24 h/24 h), la possibilité de jouer depuis chez soi et l'anonymat sont autant de facteurs de risque favorisant l'émergence d'une dépendance. Selon McCormack et Griffiths (2012), les casinos en ligne tendent à éliminer certaines barrières sociales présentes dans les établissements physiques, notamment en permettant une participation anonyme et discrète. Cette absence d'exposition sociale rend ces plateformes particulièrement attrayantes pour les individus souffrant de troubles liés au jeu, car elle réduit la stigmatisation associée à cette activité. Par ailleurs, ouvrir un casino en ligne représente un coût bien moindre pour un entrepreneur comparé à un casino physique, ce qui se traduit souvent par des offres plus avantageuses pour les joueurs en ligne. Ces derniers estiment ainsi obtenir une meilleure valeur pour leur argent, renforçant encore l'attrait de ces environnements numériques. L'étude de Griffiths et Barnes (2008) a permis d'interroger plusieurs joueurs et ceux-ci ont mentionné que les jeux de hasard et d'argent sur Internet sont plus faciles à dissimuler que les jeux de hasard et d'argent hors ligne, ce qui signifie que les membres de la famille sont souvent moins au courant des problèmes de jeu des joueurs.

Forces et limites

Cette recension des écrits portant sur les différences entre les jeux de hasard et d'argent en ligne et les formes plus traditionnelles présente à la fois des forces et des limites. Parmi ses principaux atouts, on note le recours à des sources fiables, notamment des articles scientifiques évalués par les pairs.

Cependant, certaines limites doivent également être soulignées. L'une des principales concerne le nombre restreint d'articles retenus pour l'analyse. En effet, seuls 19 articles ont été sélectionnés pour la réalisation de cet essai, alors que plusieurs autres auraient pu s'avérer pertinents afin de constituer une recension plus exhaustive de la littérature disponible. De plus, la recherche documentaire a été effectuée en 2023, soit à la fin de la pandémie de COVID-19. Or, comme mentionné précédemment, la pandémie a largement contribué à l'expansion rapide des jeux de hasard et d'argent en ligne. Ce contexte particulier a pu influencer la nature des publications disponibles au moment de la recension. Il est donc possible que certaines études réalisées pendant la pandémie et qui auraient pu apporter un éclairage pertinent sur les comportements de jeu en ligne n'aient pas encore été publiées ou indexées dans les bases de données au moment de la recherche. Cela constitue une limite importante, dans la mesure où des résultats récents et contextuellement significatifs pourraient ne pas avoir été pris en compte dans cet essai.

Implications pour la pratique professionnelle en psychoéducation

Une question pertinente à se poser est la suivante : en quoi cet essai peut-il être utile pour les psychoéducateurs dans leur pratique professionnelle? Malgré les limites méthodologiques mentionnées précédemment, cet essai présente plusieurs retombées potentielles pour le champ de la psychoéducation.

En effet, une meilleure compréhension des différences de profils entre les personnes s'adonnant aux jeux de hasard et d'argent en ligne et ceux de forme plus traditionnelle, de même qu'une meilleure saisie des impacts différents entre les deux sous-groupes, peut contribuer à

affiner les interventions psychoéducatives auprès des personnes présentant une problématique de dépendance. Selon l'Ordre des psychoéducateurs et psychoéducatrices du Québec (OPPQ), ces professionnels sont appelés à intervenir de diverses manières, notamment en élaborant des plans d'intervention individualisés, en soutenant des équipes multidisciplinaires par des recommandations cliniques, en évaluant les capacités adaptatives d'adultes présentant un trouble de santé mentale, ou encore en concevant et en mettant en œuvre des programmes de dépistage et de prévention des difficultés d'adaptation (Ordre des psychoéducateurs et psychoéducatrices du Québec, s.d.).

Dans cette optique, les connaissances issues de cet essai peuvent contribuer à enrichir les outils cliniques et théoriques des psychoéducateurs, en les aidant à mieux comprendre les facteurs de risque et les dynamiques propres au jeu en ligne. Cela leur permettrait d'adapter plus précisément leurs interventions aux besoins des individus concernés, en particulier dans un contexte où le jeu en ligne est en pleine expansion et suscite des enjeux nouveaux en matière d'adaptation psychosociale.

Pistes de recherches futures

À la lumière des résultats précédemment obtenus, il serait pertinent de poursuivre les recherches sur cette thématique, en mettant l'accent sur l'identification des meilleures pratiques cliniques et des traitements les plus efficaces pour accompagner les joueurs dans leur processus de désengagement de la dépendance.

En effet, la recension des écrits a permis de mieux comprendre les caractéristiques des différents profils de joueurs, ainsi que les principales conséquences associées aux jeux de hasard et d'argent, qu'ils soient pratiqués en ligne ou hors ligne.

Il apparaît désormais essentiel que les recherches futures se concentrent sur l'évaluation et l'actualisation des approches thérapeutiques existantes, afin de mieux répondre aux besoins spécifiques des joueurs dépendants. Comme mentionné précédemment, les jeux de hasard et

d'argent en ligne ont connu une croissance exponentielle au début de l'année 2020, et cette tendance se poursuit à un rythme soutenu. Une telle expansion suggère que la problématique pourrait rapidement s'intensifier à l'échelle sociétale.

Par conséquent, les interventions actuellement en place pourraient ne pas être entièrement adaptées aux nouvelles réalités du jeu en ligne, dont les mécanismes et les impacts demeurent partiellement explorés. Une mise à jour des pratiques d'intervention s'impose donc, afin d'assurer une prise en charge efficace et adaptée à cette problématique émergente et en constante évolution.

Conclusion

En conclusion, cette recension des écrits a permis de faire un portrait nuancé des différents profils de joueurs en ligne et hors ligne, tout en mettant en évidence les diverses conséquences associées aux jeux de hasard et d'argent. L'analyse des études recensées a révélé plusieurs caractéristiques sociodémographiques et habitudes de jeu distinctives permettant de mieux comprendre et identifier les profils de ces joueurs. Par ailleurs, les résultats soulignent que les répercussions du jeu varient selon les comportements adoptés et le type de plateforme utilisée. Dans un contexte où les jeux de hasard et d'argent occupent une place grandissante dans la société, et où leur accessibilité est facilitée par le développement constant des plateformes numériques, une compréhension approfondie de ces profils apparaît essentielle. Elle permettrait aux intervenants œuvrant auprès de cette clientèle d'adapter plus efficacement leurs approches, en étant mieux outillés pour accompagner les joueurs dans leur démarche de changement. Enfin, il serait pertinent que les recherches futures s'attardent à l'identification des interventions les plus efficaces pour soutenir le rétablissement selon leurs profils de joueurs et ainsi réduire les conséquences négatives associées aux jeux de hasard et d'argent.

Références

- American psychiatric association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5e éd.), American Psychiatric Association Publishing.
- Barrault, S. et Varescon, I. (2013). Impulsive sensation seeking and gambling practice among a sample of online poker players: Comparison between non pathological, problem and pathological gamblers. *Personality and Individual Differences*, 55(5), 502-507. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2013.04.022>
- Beauregard, V. (2012). *Des jeux de hasard et d'argent en détention? L'état de la situation dans les pénitenciers fédéraux du Québec* [Thèse de doctorat inédite]. Université de Montréal.
- Blanchard-Dignac, C. (2011). La révolution numérique des jeux d'argent. *Pouvoirs*, 139(4), 25-38. <https://doi.org/10.3917/pouv.139.0025>
- Blaszczynski, A., Russell, A., Gainsbury, S. et Hing, N. (2016). Mental health and online, land-based and mixed gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 261-275. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9528-z>
- Bureau du vérificateur général du Canada. (2023). Rapports de la vérificatrice générale du Canada au Parlement du Canada : la connectivité des régions rurales et éloignées (Rapport 2). https://www.oag-bvg.gc.ca/internet/Francais/parl_oag_202303_02_f_44205.htm
- Bush, O. (2024). *Gambling statistics in Canada*. Repéré le 10 octobre 2025 à <https://madeinca.ca/gambling-canada-statistics/>
- Cardinal, É., Légaré, A.-A., Bergeron, A.-A. et Monson, E. (2024). Jeux de hasard en ligne : perception du risque par des joueurs hors ligne. *Drogues, santé et société*, 22(1), 122-146. <https://doi.org/10.7202/1115010ar>
- Chóliz, M., Marcos, M. et Lázaro-Mateo, J. (2021). The risk of online gambling: A study of gambling disorder prevalence rates in Spain. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(2), 404-417. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00067-4>
- Cole, T., Barrett, D. J. K. et Griffiths, M. D. (2011). Social facilitation in online and offline gambling: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 240-247. <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9281-6>
- Edgren, R., Castrén, S., Alho, H. et Salonen, A. H. (2017). Gender comparison of online and land-based gamblers from a nationally representative sample: Does gambling online pose

elevated risk? *Computers in Human Behavior*, 72, 46-56.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.033>

- Ferris, J. et Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index: Final report*. Canadian Centre on Substance Abuse.
- Gainsbury, S., Wood, R., Russell, A., Hing, N. et Blaszczynski, A. (2012). A digital revolution: Comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behavior of internet and non-internet gamblers. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1388-1398.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.02.024>
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Wood, R., Hing, N. et Blaszczynski, A. (2015). How risky is Internet gambling? A comparison of subgroups of Internet gamblers based on problem gambling status. *New Media & Society*, 17(6), 861–879.
<https://doi.org/10.1177/1461444813518185>
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Blaszczynski, A. et Hing, N. (2015). The interaction between gambling activities and modes of access: A comparison of Internet-only, land-based only, and mixed-mode gamblers. *Addictive Behaviors*, 41, 34-40.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.09.023>
- Griffiths, M. et Barnes, A. (2008). Internet gambling: An online empirical study among student gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 194-204.
<https://doi.org/10.1007/s11469-007-9083-7>
- Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K. et Erens, B. (2009). Sociodemographic correlates of internet gambling: Findings from the 2007 british gambling prevalence survey. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 12(2), 199-202. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0196>
- Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K. et Erens, B. (2011). Internet gambling, health, smoking and alcohol use: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(1), 1-11.
<https://doi.org/10.1007/s11469-009-9246-9>
- Hing, N. et Breen, H. (2001). Profiling lady luck: An empirical study of gambling and problem gambling among female club members. *Journal of Gambling Studies*, 17(1), 47–69.
<https://doi.org/10.1023/A:1016623523497>
- Hubert, P. et Griffiths, M. D. (2018). A comparison of online versus offline gambling harm in Portuguese pathological gamblers: An empirical study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(5), 1219-1237. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9846-8>

- Institut national de santé publique du Québec. (2024). *Participation à des jeux de hasard et d'argent chez la population générale*. Repéré le 10 octobre 2025 à <https://www.inspq.qc.ca/jeux-de-hasard-et-d-argent/donnees/participation-population-generale>
- Kairouz, S., Paradis, C. et Nadeau, L. (2012). Are online gamblers more at risk than offline gamblers? *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 15(3), 175-180. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0260>
- Kairouz, S. et Nadeau, L. (2014). *Les Québécois et leurs habitudes de jeu : prévalence, incidence et trajectoires sur 4 ans* (Rapport 2009-EP-130876). https://frq.gouv.qc.ca/app/uploads/2021/09/pc_kairouzs_rapport-2014_quebecois-et-jeux-trajectoires-4-ans.pdf
- Kairouz, S., Savard, A.-C., Dixon, M. R., Lemieux, A., Blanchette-Martin, N., Brodeur, M., Dauphinais, S., Dufour, M., Ferland, F., French, M., Monson, E., Morvannou, A., Nadeau-Tremblay, J., Murch, W. S., Van Mourik, V. et Veroutis, P. (2024). *Portrait des jeux de hasard et d'argent en ligne au Québec : Regards sur une transformation amorcée en temps de pandémie* (Rapport 2021-0JUQL-295815). <https://frq.gouv.qc.ca/app/uploads/2025/02/jel-pandemie-rapport-final.pdf>
- Kairouz, S., Savard, A. - C., Murch, W. S., Dixon, M. R., Blanchette Martin, N., Brodeur, M., Dauphinais, S., Ferland, F., Hamel, D., Dufour, M., French, M., Monson, E., Van Mourik, V. et Morvannou, A. (2025). A portrait of online gambling: a look at a transformation amid a pandemic. *Harm Reduction Journal*, 22(1), 136. <https://doi.org/10.1186/s12954-025-01265-1>
- McCormack, A. et Griffiths, M. D. (2012). Motivating and inhibiting factors in online gambling behaviour: A grounded theory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 39-53. <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9300-7>
- McCormack, A. et Griffiths, M. D. (2013). A scoping study of the structural and situational characteristics of Internet gambling. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 3(1), 29–49. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2013010103>
- Ordre des psychoéducateurs et psychoéducatrices du Québec. (s.d.). *Quand et pourquoi consulter ?* Repéré le 24 octobre 2025 à <https://ordrepesd.qc.ca/les-psychoeducateurs-et-psychoeducatrices/quand-et-pourquoi-consulter/>
- Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Morken, A. M., Engebø, J., Kaur, P. et Erevik, E. K. (2021). Changes over time and predictors of online gambling in three Norwegian population studies 2013-2019. *Frontiers in Psychiatry*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.597615>

- Papineau, E., Lacroix, G., Sévigny, S., Biron, J. F., Corneau-Tremblay, N. et Lemétayer, F. (2018). Assessing the differential impacts of online, mixed, and offline gambling. *International Gambling Studies*, 18(1), 69-91. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1378362>
- Redondo, I. (2015). Assessing the risks associated with online lottery and casino gambling: A comparative analysis of players' individual characteristics and types of gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(5), 584-596. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9531-0>
- Rotermann, M. et Gilmour, H. (2022). *Regards sur la société canadienne : qui joue à des jeux de hasard et qui éprouve des problèmes de jeu au Canada*. <https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/75-006-x/2022001/article/00007-fra.htm>
- Russell, G. E., Sterner, G. E., Lopez, K. M., Ferrara, A. M. et Kaye, M. P. (2025). A comparison of gambling behaviors and beliefs in rural and urban populations in Pennsylvania. *Rural and Remote Health*, 25(1), 9077. <https://doi.org/10.22605/RRH9077>
- Tomei, A., Petrovic, G. et Simon, O. (2022). Offline and online gambling in a Swiss emerging-adult male population. *Journal of Gambling Studies*, 38(4), 1215-1228. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10106-w>
- Wardle, H., Moody, A., Griffiths, M., Orford, J. et Volberg, R. (2011). Defining the online gambler and patterns of behaviour integration: Evidence from the British Gambling Prevalence Survey 2010. *International Gambling Studies*, 11(3), 339-356. <https://doi.org/10.1080/14459795.2011.628684>
- Williams, R. J., Leonard, C. A., Belanger, Y. D., Christensen, D. R., El-Guebaly, N., Hodgins, D. C., McGrath, D. S., Nicoll, F. et Stevens, R. M. G. (2021). Gambling and problem gambling in Canada: prevalence and changes since 2002. *Canadian Journal of Psychiatry*, 66(5), 485-494. doi: 10.1177/0706743720980080.
- Woodruff, C. et Gregory, S. (2005). Profile of internet gamblers: Betting on the future. *Gaming Research & Review Journal*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.9741/2327-8455.1163>
- Wood, R. T. et Williams, R. J. (2011). A comparative profile of the internet gambler: Demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status. *New Media & Society*, 13(7), 1123-1141. <https://doi.org/10.1177/1461444810397650>
- World Health Organization. (2024). *Gambling*. <https://www.who.int/fr/news-room/fact-sheets/detail/gambling>

Wu, A. M. S., Chen, J. H., Tong, K. K., Yu, S. et et Lau, J. T. F. (2018). Prevalence and associated factors of Internet gaming disorder among community dwelling adults in Macao, China. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 62–69.
<https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.12>