

# Vers un jeu plus responsable : Identifier les facteurs de risques d'addiction à l'aide de Machine Learning

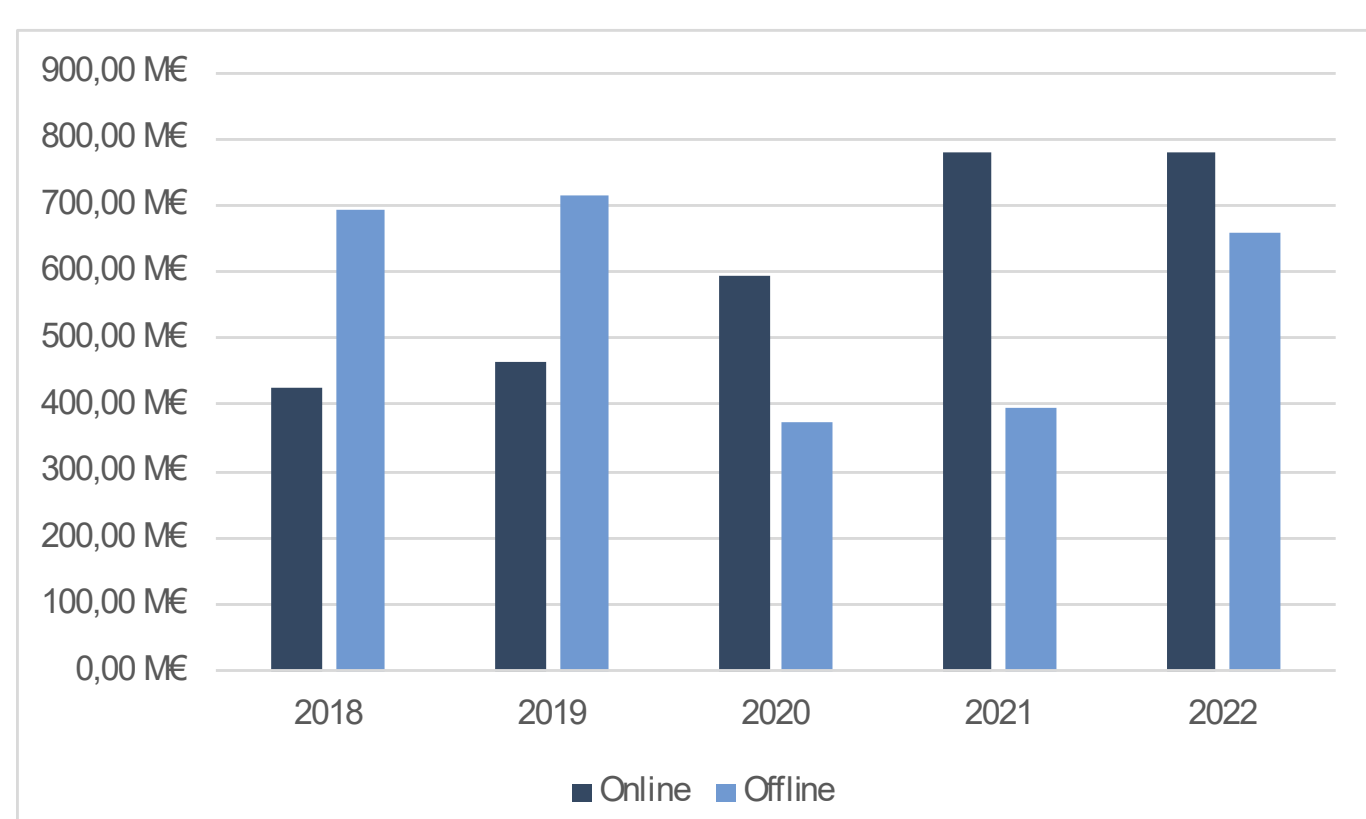
Elisa Thiébaud, Fabian Lecron, Sidi Mahmoudi



## Contexte

### Le marché du Gambling

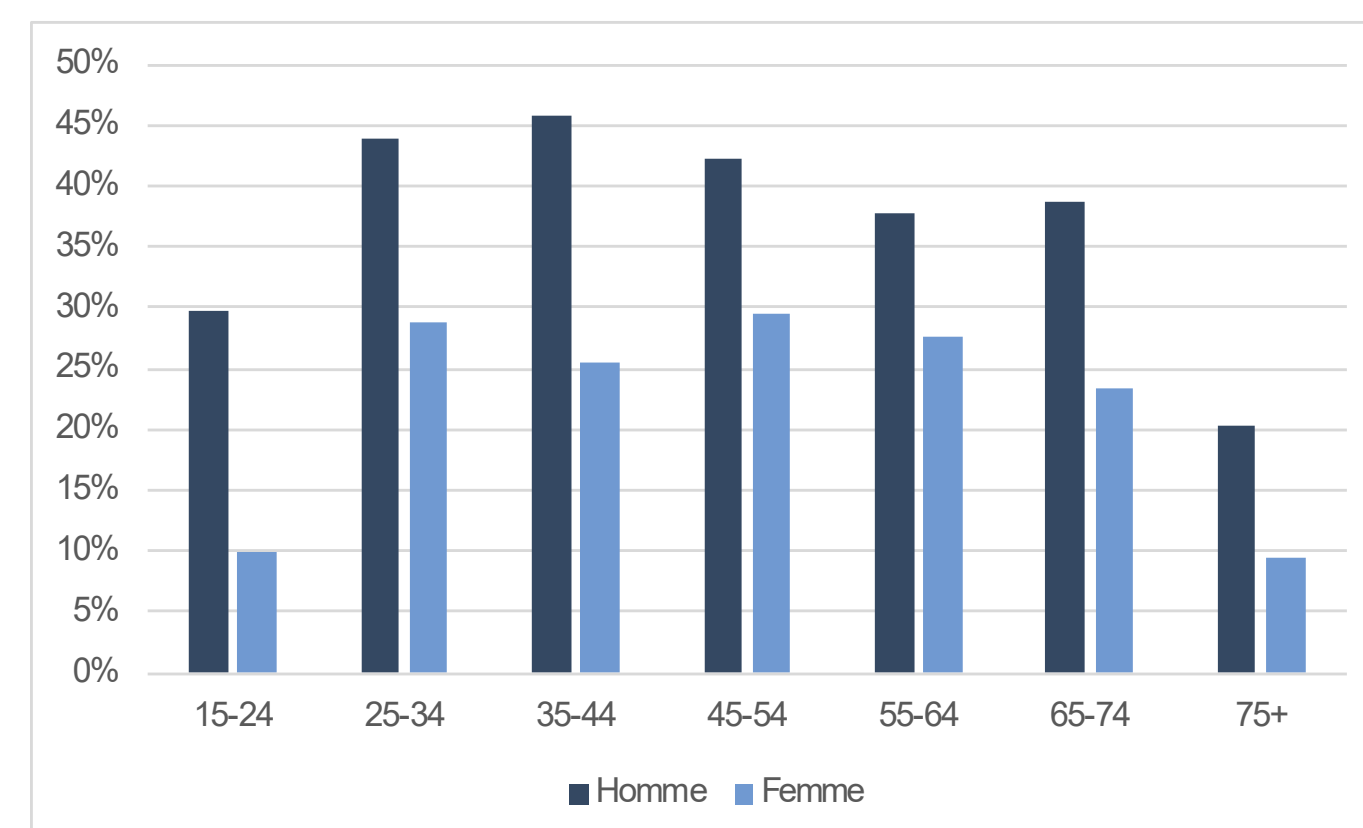
Le marché des jeux d'argent en Belgique représente un secteur économique important, générant un GGR (Gross Gaming Revenue) de plus d'un milliard d'euros par an [1]. La crise sanitaire a fortement impacté le secteur du gambling traditionnel suite à la fermeture des casinos et autres points de vente physique, mais a également permis l'essor du jeu en ligne, qui représente aujourd'hui une part plus conséquente du marché.



Evolution du GGR en Belgique entre 2018 et 2022 [1]

### Les joueurs

En 2018, 30,8% des belges de 15 ans ou plus déclarait avoir dépensé de l'argent dans des jeux de hasard ou d'argent au cours des 12 derniers mois. [2]



Pourcentage de la population de 15 ans et plus qui déclare avoir pratiqué un jeu de hasard réparti par sexe et par âge (2018) [2]

Les profils des joueurs sont diversifiés mais on remarque une plus grosse tendance au jeu chez les hommes, en particulier dans la tranche d'âge des 25-54 ans.

### L'addiction

Parmi la population belge, 0,9% présente un risque de dépendance au jeu quel qu'il soit, dont 0,2% un risque élevé de pratique problématique. Les risques sont plus élevés chez les hommes et les adultes de moins de 45 ans. On remarque également que les risques de présenter une dépendance sont plus fréquents chez les personnes jouant en ligne que celles ayant une pratique plus traditionnelle. [2]

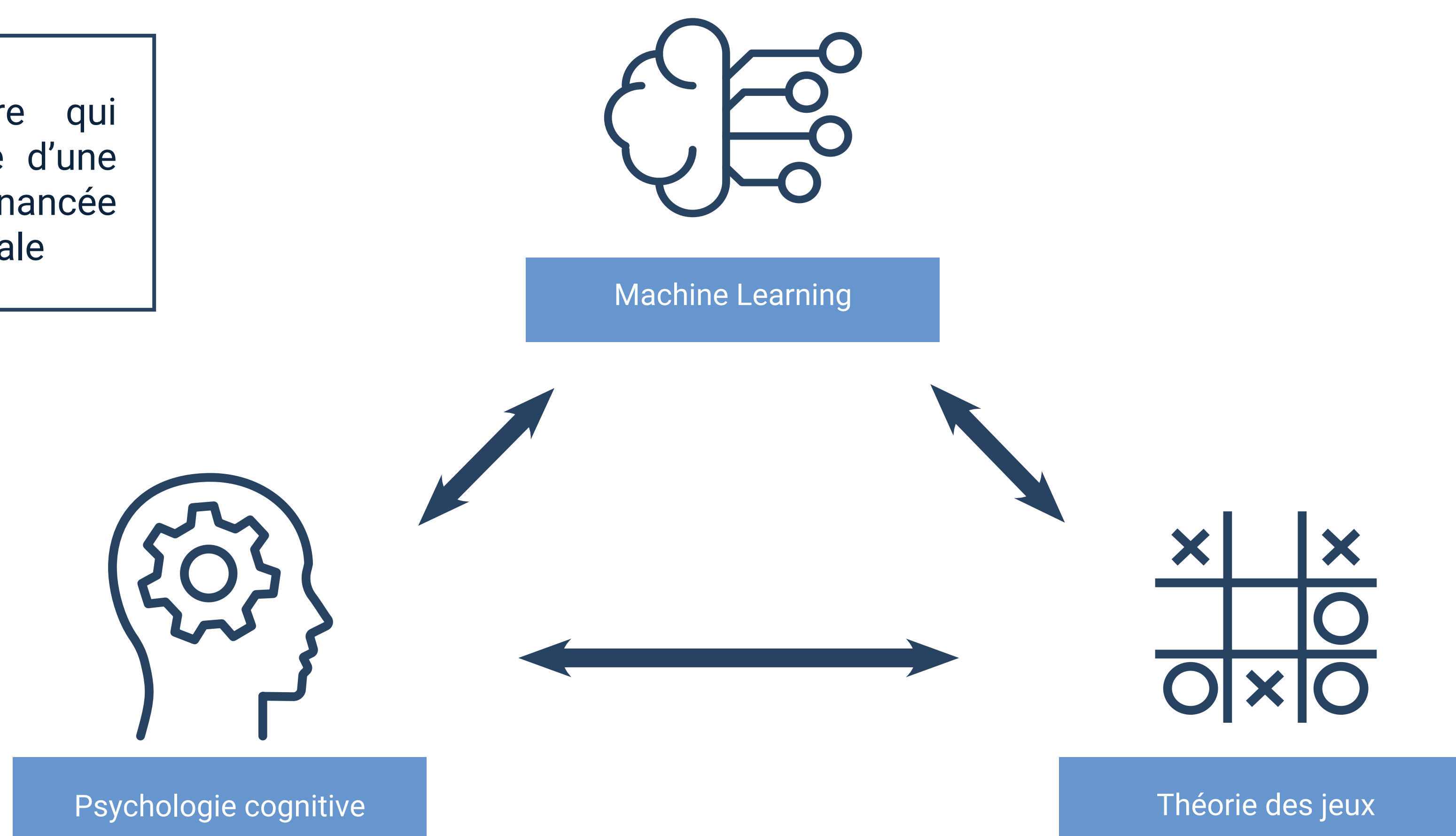
### Le jeu responsable

Pour répondre à cette problématique, le concept de «jeu responsable» s'est développé depuis maintenant plusieurs années. Le jeu responsable est un ensemble de mesures mises en place par les autorités et les opérateurs de jeux afin de prévenir le risque d'addiction. Ces initiatives comprennent notamment :

1. Des campagnes de sensibilisation
2. Des outils d'auto-exclusion
3. Des limiteurs en terme de dépôt et mise

## Projet

Projet pluri-disciplinaire qui s'inscrit dans le cadre d'une chaire de recherche financée par la loterie nationale



### Point de vue joueur



Identification des facteurs de risques et de comportements problématiques liés au développement d'une addiction chez le joueur

- Jeu nocturne
- Loss chasing
- Mises conséquentes

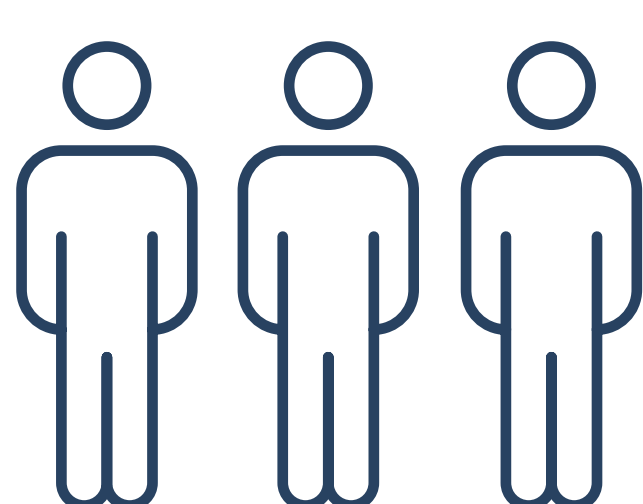
### Point de vue jeu



Identification des caractéristiques des jeux propices à générer un comportement risqué

- Type de jeu
- Fréquence d'évènements
- Présence de stimuli audio/visuels

## Données



### Données démographiques

Données incluant des informations telles que l'âge, le sexe, ...



### Données comportementales

Données liées au comportement des joueurs et à leurs habitudes de jeu



### Données neuropsychologiques

Données issues de test ou d'expériences neuropsychologiques menées dans le cadre du projet

[1] L. Gisle, S. Drieskens. Pratique des jeux de hasard et d'argent. Bruxelles, Belgique : Sciensano. Numéro de rapport : D/2019/14.440/69. Disponible en ligne : [www.enquetesante.be](http://www.enquetesante.be)  
 [2] Commission des jeux de hasard. Les jeux de hasard en chiffre (2022). Disponible en ligne : <https://gamingcommission.be/fr/publications/rapports-annuels>