

Etude ODJ-ARJEL sur les Modèles d'Analyse du Jeu Excessif (e-MAJE)

L'ODJ et l'ARJEL ont lancé une étude de faisabilité d'un modèle prédictif de jeu problématique basé sur l'analyse des données d'activité collectées en routine. Ce modèle devrait permettre de qualifier le comportement de jeu d'un individu, selon ses données d'activité, en : fonction de trois catégories : jeu sans risque ou à faible risque, jeu à risque modéré, jeu excessif.

La production d'un tel modèle ouvrirait la possibilité d'une réponse pertinente sur deux plans :

- Une action individualisée, orientation vers une prise en charge spécialisée, pour les joueurs détectés comme pathologiques ;
- Des dispositifs de prévention du jeu problématique.

La démarche méthodologique suivie est basée sur une analyse statistique des indicateurs « marqueurs comportementaux » pouvant être fournis par les données de régulation afin de déterminer leur pouvoir prédictif du diagnostic posé par l'outil de détection de référence choisi pour ce modèle : l'indice canadien du jeu excessif (ICJE). Cet outil comprend 9 items qui mesurent la fréquence de problèmes causés par les pratiques de jeu, notamment la tolérance (« parier de plus grosses sommes pour atteindre le même niveau d'excitation ») ou la compulsion (« avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quoique ce soit afin d'obtenir de l'argent pour jouer ») sur une échelle variant de 0 à 3 (0 = Jamais; 1 = Quelquefois; 2 = La plupart du temps; 3 = Presque toujours). Le score global peut donc aller de 0 à 27 et permet de catégoriser les joueurs en 4 groupes distincts : « joueur sans problème » (score = 0), « joueur à faible risque » (score = 1-2), « joueur à risque modéré » (score = 3-7) et « joueur excessif » (score = 8 et plus).

⇒ [Retour vers le site de l'Observatoire des jeux \(ODJ\)](#)