

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

UNE APPROCHE COMMUNICATIONNELLE DE LA PROBLÉMATIQUE  
DES APPAREILS ÉLECTRONIQUES DE JEU  
DANS LA RÉGION MONTRÉALAISE

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR  
JEAN-FRANCOIS BIRON

NOVEMBRE 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

De nombreuses personnes ont contribué, à différentes étapes, au développement de ce mémoire. Que ce soit par l'entremise d'une aide directe ou d'apports périphériques, ce soutien s'est avéré être une motivation déterminante pour mener à terme mon élan initial.

Tout d'abord, je tiens à remercier l'Agence de la santé et des services sociaux de Montréal pour avoir alloué les fonds nécessaires à la réalisation du projet auquel ce mémoire se rattache. À l'Agence, Luc Thériault et notamment Ping Wang ont été des partenaires bienveillants. À la Direction de santé publique de Montréal, Mireille Lajoie et Serge Chevalier, chacun à leur façon, m'ont dégagé un espace qui aura grandement favorisé le développement de mes réflexions sur le jeu. La participation de l'équipe d'intervenants de l'organisme Orientation Praxis, de Chez Émilie, du Centre Dollard-Cormier, Au coup de pouce Centre-Sud, du CLSC du Plateau, dont notamment Martin Alary, et de nombreux responsables de lieux de jeu à qui nous avons garanti l'anonymat a été déterminante dans la réalisation du travail de terrain. Qu'ils soient ici remerciés. Serge Forgues et Daniel Fortin ont su faire preuve de discernement lors de la collecte de données dans un contexte parfois fort particulier. François Robert, a, pour sa part, contribué à améliorer notre grille d'entrevue.

S'il est fréquent qu'une personne omette de citer *son conjoint* lors d'une entrevue visant à tracer son réseau personnel, je garde pour finir mes

collaborateurs à ne « surtout pas oublier ». Grands mercis à ma mère Gilberte et à son mari Magella pour leur présence, leur écoute et leurs encouragements. De même à mon frère Bernard et mon père Jacques, pour l'intérêt qu'ils portent à mes travaux. Mes plus chaleureuses considérations vont à mon directeur, Pierre Mongeau, qui a su inspirer et faire sortir le meilleur de notre collaboration par sa créativité et son travail attentionné. Tout autant, il me faut souligner l'apport généreux de Johanne Saint-Charles, qui a su me communiquer ses passions à l'égard du *pouvoir* et des *réseaux sociaux*.

Enfin, je tiens à exprimer une profonde gratitude envers Christine, ma douce compagne de vie, pour son dévouement et la polyvalence de ses contributions.

## AVANT-PROPOS

C'est un concours de circonstances favorables et un intérêt certain pour l'observation des comportements humains qui m'ont conduit vers l'étude des joueurs de « vidéopoker ». Je me souviendrai toujours de l'arnaque qui a, au départ, éveillé ma curiosité : « il me manque du change pour prendre le métro et aller à Longueuil ». Je vis l'auteur du subterfuge anodin utiliser les *dons* ainsi recueillis pour nourrir un de ces curieux appareils électroniques situés dans un bar de quartier. Je travaillais à l'époque comme intervenant social dans le secteur Saint-Henri de la Ville de Montréal. La poursuite de mon cheminement dans le milieu de l'intervention sociale et ma curiosité grandissante à l'égard du comportement des joueurs m'ont ensuite prédisposé à approfondir l'étude du phénomène des jeux de hasard au Québec. Ainsi, confronté à plusieurs joueurs en difficulté demandant de l'aide, quelques années plus tard, j'entrepris des démarches qui me menèrent assez rapidement à consacrer toutes mes activités professionnelles à la problématique des jeux de hasard et d'argent. J'ai reçu par la suite, pour mener à bien mes travaux, une généreuse subvention de recherche et j'ai pu intégrer mes activités académiques à l'intérieur de mes engagements. À cela il faut aussi mentionner l'apport d'experts en communication et de spécialistes sur le jeu et sur le traitement clinique qui se sont joints à moi pendant cette expérience. Ce mémoire témoigne donc du passage d'intuitions tirées de mon travail d'intervention sur le terrain à un niveau plus conceptualisé de

compréhension. Ce mémoire m'aura également ouvert l'esprit aux liens existant entre la communication et la santé des individus.

Par ailleurs, il est difficile de passer sous silence l'étrange paradoxe que pose la situation sociopolitique actuelle de la gestion des « vidéopokers ». L'État québécois étant à la fois responsable de la protection de la santé des populations et de la promotion des jeux de hasard et d'argent, il en résulte des débats sociaux hautement médiatisés. En adoptant une approche communicationnelle, il devient tout à fait intéressant d'observer la construction sociale s'articulant autour des jeux de hasard et d'argent. Il suffit d'imaginer un homme d'affaires débattre pour mettre en valeur les bienfaits d'un casino dans une perspective « environnementale structurante de développement durable et communautaire » pour comprendre tout le plaisir qui s'offre à l'oeil des chercheurs en communication... On nage en pleine *dramaturgie*.

Ainsi, d'ultérieures recherches en communication à l'égard des jeux de hasard et d'argent pourraient porter sur la construction du sens et la recherche de compromis, d'accommodements, au sein d'un système d'acteurs sociaux.

Enfin, la rédaction de ce mémoire a été prolongée suite à une surcharge de travail qui aura été finalement bénéfique. Ma contribution à l'étude d'impacts portant sur le projet de déménagement du casino de Montréal au Bassin Peel, sous l'aile de Serge Chevalier<sup>1</sup>, m'a exposé à une multitude d'informations qui ont étayé mon travail d'analyse finale. J'en aurai aussi tiré quelques cheveux gris supplémentaires... C'est donc avec une vision plus arrêtée des possibilités offertes par mes acquis en communication sociale que je termine ce mémoire. Peut-être est-ce l'ouverture de mes collègues et l'accueil chaleureux qu'ont

---

<sup>1</sup> Sociologue à la direction de santé publique de Montréal.

reçu mes différentes idées qui ont favorisé mon développement. Quoi qu'il en soit, mes expériences positives au sein d'approches multidisciplinaires renforcent la conviction que j'ai de porter davantage attention, dans la mesure du possible, aux processus interactionnels humains.

## TABLE DES MATIÈRES

	Page
Remerciements .....	ii
Avant-propos .....	iv
Liste des tableaux et figures .....	ix
Résumé .....	xi
Introduction .....	1
Chapitre 1 : Problématique .....	5
1.1 La problématique des appareils électroniques de jeu .....	5
1.2 Objectif et questions de recherche .....	10
Chapitre 2 : Cadre conceptuel .....	11
2.1 Un modèle <i>psychocognitif</i> des jeux de hasard et d'argent .....	12
2.2 L'interaction .....	18
2.2.1 Sphère d'influence et de contraintes .....	18
2.2.2 Dimensions dominantes de l'interactivité humaine selon Goffman .....	20
2.2.3 Autorégulation et vérification de soi .....	25
2.3 L'insertion sociale des individus : réseaux personnels et soutien social .....	27
2.3.1 L'insertion sociale : analyse de réseaux sociaux de communication .....	27
2.3.2 Le réseau personnel .....	31
2.3.3 Synthèse des notions relatives à l'étude des réseaux personnels .....	32

2.4	Le soutien social .....	35
2.5	Hypothèses de recherche .....	38
Chapitre III : Méthode .....		41
3.1	Échanges avec des intervenants sociaux .....	45
Chapitre IV : Présentation des résultats .....		46
4.1	Résultats des observations de terrain .....	47
4.2	Résultats des entrevues portant sur les réseaux personnels des joueurs .....	53
4.2.1	Différences les plus significatives .....	53
4.2.2	Exemples typiques de réseaux personnels selon les groupes étudiés .....	58
Chapitre V : Discussion .....		64
5.1	Interactivité et observations de terrain .....	64
5.1.1	Interactivité sociale et structure des AÉJ .....	66
5.1.2	Réflexion sur la « dramaturgie sociale » des jeux .....	67
5.2	Réseaux de relations interpersonnelles et soutien social .....	69
Conclusion .....		72
Appendice A : Grille d'observation .....		76
Appendice B : Protocole d'entrevue .....		79
Appendice C : Autres exemples de réseaux tirés des entrevues .....		84
Bibliographie .....		86

## LISTE DES TABLEAUX ET FIGURES

<b>Figures</b>	<b>Page</b>
Figure 1.1 Progression des demandes d'aide téléphoniques au Québec à l'organisme <i>Jeu : aide et référence</i> .....	6
Figure 1.2 Prédominance des AÉJ dans les demandes d'aide .....	7
Figure 2.1 Éléments déterminant le comportement de jeu .....	13
Figure 2.2 Caractéristiques structurelles associées aux JHA .....	16
Figure 2.3 Exemple de représentation d'un réseau social .....	29
Figure 2.4 Composantes dans le réseau .....	34
Figure 4.1 Nombre d'interactions par type de jeux par période de 15 minutes .....	47
Figure 4.2 Nombre d'interactions selon la demande d'aide par période de 15 minutes .....	48
Figure 4.3 Nombre de distractions par type de jeux par période de 15 minutes .....	49
Figure 4.4 Nombre de distractions selon la demande d'aide par période de 15 minutes .....	50
Figure 4.5 Proportion des absences d'interaction selon l'association à la demande d'aide .....	51
Figure 4.6 Proportion des absences de distraction selon l'association à la demande d'aide .....	52
Figure 4.7 Taille du réseau personnel pour les trois groupes .....	53
Figure 4.8 Proportion du réseau fréquentée sur une base hebdomadaire, pour chacun des groupes .....	54

Figure 4.9 Proportion des membres du réseau offrant du soutien .....	55
Figure 4.10 Proportion des membres du réseau offrant du soutien émotif .....	56
Figure 4.11 Proportion du réseau liée aux activités .....	57
Figure 4.12 Proportion de membres de la belle-famille dans le réseau personnel .....	58
Figure 4.13 Réseau d'un joueur assidu d'AÉJ .....	59
Figure 4.14 Réseau d'un joueur en traitement .....	60
Figure 4.15 Réseau d'un joueur assidu de bingo .....	61
Figure 4.16 Résumé des principales caractéristiques des réseaux personnels .....	62

## Tableaux

Tableau 2.1 Différentes conceptions entourant le soutien social .....	36
Tableau 3.1 Répartition de l'échantillon <i>interactivité</i> .....	43
Tableau 3.2 Répartition de l'échantillon <i>réseaux personnels</i> .....	45

## RÉSUMÉ

Environ 90% des demandes d'aide reçues au Québec par les organismes intervenant auprès de joueurs en difficulté sont reliées aux appareils électroniques de jeu (AÉJ). Ceux-ci sont significativement plus associés au jeu pathologique que les autres types de jeux de hasard et d'argent (JHA). Toutefois, parce que le phénomène des AÉJ est assez récent et que l'étude des individus s'y adonnant pose de nombreux problèmes méthodologiques et éthiques, on manque de données précises sur les dimensions psychosociales permettant une meilleure compréhension du phénomène des AÉJ dans le contexte québécois. Plusieurs praticiens et chercheurs soulèvent également les questions de la faible interactivité sociale associée à ces jeux et du rôle que pourrait jouer le réseau social des joueurs. Suite à l'investigation d'enjeux relatifs aux dynamiques communicationnelles, nous avons cherché à identifier les caractéristiques des interactions sociales et des réseaux personnels des joueurs s'adonnant à différents types de jeux de hasard et d'argent. Pour ce faire, nous avons procédé à 240 observations de joueurs et joueuses en action et à 90 entrevues de joueurs assidus. Nos résultats montrent que les niveaux d'interactivité sociale et d'attention à l'environnement sont jusqu'à 11 fois supérieurs pour le bingo et les jeux de cartes sur table du casino, lesquels sont beaucoup moins fortement associés aux demandes d'aide, et que de nombreux joueurs d'AÉJ n'ont aucune interaction ni même de distraction pendant des périodes de jeu prolongées. Par ailleurs, les réseaux personnels des joueurs assidus d'AÉJ sont très restreints (11,2 liens en moyenne) et serrés. Ces mêmes joueurs reçoivent peu de soutien social de leur réseau. En comparaison, les joueurs faisant l'objet d'un suivi thérapeutique ont aussi un réseau petit en nombre (13 liens en moyenne), mais celui-ci est moins serré et offre plus de soutien social. De son côté, le réseau social des joueurs assidus de bingo est environ deux fois plus gros (25,8 liens en moyenne), plus lâche et contient de nombreux liens d'activité. En conclusion, le joueur assidu d'AÉJ n'est pas un individu isolé, mais plutôt un individu *enfermé* dans un petit réseau de relations serrées. Il semble donc vivre dans un espace social *coupé* du monde tant lorsqu'il joue que lorsqu'il se trouve dans son réseau personnel.

**MOTS CLÉS :** soutien social, réseau social, jeux de hasard et d'argent, interaction, jeu pathologique.

## INTRODUCTION

Bien qu'ils soient pratiqués sous diverses formes et depuis fort longtemps au sein de nombreuses sociétés, les jeux de hasard ont su s'adapter à la modernisation. En effet, l'avènement de nouvelles technologies a précipité leur transformation au cours des dernières décennies. Si de nouvelles formes de jeux ont ainsi fait leur apparition, les jeux de hasard et d'argent (JHA) sont toujours bien ancrés dans les mœurs. En fait, l'individu assis devant une *machine* de jeu hautement sophistiquée, du point de vue technologique, évolue toujours dans un univers mystique et sacré... De par leur nature, les jeux de hasard demeurent un haut lieu d'expression symbolique et un univers qui fascine encore les masses.

Au Québec, cette transformation technologique des jeux de hasard et d'argent s'accompagne également de modifications d'attitudes à l'égard de ceux-ci. Cette situation a culminé en un développement fulgurant de l'industrie du jeu. En ce sens, depuis leur légalisation et leur prise en charge par l'état vers la fin des années 60, les profits générés par les jeux étatisés sont passés de 50 millions, initialement, à plus de 1,5 milliard pour l'exercice 2005-2006<sup>2</sup>. C'est l'avènement des casinos et des appareils électroniques de jeu, au début des années 90, qui a propulsé l'offre de jeu et les profits au-delà des prévisions les plus optimistes. C'est aussi dans les années' 90 que les effets délétères accompagnant l'introduction de ces nouveaux équipements se font sentir dans

---

<sup>2</sup> Loto-Québec, *Rapport annuel 2006*.

la communauté. Cet aspect sera d'ailleurs largement documenté lors de la section dédiée à la problématique du présent document.

D'autre part, les études sur le jeu s'effectuent présentement avec cette trame de fond paradoxale où existent des débats sociaux médiatisés s'articulant autour de principes moraux, hédonistes, de promotion de la santé et de rentabilité que questionnent différents protagonistes. En ce sens, dans le cadre de ce mémoire, nous avons dû surmonter quelques écueils notamment pour la réalisation du travail de terrain. Ceci s'explique par les sommes d'argent importantes gravitant autour des activités de jeu et qu'une telle étude peut être perçue, par certains, comme un irritant potentiel. De plus, les JHA font aussi l'objet d'une forte promotion dans les médias et ailleurs. Cette dimension complique sensiblement le travail des acteurs préoccupés par la prévention des problèmes de jeu. Qui plus est, si les responsables de la promotion sont également en charge de prévenir les problèmes de jeu, les messages paradoxaux peuvent favoriser l'avènement d'une situation embrouillée. En même temps que les instances décisionnelles soient à la recherche d'un équilibre judicieux entre les coûts et les impacts sociaux liés à la pratique des JHA, l'intervenant social œuvre, pour sa part, dans une situation délicate.

Actuellement, l'ampleur des problèmes sociaux associés aux appareils électroniques de jeu (AÉJ) soulève son lot de questions. C'est autour de cet objet que sera développé ce mémoire. Nous aborderons donc cette forte association des AÉJ aux problèmes de jeu d'un point de vue liant la communication à la santé. Plus généralement, l'objectif poursuivi consiste à mieux comprendre les implications du contexte communicationnel de différents types de JHA. Nous chercherons ainsi à établir s'il existe des liens entre le contexte communicationnel, le comportement des joueurs et le développement de problèmes de jeu.

Au niveau de la forme, nous préciserons tout d'abord la problématique sous l'angle des préoccupations autour de la santé des joueurs, du travail d'intervention sociale et de recherches courantes portant sur les JHA. Nous y aborderons également les questions que suscitent cette problématique d'un point de vue communicationnel. Nous poursuivrons ensuite avec l'élaboration d'un cadre conceptuel construit autour de théories permettant d'approfondir les enjeux de la relation du joueur avec le jeu et du contexte communicationnel dont notamment l'insertion sociale des joueurs. À ce stade, il sera permis de reconsidérer cette problématique de surreprésentation des AÉJ, face aux problèmes de jeu, sous un angle original. À cet effet, un intérêt à nous situer près du *terrain* et à en obtenir une connaissance expérientielle aura influencé tant notre approche conceptuelle que le développement de nos démarches méthodologiques.

Par conséquent, nos démarches méthodologiques auront permis à la fois d'obtenir les données nécessaires à la vérification de nos hypothèses tout en nous assurant une bonne présence dans le milieu des joueurs. Cette présence sur le terrain s'est consécutivement traduite par la participation active d'acteurs du milieu de l'intervention sociale et *d'experts de milieu*. Les données nous viennent donc directement des lieux où se déroulent les activités de jeu et d'un centre de traitement pour joueurs en difficulté. Des centaines d'heures ont ainsi été passées auprès des joueurs.

Enfin, faisant suite à la présentation des résultats, nous discuterons des différentes implications et questions soulevées par l'investigation de la problématique des AÉJ sous l'angle d'approches communicationnelles. Loin d'offrir un mode d'emploi face aux situations parfois ambiguës du terrain, les dimensions soulevées pourront cependant contribuer à mieux saisir les implications du contexte communicationnel de différents types de jeu. Dans cette perspective, nous espérons nourrir la réflexion des différents acteurs

concernés par la problématique des JHA au Québec et peut-être contribuer à l'amélioration des différentes stratégies de traitement des joueurs et de prévention face aux JHA.

## CHAPITRE I

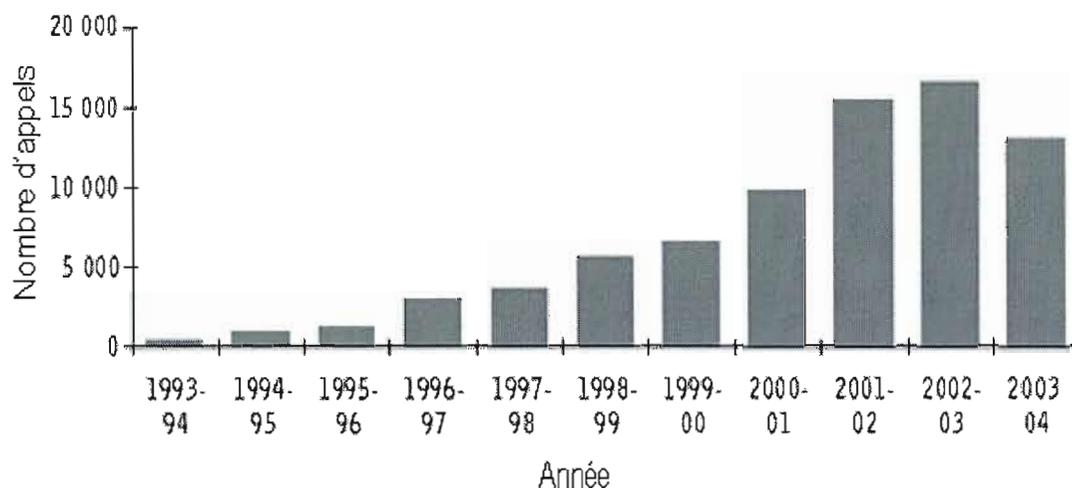
### PROBLÉMATIQUE

#### **1.1 La problématique des appareils électroniques de jeu**

Au Québec, les effets néfastes des appareils électroniques de jeu (AÉJ)<sup>3</sup> sont identifiés comme une priorité de santé publique (Ministère de la Santé et des Services sociaux, « *Plan d'action' 2002-2005* »). Les AÉJ se démarquent des autres jeux de hasard et d'argent par leur plus grande association avec le jeu pathologique : environ 40 % des adeptes de ce type de jeu sont considérés au moins comme des joueurs à risques (Chevalier et Allard, 2001). De plus, les AÉJ seraient en grande partie responsables de l'augmentation de la pression infligée sur les services d'intervention spécialisés comme le laisse entrevoir la figure 1.1.

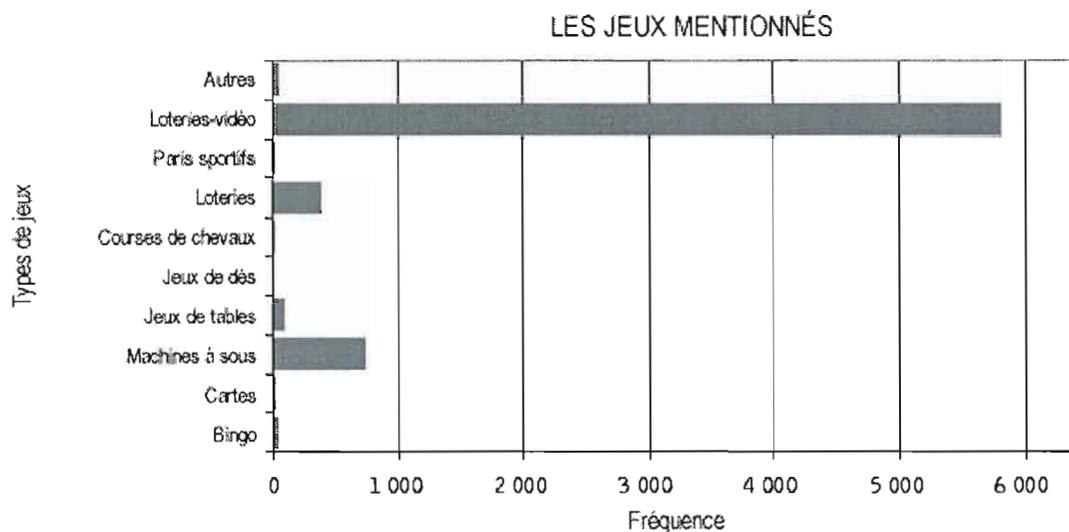
---

<sup>3</sup> L'appellation AÉJ englobe les appareils de loteries vidéo (ALV), les machines à sous des casinos ainsi que certains jeux de hasard et d'argent *en ligne*. Dans le cadre de cette recherche, nous nous référons aux ALV et aux machines à sous.



**Figure 1.1** Progression des demandes d'aide téléphoniques au Québec à l'organisme *Jeu : aide et référence*. L'organisme a été créé en 1993, simultanément à la venue du casino de Montréal et à la légalisation des AÉJ. (Source : *Jeu : aide et référence, Rapport annuel 2003-2004.*)

La comparaison du nombre de demandes d'aide associées aux AÉJ avec celui des demandes d'aide associées aux autres jeux de hasard et d'argent suggère également que les AÉJ seraient socialement plus problématiques (fig. 1.2). En effet, le rapport annuel 2003-2004 de l'organisme *Jeu : aide et référence* montre que 91 % des demandes d'aide ont un lien avec les AÉJ. Les chiffres pour les autres jeux (bingo, jeux de cartes, paris sportifs, loteries, etc.) sont beaucoup plus faibles et la loterie traditionnelle n'atteint que 3 % des demandes d'aide, bien que 84 % de l'ensemble de la population montréalaise s'adonnent, au moins occasionnellement, à cette activité de jeu (Chevalier et Allard, 2001).



**Figure 1.2** Prédominance des AÉJ dans les demandes d'aide. (Source : Jeu : aide et référence, *Rapport annuel 2003-2004*.)

Ces statistiques sont corroborées par les données de la Maison Claude Bilodeau<sup>4</sup> où on indique que 92 % des joueurs traités affirment avoir un problème particulier avec les AÉJ. La grande majorité des individus ayant des problèmes causés par le jeu, dont une part substantielle étant adeptes des AÉJ, ne se font pas traiter. En effet, moins de 10 % de ceux-ci consultent (National Research Council, 1999). De plus, bien des études montrent que la grande majorité de ces individus devront composer avec un problème de jeu presque toute leur vie (Bélanger *et al.*, 2003).

Au-delà des chiffres, il y a une préoccupation grandissante chez les intervenants sociaux qui observent un lien entre les AÉJ et la détérioration du milieu de vie. En ce sens, le document *Portrait de la sécurité alimentaire dans le Centre-Sud* (Bégin, 2002) déposé à la Table de concertation pour une garantie alimentaire dans le Centre-Sud, cite les AÉJ comme une des menaces

<sup>4</sup> La maison Claude Bilodeau est un centre de traitement pour joueurs pathologiques.

à la sécurité alimentaire des familles. L'impact des AÉJ se fait ainsi sentir dans plusieurs secteurs de la vie sociale.

Dans leurs pratiques sur le terrain, des intervenants québécois observent que les phénomènes de dissociation, de « perte de réalité », sont plus associés aux AÉJ<sup>5</sup>. Leur aspect asocial et peu interactif soulève beaucoup de questions notamment en ce qui concerne le débat sur la visibilité, le regroupement ou l'isolement des appareils dans des aires de jeux (Bélanger *et al.*, 2003). Cependant, ces aspects restent peu documentés et s'ajoutent aux préoccupations concernant l'insertion sociale des joueurs et les réseaux sociaux de populations vulnérables comme le souligne la Direction de santé publique de Montréal (Chevalier *et al.*, 2006).

Par ailleurs, la problématique des AÉJ n'est pas spécifique au Québec et les recherches qu'elle suscite ont un caractère international (Morgan *et al.*, 1996; Griffiths et Wood, 2000). Ainsi, par exemple, Oliveira et Silva (2001) ont montré, dans leur étude sur des joueurs brésiliens, que ces joueurs ont des caractéristiques socioéconomiques et personnelles (âge, sexe, revenu, occupation, etc.) différentes selon les jeux auxquels ils s'adonnent.

À cet effet, l'étude australienne de Moore et Treverow (1998), dont une part se rapporte aux aspects psychosociaux, montre une plus grande présence d'ennui, d'isolement et de solitude chez les femmes ayant des problèmes particuliers avec les AÉJ. Selon cette étude, on observe chez les femmes dont l'entourage (le réseau personnel) est plus favorable aux jeux de hasard, plus de problèmes reliés à ces derniers. De plus, d'autres recherches (Valente et Vlahov, 2001; Boulay et Valente, 1999) relatives à l'influence du réseau personnel sur les comportements à risques vont dans le sens des conclusions

---

<sup>5</sup> Entrevues que nous avons réalisées avec des praticiens.

de Moore et Treverow (1998). Ceci soulève des questionnements sur le rôle de soutien social parfois associé aux réseaux personnels. En effet, des recherches sur le soutien social, le capital social et la composition des réseaux personnels montrent un rôle fondamental des relations interpersonnelles pour la santé mentale des individus et soulignent l'importance d'un réseau personnel relativement étendu et diversifié pour le soutien social (Blanchet, 1992; Lévesque et White, 2001; Sanicola, 1994; Wellman et Wortley, 1990). De plus, des recherches réalisées au Canada montrent que les personnes ont généralement des réseaux personnels spécialisés, c'est-à-dire que différents types de soutien (émotif, financier, de service, de compagnonnage, etc.) sont offerts par différentes personnes du réseau (Wellman, 1990, 1999). Enfin, des études portant sur les réseaux personnels d'individus ayant des comportements pathologiques, notamment des usagers de marijuana et de cocaïne, ont montré que les réseaux personnels de ces usagers étaient généralement petits et denses (Lee, 2000, 2002).

En conclusion, si les données socio-économiques issues d'études scientifiques concernant les AÉJ sont aujourd'hui abondantes (United States General Accounting Office, 2000), les instances décisionnelles concernées par les problèmes engendrés par le jeu pathologique manquent encore de données précises sur les dimensions psychosociales et communicationnelles qui permettraient une meilleure compréhension du phénomène des AÉJ (Bélanger *et al.*, 2003). En effet, hormis les études statistiques relatives à la prévalence (Chevalier *et al.*, 2004) et les travaux de Griffiths (1993, 1995, 2000, 2004) portant sur les caractéristiques *structurantes* particulièrement nocives des AÉJ, il existe peu d'études, à notre connaissance, qui se penchent sur les différences entre les AÉJ et les autres types de jeux. Ceci s'explique en partie par le fait que le phénomène des AÉJ est assez récent et que l'étude des individus s'y adonnant pose plusieurs problèmes méthodologiques et éthiques

aux chercheurs (Parke et Griffiths, 2002). Malgré ces difficultés méthodologiques, il apparaît essentiel, en vue d'enrichir les stratégies préventives face au jeu excessif, d'acquérir des données et des connaissances propres au contexte d'utilisation des AÉJ.

## **1.2 Objectif et questions de recherche**

L'objectif général de ce mémoire est d'investiguer le contexte communicationnel des interactions humaines associées à différents types de jeux de hasard et d'argent, et plus particulièrement aux AÉJ. En effet, la problématique que nous venons d'esquisser amène un certain nombre d'interrogations que nous espérons pouvoir éclaircir en adoptant une perspective orientée vers l'analyse de l'interaction entre l'individu et son milieu. Par ailleurs, les propos recueillis auprès d'intervenants sociaux sur les utilisateurs d'AÉJ, ainsi que les différentes études portant sur les réseaux sociaux, sur les comportements à risques et sur l'articulation du soutien social nous poussent à vouloir aussi mieux comprendre l'insertion sociale des joueurs. Aussi, en se positionnant avec une perspective communicationnelle, nos questionnements préliminaires se formulent ainsi :

Selon différents types de jeux de hasard et d'argent, quels liens peut-on établir entre le développement de problèmes de jeu et :

1. les interactions de communication ?
2. l'insertion des joueurs dans leur milieu social ?

## CHAPITRE II

### CADRE CONCEPTUEL

Afin de conceptualiser les éléments se rapportant à l'interactivité sociale propre à influencer la situation de jeu ainsi que l'insertion sociale des joueurs, nous procédons de la façon suivante. Une première section de notre cadre conceptuel s'attarde à *l'interaction* et une seconde section se veut dédiée à l'étude des réseaux interpersonnels et au soutien social. La première section, sur l'interaction, s'articule autour des axes théoriques présentés dans ce qui suit :

Le modèle élaboré par Mark Griffiths (1993, 1995, 2000, 2004). Ce modèle permet de dégager des éléments structurant la relation *individu-jeu* et *individu-machine*, dans le cas des AÉJ, par l'investigation des dimensions relatives à l'interaction du joueur avec le jeu comme tel dans le contexte des jeux de hasard et d'argent. Toutefois, il s'attarde peu aux dimensions communicationnelles d'ordre interpersonnel.

Nous avons également retenu plusieurs éléments de la « dramaturgie sociale » et de l'interaction sociale tels que conçus par Erving Goffman (1973). L'approche de Goffman, qui s'inscrit dans le courant de l'interactionnisme symbolique (Le Breton, 2004), offre de riches possibilités pour nourrir une réflexion face aux différentes dimensions de l'interactivité humaine. En

complémentarité, nous ajoutons certaines dimensions relatives au rôle des échanges interpersonnels dans une perspective d'autorégulation et de vérification de soi, tirées de l'étude de Swann et Read (1981). Cependant, ces derniers abordent l'interaction dans une optique davantage fonctionnelle.

En ce qui regarde la seconde section de notre cadre, construite autour de l'analyse des réseaux personnels et du soutien social, elle s'attarde davantage à répondre aux questions relatives à l'insertion sociale des joueurs. À cet effet, nous nous référons à divers travaux dont notamment ceux de Saint-Charles et Mongeau (2003, 2004, 2005). Cette approche pose, avant tout, l'individu comme partie prenante d'un réseau de liens sociaux en interaction les uns avec les autres. Dans cette perspective, le soutien social se conçoit comme étant *incrusté* dans le réseau d'un individu. Par conséquent, cette portion de notre cadre conceptuel recèle également un intérêt pour éclaircir des notions propres aux demandes d'aide effectuées par les joueurs, largement abordées dans notre problématique, et au travail d'intervention sociale y étant associé.

### **2.1 Un modèle psychocognitif des jeux de hasard et d'argent<sup>6</sup>**

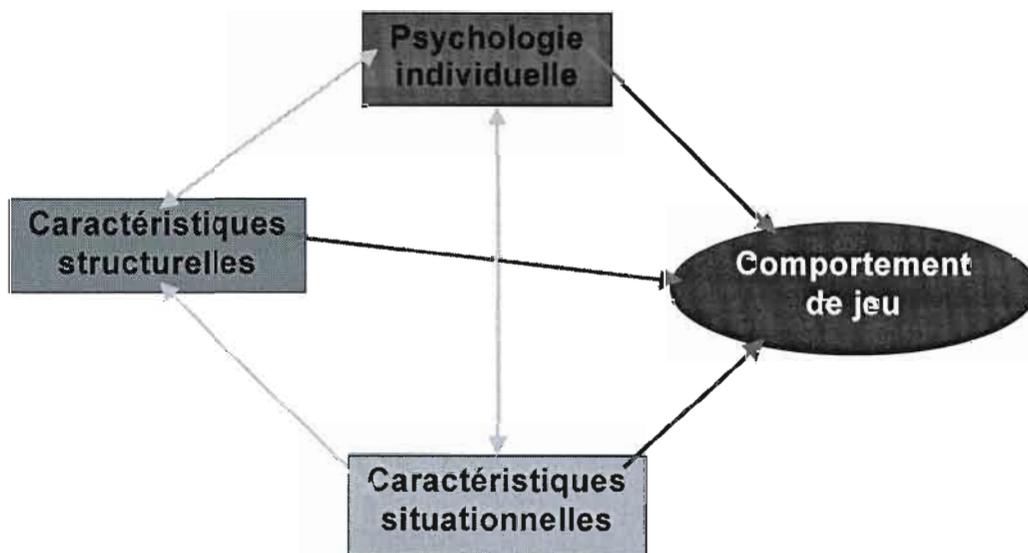
Le modèle élaboré par Griffiths (1993, 1995, 2000, 2004) met de l'avant une lecture basée sur ce qui est défini comme les « caractéristiques structurelles » du jeu. Les dimensions qu'il dégage, en ce sens, permettent une mise en relation des différents types de JHA en se basant sur l'interaction du joueur avec les composantes du jeu. Selon ce modèle, certaines caractéristiques structurelles seraient prédominantes pour établir le degré de nocivité du jeu face au développement de problèmes de jeu.

---

<sup>6</sup> Nous avons procédé à la traduction et à l'adaptation de certains termes des travaux de cette section.

Aussi, certains éléments de jeu exerceraient une fonction de renforcement du comportement du joueur face à l'activité.

Tout d'abord, le *comportement de jeu* serait déterminé par l'interaction entre la psychologie individuelle du joueur, les caractéristiques situationnelles et finalement les caractéristiques structurelles du jeu lui-même (fig. 2.1).



**Figure 2.1** Éléments déterminant le comportement de jeu. (D'après un modèle de Griffiths, 2004.)

Par **psychologie individuelle**, le modèle se réfère à l'ensemble des facteurs et processus psychologiques propres à l'individu : *les traits de personnalité, les pensées, les croyances, les attitudes, les motivations financières, les motivations inconscientes, les conditionnements et apprentissages antérieurs, l'influence des processus biologiques et les pressions de l'environnement social et du contexte économique* (Griffiths, 2004, p.9).

Par **caractéristiques situationnelles**, le modèle se réfère à l'ensemble des dimensions propres au contexte particulier où se déroule l'activité de jeu

comme tel : *le confort physique et psychologique, les dimensions relatives à la facilitation sociale, les associations effectuées intrinsèquement face à la situation, l'effet de nouveauté et enfin la stimulation sensorielle* (Griffiths, 2004, p.10).

Nous élaborons plus à fond le dernier des éléments déterminant le comportement de jeu que propose ce modèle, soit les caractéristiques structurelles, puisque celui-ci nous intéresse davantage. D'ailleurs, les caractéristiques structurelles du jeu font aussi figures d'une grande influence au cœur de la pratique des spécialistes internationaux<sup>7</sup> du milieu de l'intervention et de la prévention face aux JHA. Ceci s'explique par le fait que les caractéristiques structurelles du jeu offrent le seul cadre explicatif permettant de différencier méthodiquement différents types de jeu tout en permettant d'en comprendre certains aspects particulièrement *nocifs* pour la santé mentale des usagers.

Les **caractéristiques structurelles** (fig. 2.2) consistent en l'ensemble des éléments qui influencent plus directement l'interaction du joueur avec le jeu. Elles contribuent à structurer la relation qu'entretient le joueur avec le jeu et par conséquent, auraient un grand impact sur le développement et le maintien du comportement du joueur. Elles peuvent varier selon la nature du jeu. Sans prétendre en dresser un inventaire exhaustif, voici celles qui reviennent plus fréquemment au sein de recherches spécialisées sur les JHA et la pratique des cliniciens venant en aide aux joueurs en difficulté. Ces caractéristiques structurelles joueraient un rôle central dans la détermination des comportements (Griffiths, 2004, p.11) :

---

<sup>7</sup> Cette affirmation repose sur nos observations lors de présences à des événements se rapportant aux JHA ainsi que lors de consultations documentaires relatives au travail de prévention effectuées par divers organismes québécois.

-*Fréquence événementielle* : rapidité des tours de jeu, des tirages, des mises et des différents *événements* nécessaires au déroulement du jeu.

-*Habilités et degré de participation* : Apport dû au hasard dans la détermination du résultat et implication du joueur dans le déroulement du jeu. Par exemple, le joueur de poker est davantage actif et impliqué que le joueur de loterie.

-*Familiarité* : Le jeu ou le concept du jeu réfère à une symbolique familière pour le joueur (personnages de film, banque, jeu de société connu, etc.).

-*Quasi-gain* : Exploitation de la psychologie du joueur voulant qu'il ait « presque gagné ». Des études ont démontré qu'il y avait un effet de stimulation chez les joueurs lorsqu'il y a ressemblance ou proximité entre le résultat d'une mise et le résultat gagnant. Bien que le résultat soit perdant, le joueur a l'impression qu'il a presque gagné. Dans certains jeux, les quasi-gains sont volontairement incorporés.

-*Interaction verbale* : Présence d'interactions verbales pendant le jeu (crier le mot « bingo », demander des cartes au croupier, etc.).

-*Effet sonore et jeu de lumière* : Ensemble des stimuli du jeu reliés au son et à la lumière (bruit annonçant les gains, monnaie qui tombe bruyamment, lumière qui tourne, etc.).

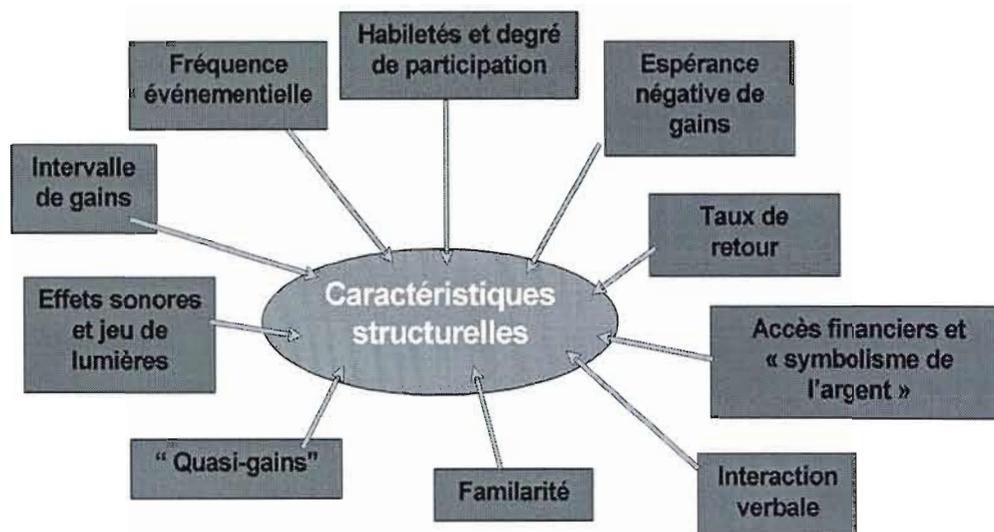
-*Accès financiers et symbolisme de l'argent* : dimensions reliées à la disponibilité de l'argent et à sa représentation symbolique (jetons, « crédits » représentant l'argent, etc.).

-*Taux de retour* : Variable statistique qui indique le montant moyen retournant aux joueurs en proportion des mises investies.

-*Intervalle des gains* : Fréquence de la distribution des gains à travers les sessions de jeu.

-*Espérance négative de gain* : L'espérance négative de gain indique, spécifiquement, que sur une longue période, le jeu est conçu de telle façon qu'il soit statistiquement impossible que les joueurs en tirent plus de gains

que de pertes. Toutefois, dans certains cas, cet aspect du jeu peut être calibré. Par exemple, distribuer de nombreux petits gains et maintenir un taux de retour assez élevé rend moins perceptible, pour le joueur, le fait qu'il est assuré de perdre à long terme. Ainsi, un casinotier pourrait décider de perdre des profits sur certaines machines à sous pour fins de promotion stratégique.



**Figure 2.2** Caractéristiques structurelles associées aux JHA. (D'après un modèle de Griffiths, 2004.)

En résumé, le modèle de Griffiths permet, par l'analyse des caractéristiques structurelles et situationnelles, d'établir un portrait de chaque jeu. On pourrait ainsi en évaluer la dangerosité potentielle. À titre d'exemple, la loterie ordinaire s'avèrerait moins dangereuse que la loterie instantanée parce qu'elle est moins rapide au niveau de la fréquence des événements, que l'intervalle de gains y est plus grand et qu'elle n'a pas recours à la tactique fréquente du *quasi-gains*. Pour Griffiths, les AÉJ seraient le type de jeu le plus pernicieux du point de vue structurel, tout y étant conçu pour renforcer le maintien du comportement, pour tirer le maximum du joueur en déjouant

les mécanismes de défense habituels de celui-ci. C'est le développement de la technologie qui aurait permis d'agir plus efficacement sur *l'expérience* de la session de jeu. Enfin, les caractéristiques situationnelles (notamment l'environnement) auraient une influence marquée sur l'acquisition de comportements en ce qui a trait à la décision initiale de jouer. Les caractéristiques structurelles, quant à elles, influenceraient davantage le développement du comportement et son maintien.

La pertinence de ce modèle dans notre cadre conceptuel tient au fait qu'il offre un cadre explicatif au sujet de la plus grande nocivité de certains types de jeu par rapport à d'autres et qu'il est le seul à offrir un tel cadre. Ainsi, il nous sera utile, ultérieurement, pour enrichir nos réflexions et analyses portant sur les différents jeux. De plus, le modèle de Griffiths est largement diffusé dans le milieu de la recherche ainsi que dans les organismes oeuvrant auprès de joueurs en difficulté. Par ailleurs, son positionnement de nature *psychologique comportementale* sous-estime les enjeux relatifs à la communication humaine. À titre d'exemple, l'interaction verbale y est traitée comme un élément de l'environnement sensiblement similaire aux stimuli sonores. Nous avons, pour notre part, davantage tendance à considérer l'interaction verbale comme une activité s'inscrivant au sein d'une *interaction humaine* plus large, ne pouvant être réduite à un bruit plus ou moins stimulant. Par conséquent, dans le cadre de ce mémoire, cet élément du modèle de Griffiths (interaction verbale) sera davantage développé et recadré dans une perspective communicationnelle du contexte des JHA.

## **2.2 L'interaction**

Les travaux d'Erving Goffman conduisent à penser que l'échange d'information entre individus et la perception de la présence *commune* déterminent à plusieurs égards les comportements en cours. Ils aideront à répondre à notre première question relative aux interactions dans les JHA et des liens possibles avec le développement de problèmes de jeu. Parallèlement, plusieurs études tirées du courant de l'interactionnisme symbolique et de la psychologie sociale sont venues étayer l'idée de s'attarder à *l'interaction humaine* dans le contexte de jeu.

### **2.2.1 Sphère d'influence et de contraintes**

Pour Goffman, l'interaction dépasse de loin la prérogative fonctionnelle, soit l'acte utilitaire qu'aurait tendance à lui conférer ses collègues du courant de la psychologie (Le Breton, 2004). Il y aurait des déterminants fondamentaux dans l'acte de l'interaction lui-même. Loin d'être subordonnée aux sujets, l'interaction aurait ses règles, ses exigences et une certaine autonomie :

L'interaction est le moment où l'individu perd l'autonomie de sa représentation pour entrer dans la sphère immédiate d'un public. Dès qu'une autre personne pénètre son champ de perception, il est sur ses gardes et amené à la surveillance de l'impression qu'il donne à voir pour écarter de lui tout soupçon. Tout acteur est dans la nécessité de rendre raisonnable son comportement au regard des événements en cours. (Le Breton, 2004, p.107)

Ainsi, l'interactivité humaine apparaît être un lieu à la fois d'influence pour l'individu, mais aussi de contraintes. Sans vouloir nous lancer dans la production d'une étude sur la *dramaturgie* des différents types de jeu de hasard et d'argent, nous retenons plusieurs dimensions de la vision « goffmannienne » de l'interactivité.

Pour définir plus précisément les concepts « goffmanniens » auxquels nous nous référons, il importe d'établir ce qui cimente la perspective de laquelle ils émanent. Selon Goffman, l'individu aurait plusieurs facettes, se traduisant par différents schèmes comportementaux ou rôles, qui seraient eux-mêmes en interaction. Cette implication suggère que *l'acteur* est avant tout « l'acteur du moment ». Par conséquent, son comportement serait déterminé par les demandes particulières de l'interaction en cours et du cadre. Nous définirons ces concepts plus loin. Aussi, la fluidité des interactions serait capitale pour la bonne conduite des événements sociaux ainsi que pour le confort psychologique des *acteurs*. Par fluidité interactionnelle, on entend ici que les événements interactionnels s'enchaînent dans une certaine complétude, qu'ils permettent aux acteurs d'agir avec cohésion, que les échanges en cours s'inscrivent dans des schèmes relativement prévisibles. Toutefois, une rupture de la fluidité interactionnelle entraînerait des efforts soutenus de la part des individus *en interaction* pour la rétablir à l'intérieur de ce qui est plus approprié culturellement. Goffman observe, à cet effet, une dramaturgie où le rôle de l'individu répond à des règles à la fois culturelles et de cohésion sociale. Un autre élément prioritaire de l'analyse « goffmannienne » face à l'interactivité humaine, tient au cadre particulier où celle-ci s'insère. Ceci rejoint la théorie de la communication de l'école de Palo Alto (Watzlawick *et al.*, 1972) qui lie inextricablement le message à son contexte pour définir le sens qu'on lui attribue. À l'instar du message qui peut être interprété différemment selon son contexte, le symbolisme des interactions et les attentes comportementales des individus diffèrent selon le cadre. Cet aspect nous intéresse particulièrement, face à notre première question de recherche, puisque le même cadre physique pourrait produire des impératifs comportementaux fort différents selon les acteurs présents et le symbolisme culturel associé au lieu. Dans le cas du jeu, on peut supposer que la présence d'un groupe de femmes dans un lieu surtout fréquenté par des hommes

influencera temporairement leurs manières (langage, posture, politesse, etc.) et leurs actions (augmentation ou diminution des mises, des consommations, etc.). Aussi, on peut interpréter de même le fait que certains bars tentent de simuler le décorum habituellement retrouvé au casino : les serveurs s'habillent en « pseudo croupiers » bien qu'ils ne manient aucune carte, l'éclairage et les aires de jeu ont des allures de salons luxueux et le nom du bar rappelle des symboles populairement associés à la richesse comme « le Monaco »<sup>8</sup>. Il semble que les personnes âgées et les femmes résidant à proximité d'un tel lieu pourraient être davantage attirées puisqu'il y règne une ambiance plus *sécurisée* que dans un débit de boisson plus conventionnel<sup>9</sup>. Finalement, on peut ainsi s'attendre à voir des variations assez grandes des normes relatives au code vestimentaire et à *l'étiquette* selon qu'on observe une session de bingo dans un quartier populaire ou une partie de cartes dans le salon des hautes mises d'un casino.

### **2.2.2 Dimensions dominantes de l'interactivité humaine selon Goffman**

Les dimensions présentées plus bas se veulent, en quelque sorte, les éléments opérationnels de la théorie « goffmannienne ». Dans la mesure où notre objectif est de mieux comprendre le rôle des interactions sociales dans les JHA, on ne peut pas faire l'économie de bien définir ces dimensions, que nous jugeons fondamentales, afin de bien asseoir notre positionnement théorique.

---

<sup>8</sup> Bar réel situé dans le secteur centre de Montréal. Monaco réfère à la principauté de Monaco, sur la Côte d'Azur, où on retrouve de luxueux casinos et des gens *riches et célèbres*.

<sup>9</sup> C'est ce que semblait montrer les observations effectuées par un travailleur de milieu interrogé dans le cadre de nos présents travaux.

Ainsi, ces dimensions pourront nous aider à interpréter les résultats découlant de la poursuite de nos présents travaux. Nous nous y référerons donc ultérieurement.

**Le Cadre :** Au-delà de ses aspects purement physiques, le cadre est porteur d'un symbolisme culturel qui influence en partie le comportement des individus. Par exemple, on associe une bibliothèque avec le fait de garder le silence et on évite le port du costume de bain dans une cours de justice. Le symbolisme attribué culturellement aux acteurs détermine aussi le cadre. À cet effet, mentionnons l'exemple d'un policier en uniforme ou du docteur en sarrau qui influencent par leur charge symbolique respective le cadre des interactions. Par conséquent, le cadre résulterait, d'une part, de la relation qui unit les différents acteurs et, d'autre part, des règles et des normes comportementales, plus générales, découlant d'un consensus social. Les acteurs interagiraient à l'intérieur de ce qui est culturellement prescrit par les différents cadres. Par exemple, une interaction ayant cours dans une voiture s'inscrira parallèlement au cadre des règles d'interaction régissant les automobilistes, ce qui est encore plus vrai pour le conducteur du véhicule.

**Les enjeux de la face :** Cette dimension s'articule autour de trois éléments étroitement liés : la préservation de la face, le stigmatisme et le contrôle de l'impression. La préservation de la face s'avèrerait un des enjeux majeurs de l'interactivité humaine. L'individu doit pouvoir performer selon les attentes sociales, tout en permettant aux autres d'en faire autant. Un trop grand écart face aux attentes liées au rôle entraînerait des sanctions (psychologiques ou même physiques) pour l'individu qui s'en trouve coupable et ainsi, il peut en découler la perte de la face. En ce qui a trait au stigmatisme, il s'agit en quelque sorte d'une construction sociale de ce qu'il ne faut pas être, de ce qui est socialement dévalorisé... C'est la menace ultime qui pèse sur l'acteur dans le cas où il perdrait la face significativement. Ne voulant pas que cela ce

produise, être stigmatisé, l'individu tentera d'influencer la perception que les autres ont de lui afin que celle-ci soit favorable. C'est ce que Goffman appelle le contrôle de l'impression. Ce concept implique une forme de méta-regard, de conscience de soi de la part de l'individu qui veut conserver la face et agir selon les normes prescrites. Ceci suggère donc que l'individu autorégule ses comportements en fonction du cadre qu'il perçoit. Par ailleurs, afin de permettre de récupérer les petits écarts, de réajuster les comportements et ainsi préserver la fluidité de l'interactivité, les acteurs auraient recours à des échanges dits réparateurs. Ces échanges s'insèreraient dans la dynamique de préservation de la face pour soi et de permettre aux autres d'en faire autant. Pour Goffman, les enjeux liés à la conservation d'une façade sociale appropriée détermineraient significativement le comportement des acteurs. Cet aspect est fort important pour notre question de recherche relative à l'interaction sociale puisque c'est en grande partie au sein des interactions que se négocie la valeur de la façade d'un acteur. Dans le cadre des JHA, par exemple, il est suggéré qu'un individu ayant perdu une somme importante d'argent lors d'une session de jeu devrait, d'autre part, continuer à agir de façon à préserver la face. Il pourrait, à des fins d'attentes « dramaturgiques sociales », devoir ainsi contrôler sa colère ou avoir à quitter les lieux afin de pouvoir l'exprimer dans un endroit approprié. On pourrait aussi constater l'existence, dans certains contextes, d'échanges permettant au joueur « hors de lui » d'exprimer sa colère pour ensuite retourner à des interactions jugées plus normales par l'ensemble des acteurs. Par conséquent, la préservation de la face, telle que définie par Goffman, nous apparaît être une source importante d'influence du comportement du joueur en action.

**Des types d'interaction :** Selon Goffman, l'acteur peut être impliqué dans l'interaction de trois façons. Quand l'acteur est impliqué et se sent directement concerné par l'interaction en cours, on dira que l'interaction est

focalisée. Dans le cas où un acteur est vaguement concerné par l'interaction, comme par exemple un groupe d'étrangers attendant l'autobus ou des passants qui se croisent, on dira que l'interaction est non-focalisée. Il existe aussi une manière plus distante d'interagir que l'on nomme la coprésence. On peut illustrer la coprésence par l'influence qu'exercerait, sur le comportement d'un individu, un couple qui dîne à quelques mètres plus loin ou le serveur d'un restaurant qui, de façon imprévisible, entre et sort de la cuisine. Dans cet exemple, la différence comportementale induite par la coprésence pourrait se traduire par le fait de choisir d'utiliser des ustensiles plutôt que ses mains pour manger un repas. Le choix comportemental dans ce cas résulte d'interactivité indirecte. De plus, plusieurs types d'interactions peuvent se produire simultanément. Par exemple, un trafiquant de drogues peut subir l'influence de la coprésence d'un groupe de policiers en même temps qu'il interagit, de façon focalisée, avec un chauffeur de taxi. C'est le cadre perçu par les individus qui tendrait à se modifier selon la charge symbolique des différentes interactions pouvant s'y tenir simultanément.

**La scène et les coulisses :** Selon Goffman, il faut également distinguer les zones d'interaction en tenant compte du degré de liberté et de contraintes qu'elles offrent aux acteurs. Les zones où l'individu est davantage contraint de se soumettre à un rôle imposé par des attentes sociales et à l'influence des interactions s'y déroulant sont qualifiées de zones antérieures. Inversement, les zones postérieures imposeraient moins de contraintes à l'individu, le rôle étant donc moins contraignant. De plus, les observations de Goffman l'ont amené à conclure que les individus changent radicalement leur comportement lorsqu'ils passent d'une zone à l'autre. L'exemple de la salle de bain, où l'acteur en coulisse peut relâcher sa prestation et refaire sa coiffure avant de retourner aux attentes dramaturgiques de la zone antérieure démontre assez clairement la dynamique de « la scène et leurs coulisses ».

Aussi, l'exemple du serveur, qui, après avoir ouvertement sermonné son collègue à la cuisine, retrouve le plus éclatant des sourires en passant dans la zone réservée à la clientèle, est également évocateur des divers foyers d'interactions s'inscrivant dans un cadre social plus large.

**Des performances d'équipe :** La notion d'équipe est présente lorsque le cadre, son symbolisme et les « attentes dramaturgiques » y étant associées demandent aux acteurs d'agir de façon concertée. Par exemple, le groupe de vendeurs d'un magasin agira en fonction de produire une image cohérente face aux clients. Ainsi, un acteur qui menacerait, par ses actions, la prestation de l'équipe pourrait se voir réprimandé par les autres membres lors du retour dans les coulisses. Comme c'est le cas pour l'individu, l'équipe doit conserver la face. L'exemple précédent peut aussi être transposé à la pratique des politiciens associés à une formation politique. Par ailleurs, il arrive aussi que le cadre impose *de facto*, aux acteurs, d'agir au sein d'une équipe. Ce serait le cas, par exemple, d'un spectacle où les individus font soit partie du groupe artistes ou encore du groupe spectateurs. Ils devront alors agir en fonction des « attentes dramaturgiques » liées à l'interaction des deux groupes. Selon Goffman, les interactions en équipe renforceraient la définition du cadre ainsi que le consensus face à la signification : « ceci est bien la réalité ». De plus, elles serviraient également, pour différentes raisons, les intérêts individuels des acteurs formant l'équipe. Cette dimension de la théorie de Goffman s'intègre harmonieusement à l'approche de l'analyse des réseaux sociaux de communication que nous aborderons bientôt. En effet, un sous-groupe à l'intérieur d'un réseau personnel pourrait, dans certains cas, agir à titre d'équipe. Par rapport au JHA, on pourrait par exemple observer qu'une famille tente de protéger la façade publique menacée par un membre ayant des problèmes de jeu, par des « interventions dramaturgiques ».

Comme nous l'avions mentionné antérieurement, les dimensions dominantes de l'approche de Goffman pourront nous aider à interpréter et réfléchir face aux interactions sociales entretenues au sein de différents JHA. L'aspect « toujours présent », lors du déroulement des interactions, de dimensions telles que la protection des façades interpersonnelles et du symbolisme lié au cadre et aux acteurs s'avèrent être des conceptions qui nous aideront à placer nos observations dans une optique communicationnelle. Afin de compléter cette section dédiée à l'interaction, nous enchaînons avec une dernière étude qui laisse entrevoir, bien que différemment, ses apports potentiels aux processus autorégulateurs du comportement humain.

### **2.2.3 Autorégulation et vérification de soi**

Bien qu'elles abordent l'interaction de manière plus fonctionnelle<sup>10</sup>, de nombreuses études issues du courant de la psychologie sociale lui accorde un rôle prépondérant dans la détermination du comportement et de la construction de la psychologie des individus. Parmi d'autres, une étude bien connue de Swann et Read (1981) postule que c'est par les interactions entretenues avec d'autres sujets que l'individu vérifie l'image qu'il a de lui-même. L'étude en question fut réalisée afin de mieux comprendre les procédés psychologiques avec lesquels les individus construisent et maintiennent leur *auto perception*. Lors de l'étude expérimentale réalisée pour appuyer cette hypothèse il a été démontré que les sujets qui recevaient des messages allant à l'encontre de l'image qu'ils se faisaient d'eux-mêmes, de la part d'autres individus, augmentaient significativement par la suite le nombre de leurs interactions avec ces derniers. Les auteurs en arrivent à la

---

<sup>10</sup> L'interaction y est abordée comme étant au service de processus psychologiques (diminution de la dissonance cognitive, contrôle de l'environnement, etc.) et non comme objet en soi.

conclusion que l'augmentation des interactions observées au sein de l'étude résulte du fait que les sujets tentent ainsi de convaincre les *réfractaires* d'adopter une vision plus cohérente avec celle qu'ils ont d'eux-mêmes. À cet effet, les auteurs présument aussi que les sujets seraient à la recherche de messages confirmant leur propre construit psychique. Cette façon de voir positionne donc l'interaction comme un moyen d'agir sur l'environnement social. À cet égard, l'augmentation des interactions, relatée dans cette étude, pourrait aussi être interprétée dans une logique de *négociation du sens* découlant d'une dissonance perçue; l'individu serait alors dans une logique d'ajustement et de construction de sens où il n'est pas exclu qu'il tente de convaincre ses interlocuteurs. Quoi qu'il en soit, nous retenons que le fait de recevoir des informations s'écartant des perceptions acquises par l'individu se traduit par une augmentation significative des interactions. Bien que cela soit évoqué différemment que dans la perspective dramaturgique offerte par Goffman, l'interaction demeure ici au cœur d'un processus de régulation sociale; l'individu placé devant des messages s'écartant de ses attentes chercherait à réduire l'incohérence ainsi créée. Par conséquent, l'interaction nous apparaît d'autant plus comme partie prenante de processus visant la recherche d'une zone de confort liant l'individuel et le social (Mongeau et Tremblay, 2002).

Ce tour d'horizon de notions et concepts permettant de comprendre et d'analyser le rôle de l'interaction dans la détermination des comportements humains ainsi que, dans une certaine mesure, l'autorégulation sociale en situation de jeu, laisse toutefois dans l'ombre la structure de communication au sein de laquelle s'insère ces interactions. En effet, une interaction donnée entre deux personnes n'a peut-être pas le même impact ou le même sens, selon que ces personnes font, par exemple, partie d'un même groupe ou de deux groupes distincts ou opposés. Nous avons brièvement abordé cet aspect

dans la dimension relative aux *équipes* de la théorie de Goffman. Il nous semble maintenant opportun de porter un regard large sur l'interactivité, en termes de liens sociaux, et d'élargir notre cadre conceptuel afin d'y inclure des éléments nous permettant de comprendre davantage l'insertion sociale des joueurs.

### **2.3 L'insertion sociale des individus : réseaux personnels et soutien social**

Afin de mieux comprendre les aspects relatifs à l'insertion sociale des joueurs, soit notre dernière question de recherche, nous explorons maintenant l'approche de l'analyse des réseaux sociaux de communication. Plus spécifiquement, nous porterons notre attention sur l'étude des réseaux personnels et du soutien social. Ceci se justifie par la nature de la problématique des AÉJ qui sont, comme on le sait, derrière la plupart des demandes d'aide effectuées auprès d'organismes sociaux. Aussi, comme nous le verrons, le soutien social (incluant différentes formes d'aide reçue) est étroitement lié au réseau personnel de l'individu.

#### **2.3.1 L'insertion sociale : analyse de réseaux sociaux de communication**

Selon l'approche élaborée par les chercheurs en analyse de réseaux sociaux de communication, l'insertion sociale de l'individu peut se comparer à une toile où ce dernier occuperait une place dans un réseau de liens sociaux eux-mêmes en interaction les uns avec les autres. À cette place qu'occupe l'individu dans un réseau de liens, à l'instar de ce qu'on a déjà observé pour l'interaction, sont associées des contraintes ainsi que des bénéfices potentiels. Cette possibilité d'avoir accès à certaines ressources à partir de son réseau social correspond au *capital social* de la personne (Lin, 2001). En ce qui se

rapporte aux contraintes, elles peuvent, par exemple, se construire autour des attentes comportementales liées au rôle occupé dans le réseau et des normes culturelles dominantes de celui-ci. Elles peuvent prendre l'aspect de *pressions sociales* vers l'adoption de comportements se conformant à des schèmes valorisés par le réseau, ce qui n'est pas sans rappeler certains éléments de la dramaturgie sociale « goffmannienne ». En lien avec notre problématique, ceci peut aussi s'illustrer par la difficulté qu'auraient certains joueurs compulsifs à demander de l'aide<sup>11</sup>, de peur d'être jugés par les membres de leur communauté. Au même titre, les bénéfices peuvent aussi prendre plusieurs formes : la protection qu'un enfant obtient des membres de sa famille, le bien-être psychologique tiré du partage d'intérêts d'un groupe de pairs ou le soutien direct (émotif et matériel) obtenu lors des passages plus sombres de l'existence humaine, etc. Les liens sociaux et la structure de ces liens forment donc le cœur de cette approche maintenant utilisée pour appréhender de nombreux objets et problématiques sociales (diffusion, santé mentale, influence, etc.). À cet effet, rappelons que l'insertion sociale des individus a fait l'objet d'une étude bien connue de Durkeim qui établissait un lien entre l'isolement des individus et le suicide :

[...] Le rôle des relations sociales et leur contribution au bien-être et à la santé fait l'objet de réflexions et d'études depuis plus d'un siècle. En 1897, Durkeim postulait déjà que les ruptures des liens sociaux produisaient des pertes en ressources sociales et un affaiblissement des normes et des rôles sociaux. Son étude sur le suicide montrait en effet sa plus grande prévalence chez les individus ayant moins de liens sociaux. (Caron et Guay, 2006)

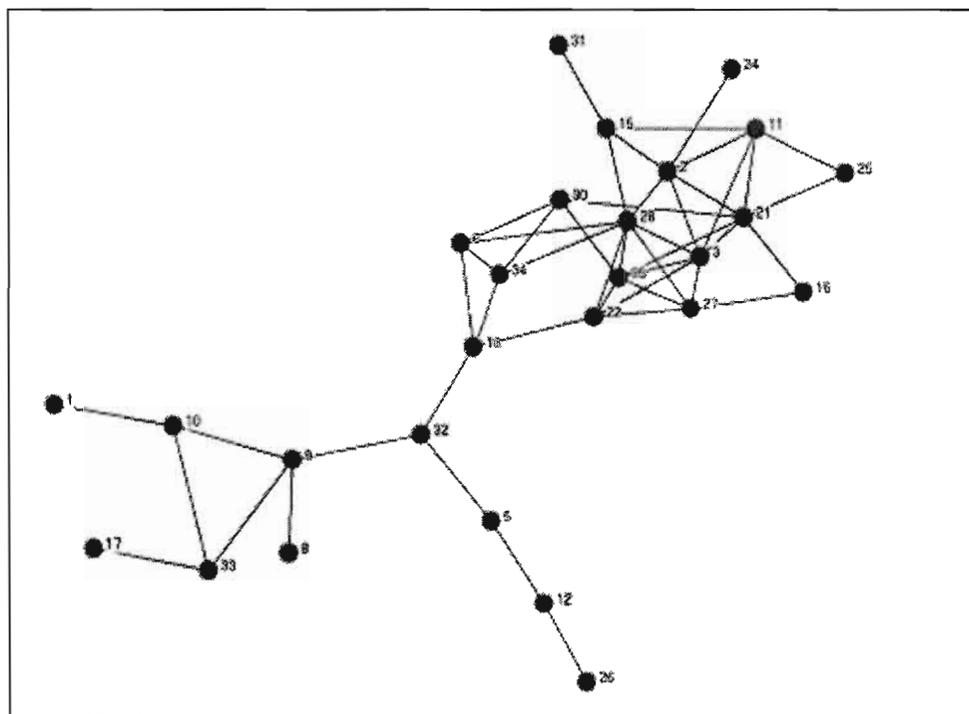
Le *sociogramme* de Moreno (1934), qui est à la base du développement des outils de mesure et d'analyse des réseaux sociaux, fourni un autre exemple du

---

<sup>11</sup> Comme nous l'avons mentionné, moins d'un joueur excessif sur dix aurait recours à des services d'aide spécialisés (*National Research Council*, 1999).

développement de cette approche en vue de mieux comprendre l'insertion de personnes dans leur tissu social.

C'est à l'aide d'un schéma représentant les flux d'interaction que se développe l'analyse du système de liens sociaux. En effet, une représentation (fig. 2.3) semblable à une toile illustre l'ensemble des liens entretenus entre les membres d'un réseau et permet de recadrer une problématique choisie, avec l'apport d'informations spécifiques aux processus interactionnels.



**Figure 2.3** Exemple de représentation d'un réseau social. Les cercles représentent des individus et les traits des liens sociaux les unissant. (Source: <http://analytica.com/sna.htm>, consulté le 24 mai 2006.)

Par ailleurs, on peut distinguer deux types d'analyse de réseaux qu'on pourrait illustrer en rappelant les différences retrouvées entre le sociogramme et le psychosociogramme de Moreno (1934) ; le premier, destiné à l'étude de

groupes, s'attarde aux perceptions de tous les individus d'un réseau et à la réciprocité des liens établis alors que le second ne tient compte que des perceptions de l'individu faisant l'objet de l'intervention. Ce dernier correspond aux liens interpersonnels de l'individu. Par conséquent, l'étude du réseau personnel d'un individu nous informe de sa perception face à son insertion sociale, de ses interactions avec l'environnement et des liens entretenus entre les acteurs de son milieu. D'autre part, l'étude *réseau* d'une communauté se traduit par la mise en commun de perceptions individuelles relatives aux liens entretenus et vise à établir un portrait relatif à la circulation d'informations, entre autres, dans une communauté. Les données recueillies peuvent provenir de diverses sources (questionnaires, observations), ce qui permet parfois une certaine relativisation de la matrice obtenue tout en offrant des possibilités d'analyses plus riches. On peut donc penser, qu'en plus des perceptions subjectives des membres du réseau, une matrice plus objective de la structure de la communication au sein de la communauté étudiée y est aussi investiguée.

Dans le cadre de l'étude de réseaux personnels, le réseau reconstitué en fonction des perceptions d'un individu offre plusieurs avantages qui peuvent nous aider à comprendre l'insertion sociale des joueurs. En effet, l'obtention de matrices de relations interpersonnelles de joueurs, telles qu'ils se les représentent, peut nous aider à déterminer s'il s'en dégage des particularités, voire, certains schèmes particuliers. De plus, comme nous verrons plus loin, l'étude de réseaux personnels de joueurs et joueuses peut être complétée par des *attributs* adaptés à la problématique qui nous intéresse. Par conséquent, nous orientons notre démarche vers cet aspect de l'étude des réseaux sociaux qui montre une voie intéressante afin de comprendre comment *se projette* le joueur dans son milieu. Nous allons donc poursuivre avec une description

plus précise des dimensions rattachées à l'analyse des réseaux sociaux personnels des individus.

### **2.3.2 Le réseau personnel**

Le réseau personnel d'un individu consiste en l'ensemble des liens sociaux entretenus par ce dernier et de l'interconnexion de ces différents liens (Saint-Charles et Mongeau, 2005). Les réseaux personnels varient, parfois significativement, d'un individu à l'autre. Ce sont ces différences entre les réseaux des individus qui doivent être investiguées et analysées par les chercheurs puisqu'elles peuvent être occasionnées tant par des facteurs d'ordre culturel, physique et environnemental, que par des facteurs liés à la personnalité de l'individu. Ainsi, à des dimensions comme le sexe, l'âge, l'occupation, l'état de santé ou la personnalité d'un individu, par exemple, seraient associées certaines structures et caractéristiques du réseau personnel (Wellman, 1990). En d'autres termes, bien que le *sens* à extraire de la structure d'un réseau demeure tributaire d'une problématique particulière, il existe des caractéristiques qui sous-tendent l'existence de « patterns » communicationnels.

Par ailleurs, le nombre d'études sur les réseaux personnels devenant assez important, il est maintenant possible de mettre en relation les résultats provenant de différentes sources afin d'éclaircir certains enjeux relatifs à la communication humaine. En ce sens, on peut mentionner les disparités généralement observées entre les réseaux personnels des hommes en rapport à celui des femmes (Wellman, 1990) et la diminution de la taille du réseau avec la venue du *grand âge*. De plus, comme nous l'avons spécifié dans le cadre de la problématique, certains comportements, comme l'utilisation

régulière de substances psychotropes, seraient associés à des caractéristiques particulières au niveau du réseau personnel.

Afin de préciser les différents paramètres de l'étude des réseaux personnels, nous présentons, plus bas, l'ensemble des notions que nous utilisons pour la poursuite de nos travaux.

### 2.3.3 Synthèse des notions relatives à l'étude des réseaux personnels

Comme le mentionnent Saint-Charles et Mongeau (2005), l'étude des réseaux sociaux de communication se concentre sur les relations et structures psychosociales. C'est à l'aide de l'identification des nœuds et des liens d'un réseau que sera dégagée la matrice dont on se servira pour approfondir l'analyse du réseau personnel : *Le nœud* réfère à un membre du réseau et *les liens* identifient les relations existantes entre les différents nœuds du réseau. L'identification de ces deux éléments permettra de définir deux des *attributs du réseau* fondamentaux soit *la taille* (nombre de nœuds contenus dans le réseau) et *la densité* (nombre de liens entretenus entre les nœuds en rapport au total des liens possibles). Par exemple, un petit réseau très dense consisterait en un réseau avec un nombre restreint de nœuds, huit par exemple<sup>12</sup>, où les individus (nœuds) seraient tous interconnectés. Nous verrons plus loin que des caractéristiques structurelles du réseau peuvent être dégagées par l'observation des liens existant entre les nœuds. Par ailleurs, selon la problématique étudiée, des attributs seront aussi dispensés aux nœuds et aux liens : les *attributs du nœud* pourraient par exemple être l'âge, le sexe, des attitudes (aime les animaux, aime la musique rock, etc.) ou

---

<sup>12</sup> Wellman (1990) établit la taille d'un réseau moyen à environ une vingtaine de nœuds fréquentés sur une base régulière. Cette information est à considérer avec nuances puisque de nombreux facteurs dont le contexte, la culture et la grande variabilité de la taille du réseau d'un individu à l'autre amènent à relativiser le concept de « réseau moyen ».

comportements (fume la cigarette, fait du jogging). En ce qui concerne les *attributs du lien*, ils précisent les caractéristiques relationnelles telles la fréquence des interactions, la durée du lien, la force supposée du lien, etc. À cet effet, nous nous devons de préciser un aspect particulier relativement à la force attribuée aux liens. Suite à l'étude de Grannoveter (1973), il est maintenant généralement accepté que la présence de liens, considérés comme faibles<sup>13</sup>, se veut un apport potentiellement riche au réseau d'un individu. En effet, les relations moins fortes proviennent, la plupart du temps, d'individus évoluant dans un cercle différent des relations régulières. De ce fait, la chance que des informations ou de nouvelles ressources proviennent de ces liens est plus grande, ce qui est bien utile lorsqu'un individu cherche un emploi par exemple.

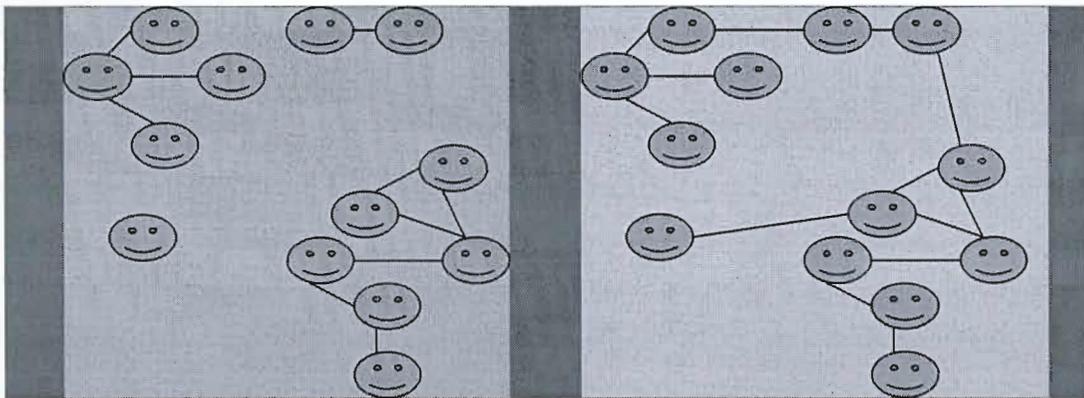
D'autres caractéristiques attribuées aux nœuds et aux liens doivent aussi être prises en compte lors de l'analyse du réseau d'un individu. Pour le lien, il importe aussi de connaître sa nature et son contenu relationnel; s'agit-il d'une relation familiale, de travail, d'amitié? Consiste-t-il en échanges intimes? En ce qui se rapporte aux nœuds, l'analyse de la structure du réseau nous permettra d'en apprendre plus sur des dimensions comme sa centralité de degré ou d'intermédiarité. La *centralité de degré* d'un nœud sera déterminée par le nombre de liens qu'il possède; plus le nœud possède de liens avec les autres membres du réseau, plus il sera considéré comme central. On s'accorde généralement pour statuer qu'une plus grande centralité d'un membre témoigne aussi d'une implication et d'un engagement plus grand dans le réseau. Par ailleurs, la *centralité d'intermédiarité* témoigne du placement stratégique du nœud dans le réseau. Un membre avec une haute centralité

---

<sup>13</sup> Nous définissons, ici, un lien faible comme un lien qui est soit inactif depuis une période prolongée ou considéré comme *moins proche* que les autres par le sujet dont on élabore le réseau.

d'intermédiation sera celui qui fera figure de pont dans un réseau, dans la mesure où il sera connecté plus souvent à des membres non reliés entre eux. Il est ainsi généralement convenu qu'un pouvoir relatif au contrôle de l'information est associé à un plus grand degré de centralité chez un individu. Ces caractéristiques permettent de mieux saisir la dynamique des interactions au sein du réseau.

Par ailleurs, outre la densité et la taille du réseau, d'autres attributs se rapportant à la structure du réseau complètent l'analyse des chercheurs. La *connexité* du réseau permettra de vérifier s'il existe des composantes ou si le réseau se veut *complet* (fig. 2.4) : le réseau sera considéré comme *complet* lorsque tous les nœuds ont la possibilité de se rejoindre, sans quoi, on aura affaire à un réseau comportant des *composantes*. Évidemment, dans le cas de l'analyse d'un réseau personnel, on doit aborder ces dimensions sans considérer le lien avec l'individu dont on trace le réseau puisque tous les liens passent forcément par ce dernier.



**Figure 2.4** Composantes dans le réseau. Cette figure met en comparaison un réseau comportant quatre composantes (partie gauche) avec un réseau complet (à droite) où il est possible de rejoindre tous les individus par le biais des liens du réseau.

Enfin, l'existence de *sous-groupes* à l'intérieur d'un réseau pourra s'observer par une plus grande densité de liens entre certains nœuds. En ce sens, dans

l'étude d'un réseau personnel, il sera fréquent d'observer l'existence de sous-groupes thématiques tels que la famille ou les nœuds assimilés aux relations de travail.

## **2.4 Le Soutien social**

Pour l'ensemble des chercheurs s'intéressant au soutien social, celui-ci serait inextricablement lié au réseau personnel de l'individu ou à un réseau d'entraide sociale plus formalisé<sup>14</sup>. Bien que selon certains auteurs la conception même du soutien social et sa mesure restent à définir plus précisément (Beauregard et Dumont, 1996), on peut l'aborder sous l'angle de *l'appréciation subjective du soutien* (tabl. 2.1). Envisagé de la sorte, le soutien social s'inscrit dans la démarche amorcée de compréhension du *monde subjectif* du sujet et compléterait le portrait de la perception du joueur face à son insertion sociale. De plus, des questions de validité se posent relativement à la possibilité de mesurer le soutien en dehors des perceptions des individus étudiés. Par exemple : l'attitude de l'aidant (politesse, sourire, impatience) lors de ses actions peut influencer la perception de l'aidé, certaines actions peuvent être perçues comme de l'aide pour certains individus et non pour d'autres. Il nous apparaît plus prudent de laisser au sujet le soin de définir lui-même les sources de l'aide qu'il reçoit de son environnement social. Enfin, soulignons également que les études sur les liens entre le soutien social et la santé convergent pour conclure que c'est le soutien perçu qui est corrélé avec des indicateurs de meilleur santé.

---

<sup>14</sup> L'ensemble des travaux dont nous avons pris connaissance, sur le soutien social, l'aborde en ce sens.

**Dimensions du soutien social  
selon les auteurs et la terminologie utilisée**

DIMENSIONS	AUTEURS	TERMINOLOGIE
<i>Le réseau de soutien</i>	Barrera (1986) Streeter et Franklin (1992)	L'intégration sociale <i>(social embeddedness)</i>
	Vaux (1988, 1992) Vaux <i>et al.</i> (1986)	Les ressources du réseau de soutien <i>(support network resources)</i>
	Pierce, Sarason et Sarason (1996)	Le réseau de soutien <i>(supportive network)</i>
<i>Les comportements de soutien</i>	Barrera (1986) Streeter et Franklin (1992)	Le soutien reçu <i>(enacted support)</i>
	Vaux (1988, 1992) Vaux <i>et al.</i> (1986)	Les comportements de soutien <i>(supportive behavior)</i>
	Pierce, Sarason et Sarason (1996)	Les relations de soutien <i>(supportive relationships)</i>
<i>L'appréciation subjective du soutien</i>	Barrera (1986) Streeter et Franklin (1992)	La perception du soutien social <i>(perceived social support)</i>
	Vaux (1988, 1992) Vaux <i>et al.</i> (1986)	L'appréciation du soutien <i>(support appraisals)</i>
	Pierce, Sarason et Sarason (1996)	La perception du soutien social <i>(perceived social support)</i>

**Tableau 2.1** Différentes conceptions entourant le soutien social. (Source : Beaugard et Dumont, 1996).

Selon Wellman (1990) le soutien social s'avère être une conception multidimensionnelle ; il y aurait différents types de soutien. À cet effet, nous observons aussi un consensus émanant de la littérature (Wellman, 1990, 1999; Beaugard et Dumont, 1996; Carpentier et White, 2001; Lin, 2001;

Caron et Guay, 2005, etc.) sur le fait que l'on rencontre des types de soutien instrumental, alors que d'autres se verraient davantage d'ordre psychologique et relationnel. De plus, les différents types de soutien proviendraient de divers liens présents dans le réseau personnel d'une personne. En d'autres termes, il y aurait *spécialisation* du soutien offert par les différents membres d'un réseau personnel, certains liens n'offrant, par ailleurs, aucune forme de soutien.

Plus précisément, on dénoterait quatre dimensions pour rendre compte du soutien disponible à l'individu : le soutien émotif, la présence de liens de compagnonnage, le soutien matériel et financier et enfin le soutien sous forme d'accessibilité à des services. Le soutien social s'articulerait à l'intérieur de deux facettes : le réseau social d'une personne et le réseau communautaire rattaché à son milieu de vie. Au niveau individuel (Lin, 2001), les ressources encadrées dans les réseaux sociaux permettraient d'améliorer les résultats des actions 1) en facilitant la circulation des informations, 2) en permettant d'exercer de l'influence sur les agents qui jouent un rôle important pour l'individu; 3) en jouant comme références sociales; 4) en renforçant l'identité et la reconnaissance.

Pour les instances de santé publique canadienne et québécoise<sup>15</sup>, le soutien apporté par les familles, les amis et les communautés est considéré comme une composante déterminante de la santé. Le fait d'évoluer dans un milieu bienveillant et favorable permettrait aux individus de répondre adéquatement au stress tout en agissant comme tampon contre les problèmes de santé. En rapport aux problèmes de jeu, la direction de santé publique de Montréal a

---

<sup>15</sup> L'agence de santé publique du Canada pose les réseaux de soutien social parmi les douze déterminants de la santé. (Source : <http://www.phac-aspc.gc.ca/ph-sp/ddsp/determinants/determinants.html#social>, consulté le 7 janvier 2006.)

émis de fortes préoccupations sur les effets possibles du jeu excessif sur les réseaux sociaux des individus lors d'un avis portant sur les impacts anticipés d'un déménagement de casino près de populations défavorisées se situant à proximité du bassin Peel de Montréal. Selon ce document, les effets des problèmes de jeu sur le réseau social d'une personne seraient très négatifs :

[...] souvent, une personne avec un problème de jeu modifiera ses comportements habituels auprès de ses proches (familles, amis et collègues); elle négligera d'entretenir son réseau personnel, elle omettra certaines obligations familiales, parentales ou sociales, elle mentira à propos de ces négligences sociales, elle jouera des sommes destinées à d'autres postes budgétaires plus fondamentaux et commettra des actions susceptibles d'entraîner une dislocation de son réseau social. [...] Par ailleurs, les individus évoluant dans des réseaux où le jeu est très socialement valorisé pourraient être plus réticents à demander de l'aide (jeunes, aînés) ou moins à même de détecter des comportements à risques. (Biron et Chevalier, à paraître)

Ces propos appuient donc l'idée déjà exprimée de l'étroit lien existant entre le réseau personnel et le soutien social. Dans ce contexte, l'idée de jumeler nos préoccupations à l'égard du soutien social à l'étude de l'insertion sociale des joueurs de différents types de jeu par l'approche de l'analyse des réseaux sociaux nous apparaît être une piste prometteuse.

## **2.5 Hypothèses de recherche**

En réponse aux questions générales de recherche suscitées par la problématique des appareils électroniques de jeu au Québec et ailleurs, nous avons exploré plusieurs notions et concepts sur la relation *individu/jeu*, dans une perspective psychologique, et approfondi les notions communicationnelles relatives au rôle de l'interactivité humaine et à l'insertion sociale des joueurs. En ce qui regarde l'interactivité humaine, *l'interaction* apparaît être intimement liée à la cohésion sociale et à la régulation des comportements humains. La *préservation de la face* telle qu'évoquée par

Goffman et la *vérification de soi* telle qu'envisagée par les psychologues sociaux ont, entre autres, conforté l'idée de s'attarder au lien potentiel de l'interaction face au développement de problèmes de jeu. Ainsi, en rapport aux inquiétudes des intervenants sociaux soulevant la déficience d'interactivité humaine des AÉJ, nous avons convenu de vérifier dans quelles mesures les AÉJ se différencient d'autres jeux, moins problématiques, à l'égard de la présence d'interaction. Comme les AÉJ se trouvent disproportionnellement associés aux demandes d'aide<sup>16</sup> effectuées auprès d'organismes spécialisés, nous avons divisé les jeux en deux classes, soit les jeux à *forte demande d'aide* et les jeux à *faible demande d'aide* que nous considérons comme moins socialement problématiques. Ceci nous a permis de formuler une première hypothèse à l'effet que :

- ❖ Les jeux de hasard et d'argent associés à une forte demande d'aide (intervention sociale) se caractérisent par des interactions pauvres et peu nombreuses.

Par ailleurs, notre questionnement relatif à l'insertion sociale des joueurs et, indirectement, au soutien social nous a orienté vers une comparaison de réseaux personnels de joueurs d'AÉJ avec ceux de joueurs s'adonnant à des jeux moins associés au jeu pathologique. En ce sens, nous formulons une deuxième hypothèse à l'effet que :

- ❖ Les réseaux personnels des joueurs assidus d'appareils électroniques de jeu (AÉJ) sont plus restreints et plus denses que ceux des joueurs assidus s'adonnant à des jeux associés à une plus faible demande d'aide.

---

<sup>16</sup> Comme nous l'avons mentionné dans la section dédiée à la problématique, les AÉJ sont responsables de plus de 90% des demandes d'aide effectuées auprès d'organismes spécialisés.

De plus, en élargissant notre analyse par une comparaison des réseaux personnels de joueurs en traitement, c'est-à-dire de joueurs ayant recours à des services d'aide spécialisés nous émettons l'hypothèse que :

- ❖ Les caractéristiques structurelles des réseaux personnels des joueurs en traitement sont différentes de celles des joueurs assidus non en traitement.

## CHAPITRE III

### MÉTHODE

Nos démarches méthodologiques comportent deux volets distincts s'inscrivant dans la logique du développement de notre cadre conceptuel. Un volet se consacre donc à apporter du matériel propre à vérifier l'hypothèse avancée sur les interactions et un autre volet se voit consacré aux réseaux personnels et au soutien social des joueurs. Par ailleurs, nous avons également développé nos stratégies méthodologiques avec l'intérêt d'établir une connaissance *terrain* du milieu des joueurs tout en favorisant les contacts avec les *experts de milieu*. Il nous semblait que ces aspects étaient particulièrement importants pour optimiser la validité des données dans le cadre de l'analyse de réseaux sociaux avec les clientèles que nous abordions (Biron, Mongeau et Saint-Charles, 2006). Aussi, pour bonifier l'étendue de nos analyses, nous avons eu recours à des rencontres d'échanges avec des intervenants sociaux auxquels nous avons présenté des résultats préliminaires. Leurs suggestions ont été considérées et ont ainsi influencé nos démarches d'interprétation et d'analyse finales. La collaboration des *experts de milieu* s'est avéré essentielle pour ajuster nos outils de collecte de données ainsi que pour établir les liens de confiance nous permettant d'être présents dans certains milieux. Rappelons, pour bien saisir la structure des démarches méthodologiques, qu'elles reposent autour de l'association des différents

types de jeux avec les demandes d'aide. Les AÉJ seront donc considérés comme *forte demande d'aide* et les autres jeux comme *faible demande d'aide*.

Afin de recueillir les données relatives à l'interactivité sociale, nous avons conçu une grille d'observation permettant à un observateur formé de coder discrètement les interactions et les distractions d'un joueur en action. La distraction est utilisée comme indicateur d'interaction minimale avec autre chose que le jeu. Chaque période d'observation a une durée de 15 minutes durant lesquelles les comportements d'un joueur sont codés selon les indicateurs suivants :

- Interaction : lorsqu'un joueur entre en interaction avec un autre individu, l'échange pouvant être verbal ou non verbal (signe de la main, clin d'œil, etc.). Le temps de l'interaction est pris en compte si l'échange, d'un individu à d'autres, contient plus de trois allers-retours (rétroactions) sans qu'il y ait reprise du jeu. L'interaction est utilisée comme indicateur de la présence d'interactivité sociale.
- Distraction : lorsque l'attention du joueur est attirée sur un élément n'ayant pas de rapport direct avec le déroulement du jeu. Par exemple : le joueur regarde sa montre, regarde passer quelqu'un, se retourne à cause d'un bruit, etc. La distraction doit clairement, ne serait-ce que brièvement, détourner l'attention du joueur en action. Le temps de la distraction est pris en compte s'il dépasse 10 secondes.

La grille d'observation détaillée ainsi que les consignes destinées aux observateurs sont présentées à l'appendice A. Le pourcentage d'accord interjuges pour cet outil a été évalué à 95 % en moyenne, suite à la formation des observateurs, ce qui est très élevé.

Trois types de jeux ont ainsi été observés, les AÉJ, le bingo et les jeux de cartes sur table du casino. Les individus observés ont été choisis aléatoirement (n=240). Comme le montre le tableau 3.1, les périodes d'observation ont été subdivisées en sous-groupes afin de tenir compte des possibles différences liées aux lieux et aux périodes. Ainsi, nous avons voulu prendre en considération la possibilité que les clientèles jouant durant le jour en semaine pourraient être différentes de celles jouant le soir et la fin de semaine. Au total, l'échantillon est composé de 240 périodes d'observation, d'une durée de 15 minutes chacune.

Forte demande d'aide N=120				Faible demande d'aide N=120			
AÉJ bars N=60		AÉJ casino N=60		Bingo N=60		Cartes (casino) N=60	
Jours de semaine N=30	Soirs et fins de semaine N=30	Jours de semaine N=30	Soirs et fins de semaine N=30	Jours de semaine N=30	Soirs et fins de semaine N=30	Jours de semaine N=30	Soirs et fins de semaine N=30

**Tableau 3.1** Répartition de l'échantillon *interactivité*.

Pour les jeux de cartes sur table et les *AÉJ casino*, les observations ont été effectuées au casino de Montréal. Pour le bingo et les *AÉJ bars* les observations ont eu lieu dans des bars et des salles de bingo se situant sur les territoires des quartiers montréalais suivants : Plateau Mont-Royal, Centre-Sud et Hochelaga-Maisonneuve.

En ce qui concerne la cueillette des données relatives à la structure des réseaux personnels des joueurs et au soutien social, les caractéristiques métriques des réseaux personnels ont été établies à partir d'entrevues

sollicitées auprès de joueurs d'AÉJ, de joueurs de bingo et de joueurs en traitement (fig. 3.2). Ces entrevues ont été réalisées dans les lieux où se déroule le jeu et dans des centres de traitement pour individus aux prises avec des problèmes de jeu. Les joueurs interrogés sont des joueurs qui jouent régulièrement à un type de jeu (une fois par semaine et plus depuis les deux derniers mois au moins). Toutefois, certains s'adonnent à d'autres types de jeux sur une base occasionnelle. Pour rejoindre les sujets qui répondaient sur une base volontaire, nous avons pu compter sur la collaboration d'organismes communautaires (pour les salles de bingo), du personnel de certains débits de boisson (pour les AÉJ), ainsi que d'un centre d'intervention pour joueurs pathologiques (Orientation Praxis). De type sociométrique, l'entrevue a été adaptée pour les spécificités de la recherche. Un générateur de noms a été utilisé pour faciliter l'identification des personnes de l'entourage du sujet. L'entrevue permettait de recueillir des informations sur le sujet, d'identifier les caractéristiques des personnes rencontrées et les liens qui les unissent au sujet et enfin, de cerner le soutien social reçu de l'entourage. S'appuyant sur les différents types de soutien identifiés dans la documentation (Carpentier et White, 2001; Saint-Charles et Mongeau, 2005; Wellman, 1990, 1999), le questionnaire examine quatre types de soutien : le soutien émotif, les services reçus, le compagnonnage et le soutien financier. Le protocole et la grille d'entrevue se retrouvent à l'appendice B du présent document.

Les données recueillies ont été traitées à l'aide des logiciels SPSS, Ucinet et NetDraw. Une autorisation du comité de l'éthique en recherche auprès de sujets humains de l'UQÀM a attesté du respect des règles de la présente étude en la matière. Le formulaire de consentement des sujets répondant aux entrevues et d'engagement au respect de la confidentialité, de la part des chercheurs, se retrouvent à l'appendice B du présent document.

Joueurs assidus AÉJ	Joueurs assidus bingo	Joueurs en traitement
N= 30	N=30	N= 30

**Tableau 3.2** Répartition de l'échantillon *réseaux personnels*.

Voici quelques précisions sur l'échantillon des entrevues effectuées. La proportion de femmes dans l'échantillon est de 56 % et celle des hommes, de 44 %. La plus grande présence de femmes tient au fait que 80 % des joueurs de bingo sont, en fait, des joueuses alors que 63 % des joueurs d'AÉJ sont des hommes. De même, les hommes sont aussi plus présents dans le groupe des personnes en traitement : 35 % de femmes contre 65 % d'hommes. L'âge moyen des personnes en traitement (48,8 ans) et l'âge des joueurs d'AÉJ (42,9 ans) ne diffèrent pas significativement d'un groupe à l'autre. Toutefois, le groupe des joueurs de bingo est nettement plus âgé (60,3 ans;  $p < 0,001$ ).

### **3.1 Échanges avec des intervenants sociaux**

En plus des nombreux échanges informels ayant eu cours tout au long des activités de cueillette des données, deux rencontres d'échanges, portant sur des résultats préliminaires, ont été réalisées avec des intervenants travaillant auprès de joueurs en difficulté. Ces rencontres, d'environ deux heures chacune, avaient comme objectif de bonifier les réflexions et les analyses visant à interpréter les données recueillies.

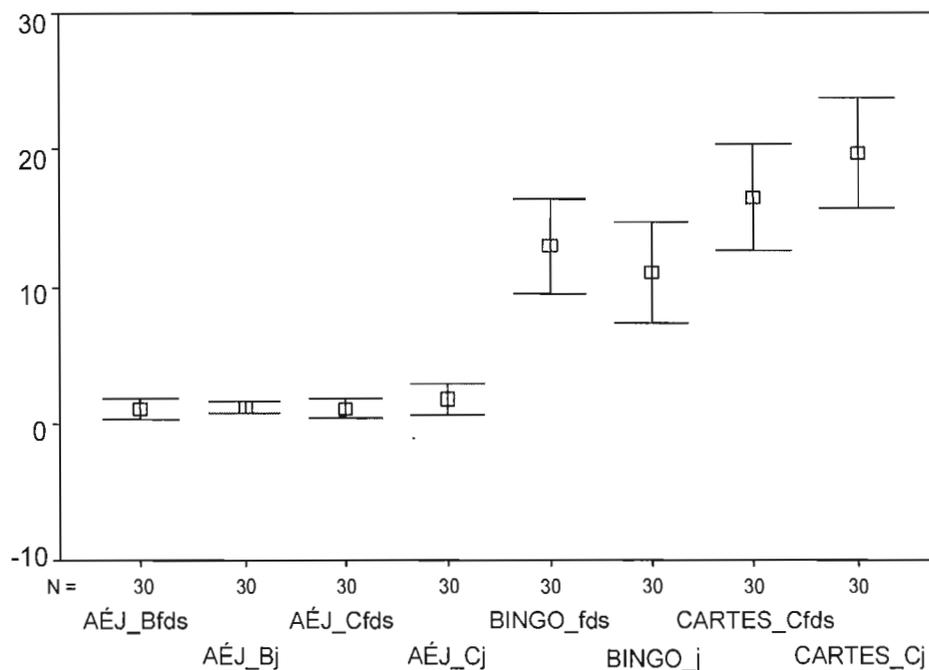
## CHAPITRE IV

### PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Dans cette section, nous présentons, en première partie, les résultats des observations des interactions et des distractions des joueurs selon les différents jeux et les différentes périodes. Puis, en seconde partie, nous présentons les résultats relatifs aux caractéristiques structurelles des réseaux personnels des joueurs assidus d'AÉJ, des joueurs en traitement et des joueurs assidus de bingo.

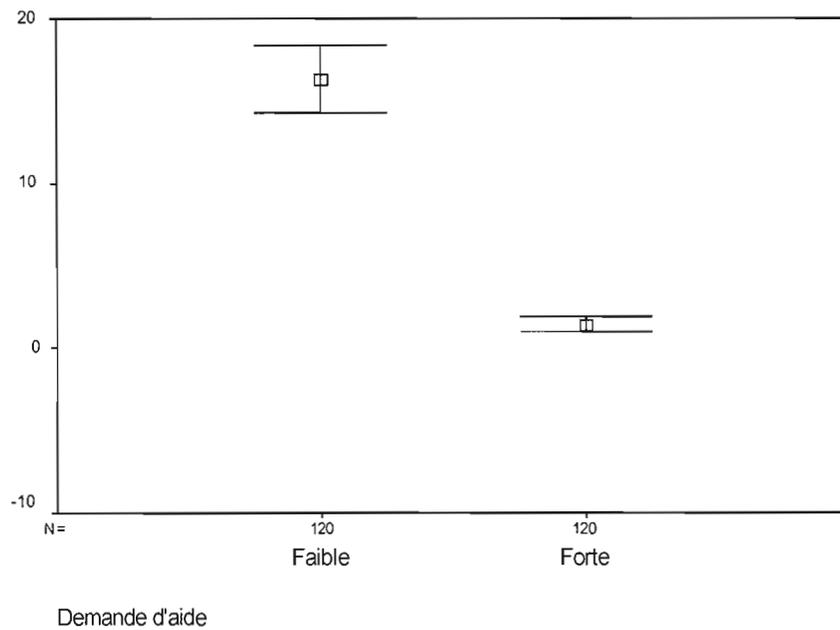
#### 4.1 Résultats des observations de terrain

Les joueurs d'AÉJ ont toujours significativement moins ( $p < 0,001$ ) d'interactions que les joueurs de cartes et de bingo quel que soit le lieu (bar ou casino) ou le moment (jour de semaine ou soir et fin de semaine), voir la figure 4.1. À cet effet, contrairement à nos interrogations concernant de possibles différences liées aux lieux et aux périodes, il n'y a pas de différence entre les groupes d'AÉJ observés dans les bars et au casino et les périodes d'observation (jour de semaine, soir et fin de semaine). De même, le nombre d'interactions observées pour les joueurs de bingo et de cartes ne varie pas significativement selon le moment de l'observation.



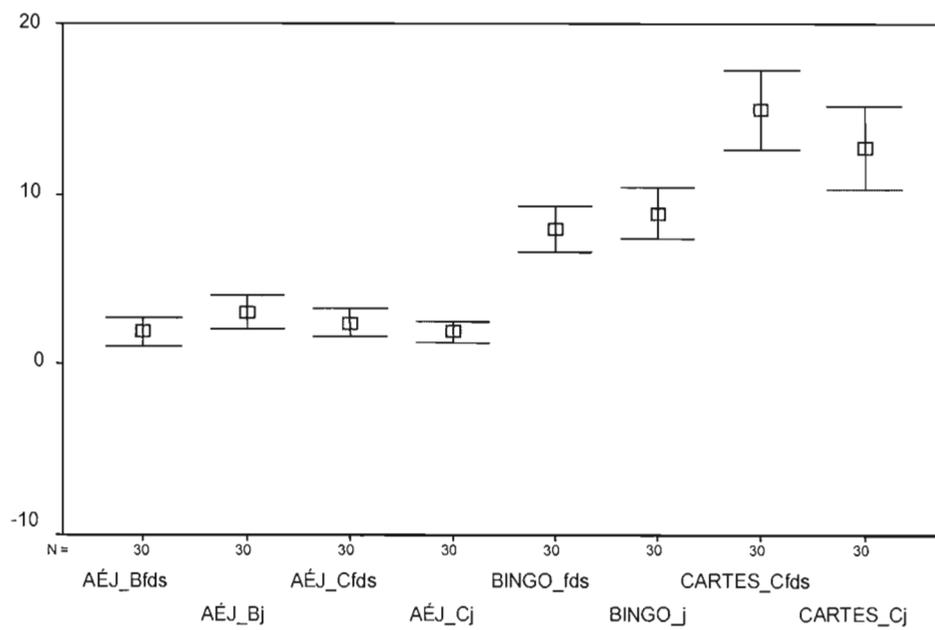
**Figure 4.1** Nombre d'interactions par type de jeux par période de 15 minutes.

Lorsqu'on réunit, d'une part, les quatre ensembles d'observations des interactions associées aux AÉJ, jeux à forte demande d'aide, et que, d'autre part, on réunit les quatre ensembles d'observations des interactions associées aux jeux à faible demande d'aide (bingo et cartes), on constate que les AÉJ sont environ 11 fois moins interactifs (1,4 contre 16,2) que les autres jeux observés, voir la figure 4.2.



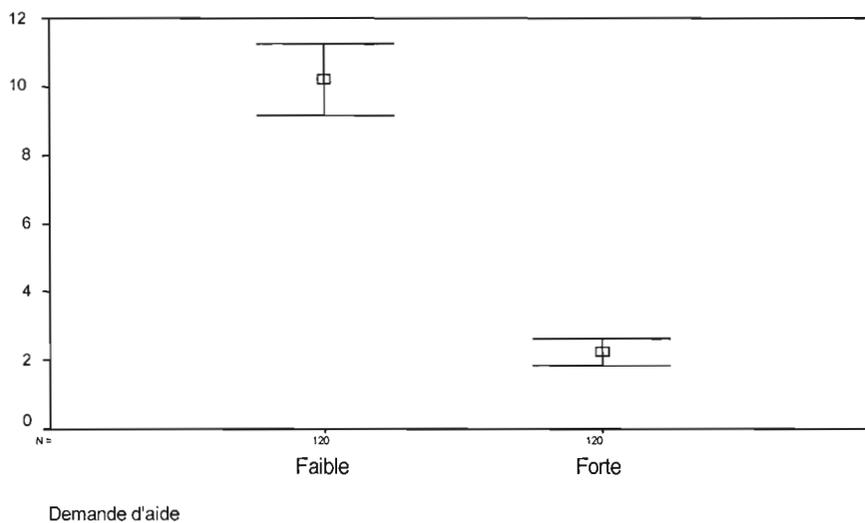
**Figure 4.2** Nombre d'interactions selon la demande d'aide par période de 15 minutes.

À l'instar de ce qu'on observe avec le nombre d'interactions, les distractions sont significativement moins présentes pour les AÉJ par rapport aux autres groupes étudiés et le nombre de distractions est peu influencé par la période et le lieu d'observation. Toutefois, le nombre de distractions est moins élevé pour les groupes bingo que pour les groupes cartes du casino ( $p < 0,001$ ) (fig. 4.3).



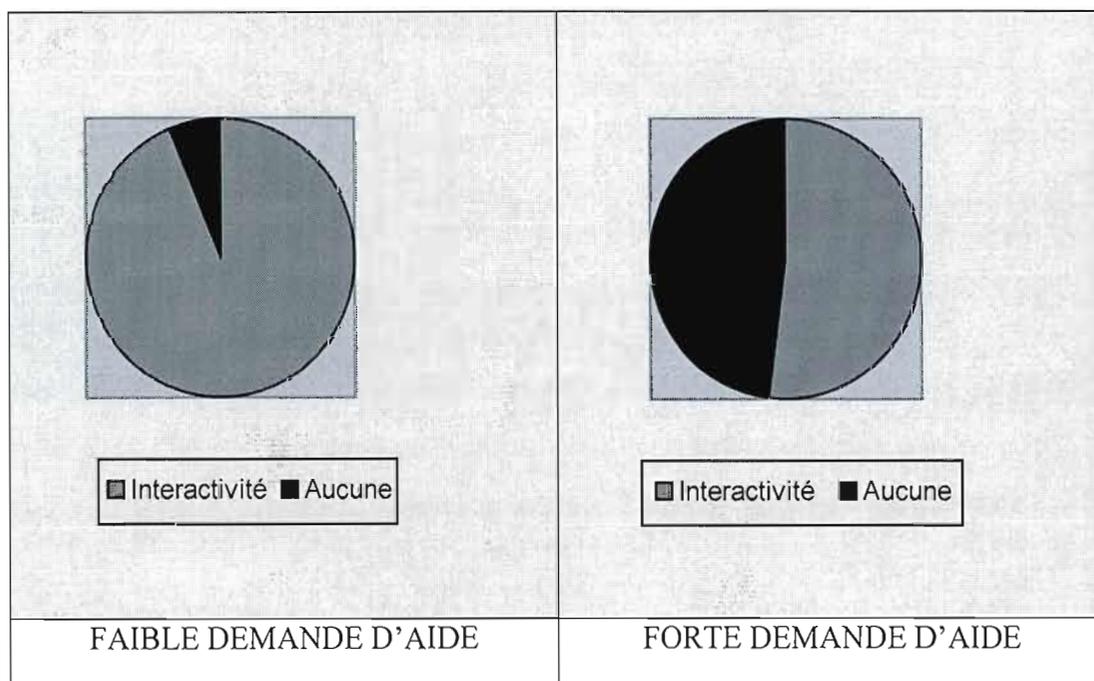
**Figure 4.3** Nombre de distractions par type de jeux par période de 15 minutes.

Lorsqu'on réunit, d'une part, les quatre ensembles d'observations des distractions associées aux AÉJ et, d'autre part, les quatre ensembles d'observations des distractions associées aux jeux à faible demande d'aide (bingo et cartes), on constate que la présence de distractions est environ 5 fois moins élevée pour les AÉJ (2,3 contre 11,1) que pour les autres jeux observés (fig. 4.4).



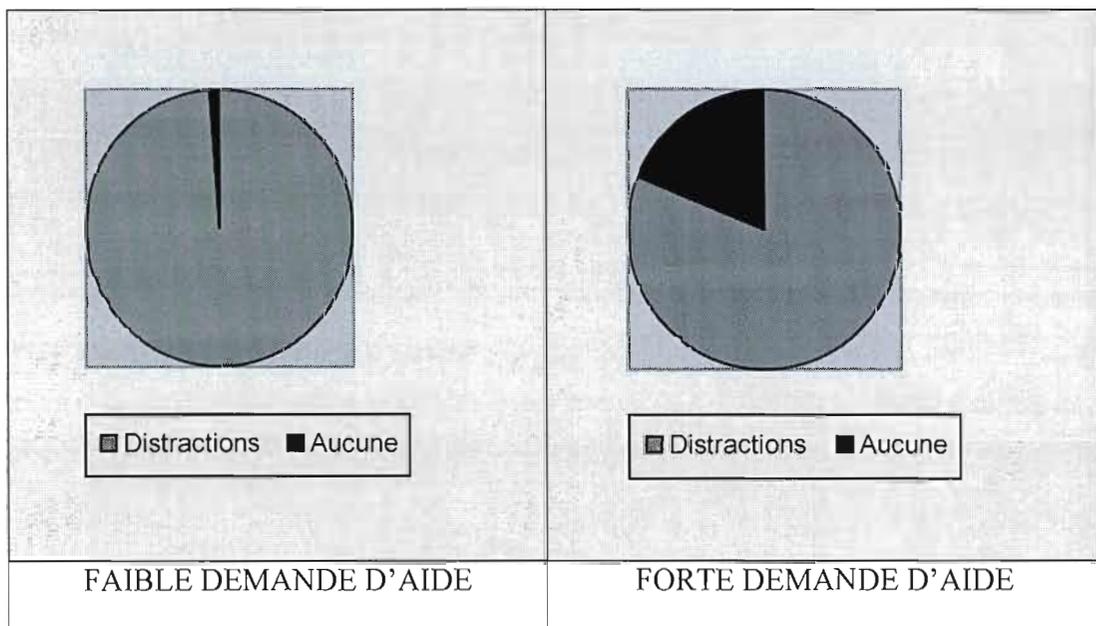
**Figure 4.4** Nombre de distractions selon la demande d'aide par période de 15 minutes.

La figure 4.5 met en comparaison la proportion des observations individuelles où l'on ne retrouvait aucune interaction. On peut observer la grande différence selon que le jeu est associé à une faible demande d'aide ou à une forte demande d'aide : 94,2% des individus des groupes de jeux associés à une faible demande d'aide ont eu au moins une interaction lors de la période d'observation contre seulement 52,5% pour les AÉJ.



**Figure 4.5** Proportion des absences d'interaction selon l'association à la demande d'aide.

En comparant la proportion des observations individuelles où l'on ne retrouve aucune distraction, on peut encore observer une grande différence selon que le jeu est associé à une faible demande d'aide ou à une forte demande d'aide. Presque la totalité des individus (99,2%) des groupes de jeux associés à une faible demande d'aide ont eu au moins une distraction lors de la période d'observation alors que près du cinquième des joueurs (19,2%) s'adonnant aux AÉJ n'en ont eu aucune (fig. 4.6).



**Figure 4.6** Proportion des absences de distraction selon l'association à la demande d'aide.

## 4.2 Résultats des entrevues portant sur les réseaux personnels des joueurs

Nous présentons ci-après les principaux résultats relatifs aux caractéristiques structurelles des réseaux personnels de joueurs assidus d'AÉJ, de joueurs en traitement et de joueurs assidus de bingo.

### 4.2.1 Différences les plus significatives

Les réseaux personnels des joueurs des groupes AÉJ et traitement comptent sensiblement le même nombre de personnes, soit respectivement 11,2 et 13 personnes en moyenne. Par ailleurs, les réseaux des joueurs de bingo comprennent en moyenne un nombre significativement plus élevé de personnes (25,8;  $p < 0,001$ ) dans leur réseau (fig. 4.7).

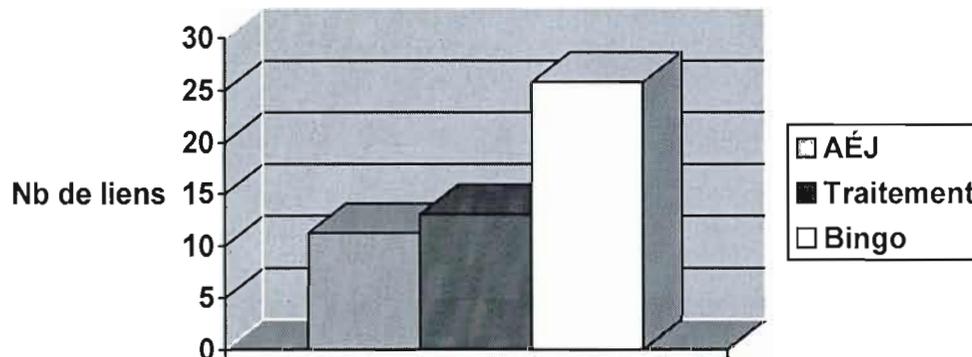
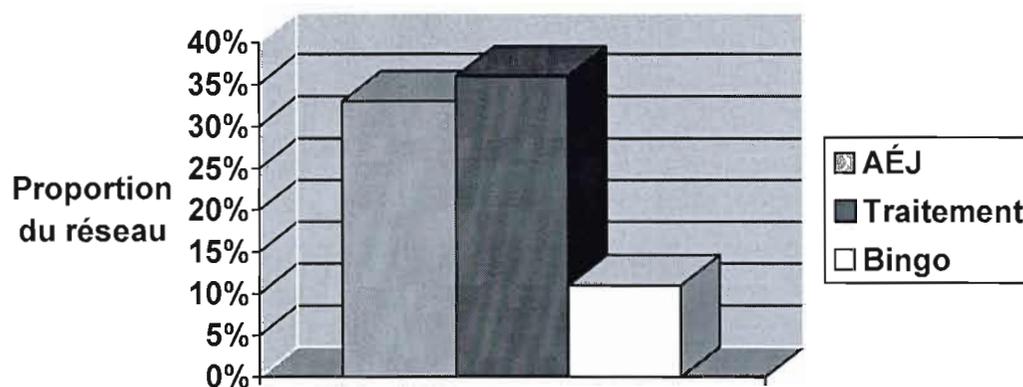


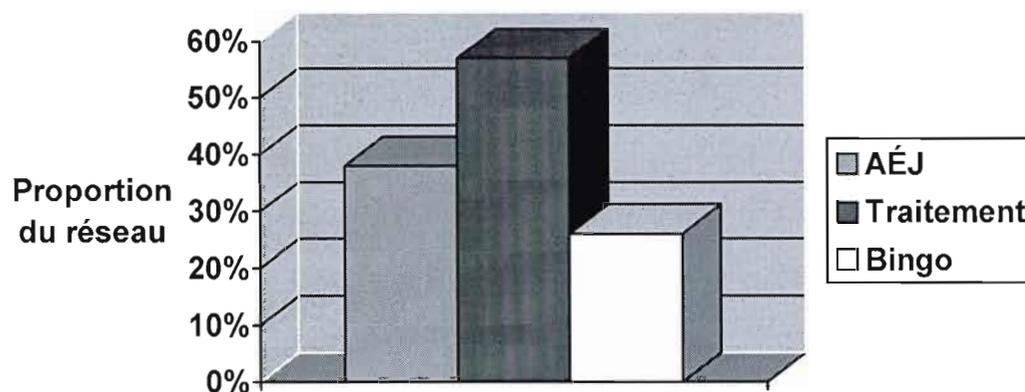
Figure 4.7 Taille du réseau personnel pour les trois groupes.

Les groupes de joueurs d'AÉJ et ceux en traitement fréquentent leur réseau personnel dans une plus grande proportion sur une base hebdomadaire. Ils rejoignent respectivement 33 % et 36 % des membres de leur réseau. Les joueurs de bingo fréquentent, en moyenne, une portion significativement plus petite de leur réseau 11% ( $p < 0,001$ ). Cette situation est peut-être en partie liée au fait que leur réseau comporte plus de gens (fig. 4.8). Ainsi, les groupes AÉJ et en traitement connaissent moins de gens et les voient plus souvent.



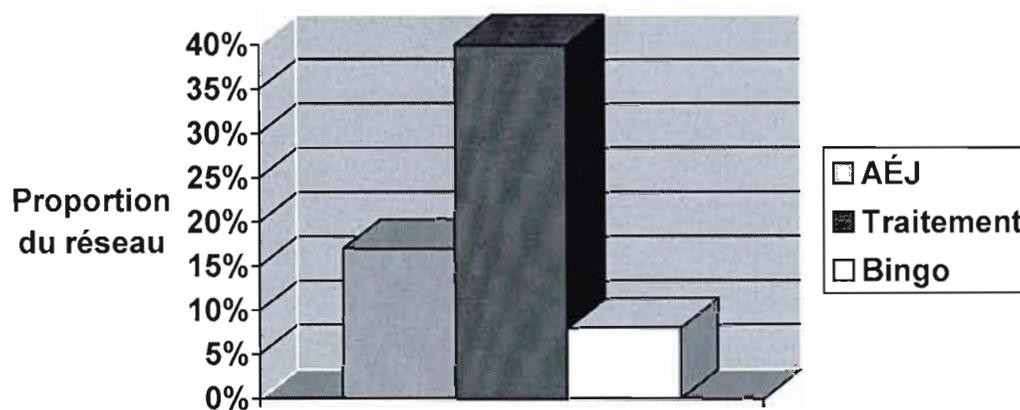
**Figure 4.8** Proportion du réseau fréquentée sur une base hebdomadaire.

Le réseau personnel des joueurs en traitement est celui qui compte la plus grande proportion (57 % ;  $p < 0,001$ ) de personnes offrant du soutien. Les groupes AÉJ et bingo en comporte moins (38 % et 26%) comme le montre la figure 4.9.



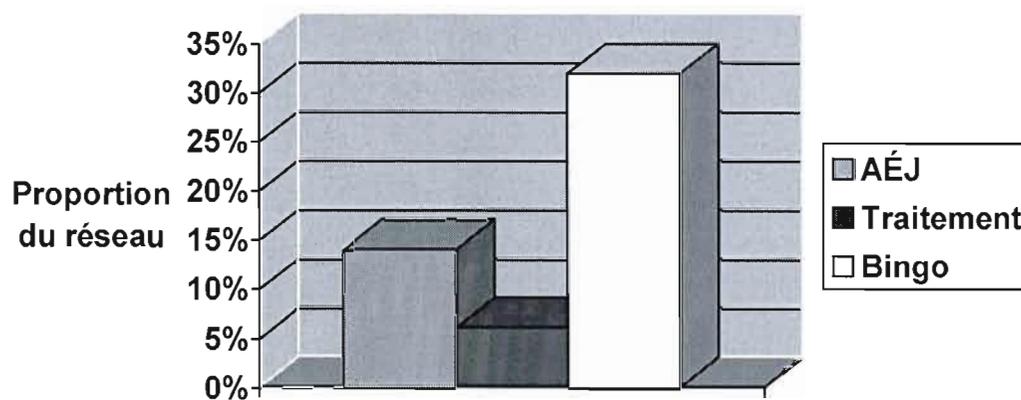
**Figure 4.9** Proportion des membres du réseau offrant du soutien.

Les joueurs en traitement disent recevoir du soutien émotif de leur réseau dans une proportion significativement plus grande (40 %;  $p < 0,001$ ). Tandis que les joueurs d'AÉJ disent recevoir du soutien émotif de 17 % de leur réseau. Toutefois, seulement 8 % des membres des réseaux de joueurs de bingo offrent du soutien émotif (fig. 4.10).



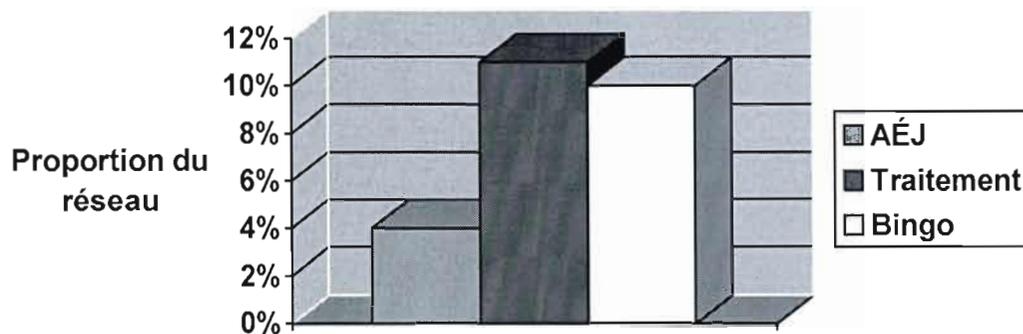
**Figure 4.10** Proportion des membres du réseau offrant du soutien émotif.

Par ailleurs, le groupe de joueurs de bingo se différencie aussi par la présence d'une plus grande proportion de liens d'activités (32 %;  $p < 0,001$ ) contre respectivement 14 % et 6 % pour les groupes de joueurs d'AÉJ et en traitement, ces deux derniers groupes ne se différenciant pas significativement l'un de l'autre (fig. 4.11).



**Figure 4.11** Proportion du réseau liée aux activités.

Comme l'illustre la figure 4.12, le réseau personnel des joueurs d'AÉJ compte une proportion largement plus faible de membres de la belle-famille (4 %;  $p < 0,001$ ). Les joueurs de bingo et en traitement comptent respectivement 10 % et 11 % de membres de la belle-famille dans leur réseau.



**Figure 4.12** Proportion de membres de la belle-famille dans le réseau personnel.

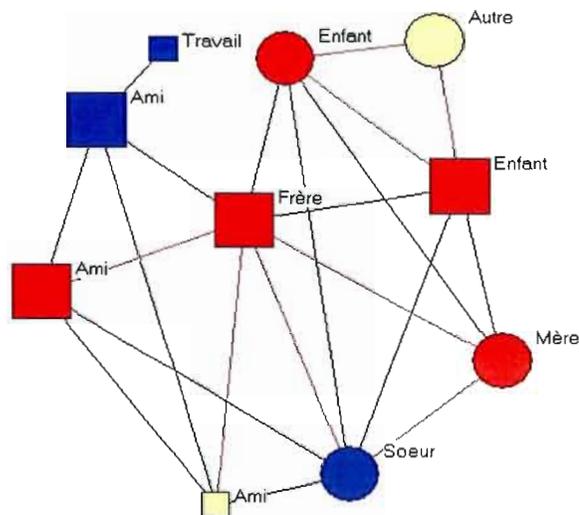
#### 4.2.2 Exemples typiques de réseaux personnels selon les groupes étudiés

À titre d'illustration de la structure des réseaux personnels des différents groupes de joueurs, les figures 13, 14 et 15 présentent des réseaux personnels *types* des joueurs selon le groupe (AÉJ, en traitement, bingo). Afin d'obtenir une image plus claire, le joueur lui-même, ego, n'est pas illustré dans le réseau (puisque'il ou elle a évidemment des liens avec tous les membres de son réseau personnel). Toutefois, la force du lien que le joueur entretient avec les membres de son réseau est indiquée par la couleur du nœud (voir la légende ci-dessous).

### Légende

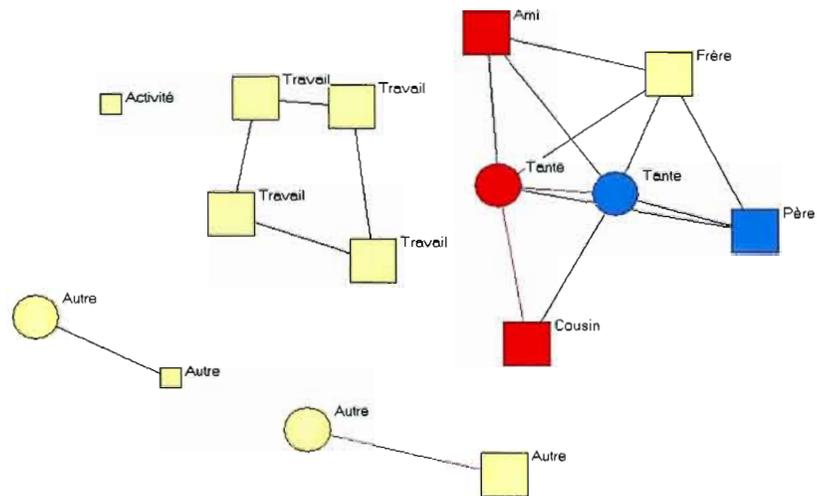
**Couleur :** intensité du lien avec Ego (rouge = fort, bleu = moyen, jaune = faible)  
**Taille du nœud :** apporte du soutien (quelque soit le type; oui = plus gros)  
**Forme du nœud :** sexe (rond = femmes; carré = hommes)  
**Lien =** force du lien entre les membres du réseau (fort = rouge; faible = noir)

Le réseau personnel typique d'un joueur d'AÉJ, présenté ici, est formé d'une seule composante, c'est-à-dire qu'il est composé de personnes qui ont entre elles un lien direct ou indirect ne passant pas par le joueur lui-même, voir la figure 4.13.



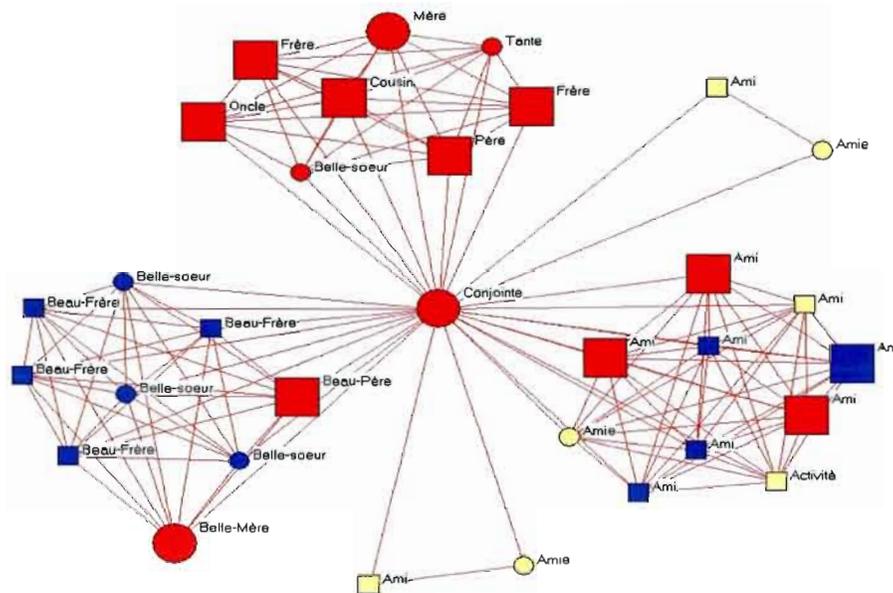
**Figure 4.13** Réseau d'un joueur assidu d'AÉJ.

Le réseau personnel typique d'un joueur en traitement n'est pas très étendu et il compte plusieurs composantes, voir la figure 4.14. Il est à noter que les liens *autres* sont souvent des liens relatifs au traitement où des anciens conjoints.



**Figure 4.14** Réseau d'un joueur en traitement.

Le réseau typique d'un joueur de bingo, présenté ici, comprend plusieurs composantes et un grand nombre d'individus interreliés (fig. 4.15).

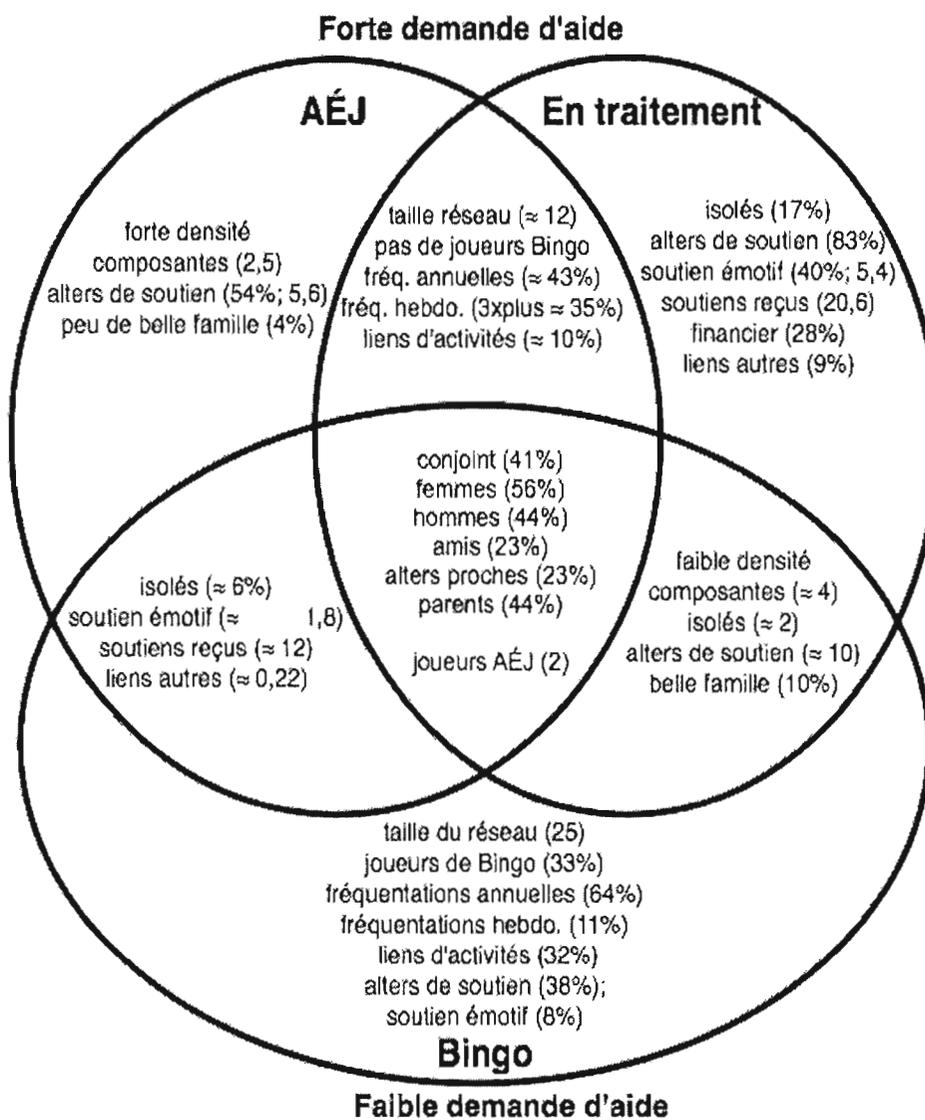


**Figure 4.15** Réseau d'un joueur assidu de bingo.

La figure 4.16 (page suivante) présente un résumé des principales caractéristiques des trois groupes ayant fait l'objet d'entrevues. Il est intéressant de noter, au centre, les points qu'ont en commun les trois groupes. Parmi ces points communs, soulignons que le nombre de joueurs d'AÉJ présents dans le réseau personnel reste constant (environ deux joueurs) quel que soit le type de jeu pratiqué. Ainsi, les joueurs d'AÉJ ne semblent pas compter plus de joueurs dans leur réseau. Toutefois, la proportion constituée par ces joueurs est évidemment plus élevée dans le cas des joueurs d'AÉJ ou en traitement qui ont un plus petit réseau (12 personnes versus 26 personnes) et représente près du double de la proportion des joueurs d'AÉJ dans le

réseau des joueurs de bingo. Par ailleurs, les réseaux des individus des différents groupes de joueurs sont semblables en ce qui a trait à la présence d'un conjoint, de femmes, d'hommes, d'amis, de liens proches et de parents.

**Résumé des principales caractéristiques des réseaux sociaux associées à des jeux de hasard et d'argent à faible et à forte demande d'aide provenant de joueurs actifs ou en traitement .**  
Mongeau, P., Saint-Charles, J., Biron, J.-F., (2005)



**Figure 4.16** Résumé des principales caractéristiques des réseaux personnels.

Il faut par ailleurs tenir compte de la plus grande taille du réseau moyen des joueurs assidus de bingo lorsqu'on effectue la lecture des données en proportion du réseau. Ainsi, bien que les joueurs de bingo ont, en nombre, le même soutien émotif que le groupe AÉJ, ils peuvent compter sur plus de soutien au total que ce groupe et environ autant que le groupe en traitement. Les groupes bingo et traitement ont aussi en commun un plus grand nombre de composantes (4 en moyenne) et de liens isolés (2 en moyenne) que le groupe AÉJ (2,5 composantes et 0,6 isolé en moyenne).

## CHAPITRE V

### DISCUSSION

Rappelons que ce mémoire vise à mieux comprendre le rôle du contexte communicationnel associé à différents types de jeux de hasard et d'argent dans une conjoncture où les appareils électroniques de jeu sont proportionnellement associés au développement de problèmes de jeu. Notre revue de la documentation scientifique nous a conduit à porter une attention particulière à l'interactivité sociale entourant le déroulement du jeu et à l'insertion sociale des joueurs. Aussi, nous avons procédé à l'observation des interactions de différents types de jeu et à l'analyse des réseaux de relations interpersonnelles des joueurs.

Nous voici maintenant à l'étape d'interpréter et de discuter les implications des résultats obtenus en rapport aux hypothèses de recherche que nous avons émises quant aux rôles des interactions sociales durant le jeu et du réseau social des joueurs. Il s'agit ici de dégager en quoi nos résultats peuvent aider à mieux cerner la problématique des AÉJ.

#### ***5.1 Interactivité et observations de terrain***

En premier lieu, notre hypothèse portant sur le rapport entre l'interactivité en contexte de jeu et les demandes d'aide est confirmée. En effet, la comparaison

des données relatives au nombre d'interactions sociales des joueurs sur le terrain montre une différence statistiquement significative ( $p < 0,001$ ) entre les AÉJ et les autres jeux observés. Ceci n'est pas surprenant considérant que le jeu sur les AÉJ ne nécessitent aucune interaction humaine pour leur déroulement. Ce qui surprend, c'est l'ampleur de cette différence (fig. 4.1 et 4.2) et le fait qu'elle semble s'accompagner d'une désaffection marquée des joueurs d'AÉJ à l'égard de l'environnement social externe au jeu, comme le témoigne l'écart relatif à la présence de distractions (fig. 4.3 et 4.4). Ainsi, les joueurs d'AÉJ portent beaucoup moins attention à l'environnement social que les joueurs de bingo et de cartes du casino lors d'une période de jeu. En ce sens, une bande vidéo ayant été diffusée sur plusieurs chaînes de nouvelles québécoises offre également un exemple frappant: on peut y observer le déroulement d'un vol qualifié (homme masqué avec un fusil de gros calibre) avec, en arrière-plan, une joueuse qui poursuit sa session de jeu sur un AÉJ, complètement absorbée. Cet événement a d'ailleurs attisé, temporairement, le débat social hautement médiatisé entourant la gestion des AÉJ au Québec (Pratte, 2006).

Par ailleurs, le fait que les résultats des observations soient peu influencés par l'emplacement des appareils et le moment des observations (fig. 4.1 et 4.3) conforte l'hypothèse générale selon laquelle le type de jeu influence significativement la quantité et la qualité des interactions sociales. Dans le cas des AÉJ, ceux-ci induiraient une forme de rupture de communication avec l'environnement social puisqu'on peut y constater une absence totale d'interaction et de distraction dans une proportion de 20% des cas (fig. 4.5 et 4.6). En lien avec notre cadre théorique, quant au rôle prépondérant de l'interaction dans le processus d'autorégulation de soi, on en arrive à la conclusion que le joueur inattentif à son environnement social percevra difficilement les signaux indiquant les écarts qui engendrent la dissonance

cognitive déclenchant *l'autorégulation*. Toujours en s'appuyant sur notre cadre conceptuel, on peut prétendre que les dimensions de *préservation de la face*, d'autorégulation et de cohésion sociale associées aux interactions humaines peuvent difficilement s'opérer lorsqu'il y a absence de *contact* du joueur avec son environnement social.

Bien que les AÉJ puissent constituer, pour plusieurs, une activité de détente n'entraînant pas systématiquement des problèmes de jeu, la relation joueur/jeu qui en découle reste caractérisée par l'absence d'interaction et de communication interpersonnelle. Cet aspect *isolant* des AÉJ couperait donc une grande part de la rétroaction sociale permettant la prise d'un recul face à l'activité de jeu. Concrètement, dans un tel cadre pauvre en interactions humaines, il est vraisemblable qu'un individu poursuive une session de jeu qui aurait été, dans un contexte communicationnel plus interactif, interrompu par le malaise issu de la conscience par le joueur du regard de l'autre. Il en va de même pour les décisions prises par l'individu pendant ses sessions de jeu, notamment face à l'ampleur de ses mises qui ne sont pas soumises au regard d'autrui. Dans la mesure où les jeux présentant le plus faible taux de demande d'aide sont aussi ceux où on retrouve le plus d'interactions, les résultats suggèrent que l'interactivité en contexte de JHA peut fournir une forme de protection contre le développement de problèmes de jeu. De même, compte tenu de l'association des AÉJ avec le développement de problèmes de jeu, l'aspect asocial des sessions de jeu avec les AÉJ apparaît comme un facteur de nocivité.

### **5.1.1 Interactivité sociale et structure des AÉJ**

Comme nous l'avons vu, le cadre d'analyse proposé par Griffiths (1993, 1995, 2000, 2004) concernant les aspects structuraux psychocognitifs des jeux

montre que les AÉJ comportent une menace intrinsèque pour la santé mentale des joueurs. En complémentarité, nous proposons de développer une analyse davantage centrée sur les aspects communicationnels. Comme le présume notre cadre conceptuel, l'interaction humaine ne se limite pas aux seules interactions verbales. L'interactivité sociale, selon Goffman, s'échelonne d'une lointaine perception de *coprésence* jusqu'à des échanges directs dans une *zone antérieure*. Selon cette interprétation, un jeu, en plus de son fonctionnement purement technique, posséderait également une forme de culture et de *mise en scène* qui contribuent à structurer le comportement des acteurs. À cet effet, le modèle psychocognitif de Griffiths et notre approche communicationnelle apparaissent complémentaires. Ainsi, l'individu se trouve face à un engin spécialement conçu pour maximiser son état de plaisir tout en déjouant certains processus de protection psychologique. La rupture de communication avec l'environnement social, induite par les AÉJ, s'avère alors d'autant plus néfaste que l'activité est d'emblée porteuse de risques. Autrement dit, le fait qu'un individu soit dans un mode d'interaction minimal n'est pas dangereux en soi. Par contre, si un jeu recèle déjà les aspects nocifs au niveau structurel, tels qu'identifiés par Griffiths, l'absence des processus autorégulateurs associés à l'interaction sociale pourrait contribuer à expliquer, en partie, la plus grande association des AÉJ avec les demandes d'aide effectuées auprès des organismes sociaux.

### **5.1.2 Réflexion sur la « dramaturgie sociale » des jeux**

Outre notre méthodologie rigoureuse d'observation de l'interactivité, les centaines d'heures passées auprès de joueurs, dans leur milieu, nous ont fourni une riche expérience du contexte dans lequel s'insère cette interactivité. Fort de cette expérience, nous nous permettons ici, en ce sens, une succincte analyse davantage qualitative de la dramaturgie des jeux

étudiés en s'inspirant de la théorie « goffmannienne ». L'objectif est toujours de préciser l'influence du contexte communicationnel sur le comportement des joueurs. En resituant nos observations dans leur contexte, il nous est permis d'établir le portrait suivant.

Pour les AÉJ, l'interactivité sociale semble non focalisée. Le contexte des AÉJ serait, d'un point de vue « goffmannien », davantage dominé par de la *coprésence* se déroulant dans une *zone postérieure* où l'acteur offre une performance dramaturgique minimale. Le risque de perdre la face est, en grande partie, absent du contexte de jeu et l'acteur se situe donc dans les *coulisses* souvent loin des contraintes de l'interaction.

En comparaison, les nombreuses interactions humaines nécessaires à la réalisation des jeux de cartes du casino imposent un plus haut niveau de performance à l'acteur; il doit jouer à une vitesse convenable afin de ne pas entraver le déroulement du jeu et sa fluidité interactionnelle, ses pertes et gains sont soumis au regard de protagonistes et il doit se tenir de façon convenable à l'égard du groupe de joueurs et du lieu. Une trop grande agitation physique où l'expression non mesurée de frustrations par l'acteur entraîneront des pressions sociales vers la conformité. Les menaces à la façade sont bien présentes et l'acteur doit rester sur ses gardes. D'ailleurs, lors de nos observations, on a pu voir des individus présentant des troubles de comportement se faire « réguler » par un croupier attentionné ou par le groupe de joueurs. Par opposition aux AÉJ, l'interactivité est très *focalisée* et se déroule dans le cadre d'une zone assurément *antérieure*. Il y a *de facto*, au-delà d'une plus grande présence de distractions et d'interactions, de fortes attentes dramaturgiques. Un exemple complémentaire nous est donné par des intervenants sociaux nous ayant confié que certains clients se déguisaient parfois à leur retour au casino afin d'éviter d'être reconnus suite à de mauvais comportements.

En ce qui a trait au bingo, il s'agit d'une activité hautement sociale où l'interactivité oscille, selon nous, entre le *focalisé* et le *non focalisé*. Comme le *public* nous semble moins exigeant qu'aux jeux de cartes du casino, on pourrait y décrire l'interactivité comme s'y déroulant dans une zone *antérieure détendue*. Par ailleurs, les joueurs de bingo nous sont apparus très attentifs à l'environnement social.

## **5.2 Réseaux de relations interpersonnelles et soutien social**

Pour ce qui est de nos deux autres hypothèses portant sur les réseaux des joueurs, les résultats obtenus avec les entrevues apportent un éclairage nouveau sur l'insertion sociale des joueurs et joueuses d'AÉJ et sur des pistes d'action pour favoriser leur entrée en traitement. La première hypothèse que nous avons formulée quant à la taille et à la densité des réseaux personnels des joueurs et joueuses d'AÉJ se voit confirmée. Relativement à la taille des réseaux (fig. 4.7), les joueurs d'AÉJ comportent deux fois moins de liens ( $n=12$ ) que ceux des réseaux des joueurs de bingo ( $n=26$ ). Ce dernier résultat est d'autant plus remarquable que la taille des réseaux dans la population diminue généralement avec l'âge (Bidart, 1997; Burt, 1990) et que les joueurs de bingo sont plus âgés. Il devrait donc en être autrement. D'autre part, pour bien comprendre l'implication de ces résultats, il est établi que la taille du réseau moyen d'un adulte nord-américain comporte environ 20 liens (Wellman, 1990). On peut donc également conclure qu'avec des réseaux ne comportant en moyenne que 11 et 13 liens, les réseaux personnels respectifs des groupes AÉJ et traitement sont particulièrement ténus.

Par ailleurs, en plus de posséder un réseau social beaucoup plus grand, le groupe bingo se différencie aussi par la présence de nombreux liens d'activités. Ceci s'expliquerait en partie par le fait que les individus de ce

groupe sont plus âgés et ont plus de temps à consacrer aux activités. De plus, le bingo étant une activité où les gens vont souvent en groupe, les individus y cultiveraient de nombreux liens. Ainsi, 33 % des membres du réseau personnel des joueurs du groupe bingo s'adonnent à ce même jeu. Comparativement, il ne semble pas que les joueurs d'AÉJ recherchent particulièrement la présence d'autres joueurs. Cela laisse supposer que cette population de joueurs et joueuses de bingo est composée de personnes plus enclines à établir des liens sociaux. L'effet protecteur associé aux interactions durant le jeu pourrait donc être en grande partie aussi lié à la plus grande insertion sociale de ces joueurs et joueuses.

À l'égard de la densité<sup>17</sup>, on note une différence appréciable entre les réseaux personnels du groupe de joueurs d'AÉJ et du groupe de joueurs en traitement, ce qui confirme notre troisième hypothèse. En fait, les joueurs du groupe AÉJ se distinguent des autres groupes étudiés par le fait qu'ils ont un réseau plus petit et plus serré. Cette densité plus forte des réseaux du groupe de joueurs d'AÉJ indique que les individus de leur réseau sont généralement très liés les uns aux autres tel que le démontre l'exemple de la figure 4.13. Cette caractéristique du réseau peut être déterminante sur le comportement social des individus de ce groupe puisque, sans être isolés, ils appartiennent à un groupe homogène dont ils fréquentent les membres sur une base régulière. Dans un tel réseau, où l'individu a accès à moins de sources d'informations diversifiées et possède moins de liberté, il peut être assez difficile de se redéfinir. De leur côté, les joueurs en traitement se différencient des joueurs d'AÉJ et se rapprochent des joueurs de bingo en ce que la densité de leur réseau est plus faible et que celui-ci contient plus de composantes.

---

<sup>17</sup> C'est-à-dire le nombre de liens réels sur le nombre de liens potentiels entre les individus du réseau.

D'autres particularités des réseaux personnels du groupe en traitement attirent également l'attention. D'une part, le groupe en traitement se distingue par le fait qu'il reçoit beaucoup de soutien de son réseau (fig. 4.9 et 4.10) et, en proportion, beaucoup plus de soutien émotif que les autres groupes. En comparaison, le groupe AÉJ reçoit très peu de soutien. Toutefois, la question se pose à savoir s'ils ont plus de soutien parce qu'ils sont en traitement ou s'ils sont en traitement parce qu'ils ont accès à plus de soutien. D'autre part, la proportion de belle-famille est aussi significativement plus grande dans le groupe traitement que dans le groupe AÉJ (fig. 4.12). Ces derniers éléments ne sont pas sans susciter des interrogations, considérant que la plupart des joueurs excessifs sollicitent rarement de l'aide et représentent une part substantielle de l'ensemble des joueurs d'AÉJ (Chevalier et Allard, 2001). La belle-famille jouerait-elle un rôle particulier sur la prise de conscience de l'existence d'un problème de jeu et sur les comportements d'autorégulation?

Ainsi, les différences entre le groupe AÉJ et le groupe traitement se situent au niveau de la densité, du soutien social et de la présence de la belle-famille. Ce qui appuie l'idée que certaines caractéristiques du réseau social du joueur pourraient influencer la recherche de l'aide.

En terminant, les caractéristiques communes aux trois groupes auront démystifié, en partie, la croyance populaire souvent entendue sur l'isolement des joueurs d'AÉJ et plus spécifiquement des joueurs pathologiques. Selon cette idée, nous aurions dû rencontrer davantage d'isolement. S'il est vrai que nous n'avons noté aucun gros réseau diversifié chez les groupes de joueurs d'AÉJ et de joueurs en traitement, nous n'avons pas non plus observé chez ces joueurs une propension à l'isolement. C'est plutôt dans la structure du réseau, dans la dynamique communicationnelle des sujets que nous avons trouvé quelques réponses ainsi que de nouveaux questionnements.

## CONCLUSION

Ce premier mémoire portant sur les dynamiques communicationnelles entourant la pratique des jeux de hasard et d'argent au Québec aura contribué à documenter certaines intuitions d'intervenants sociaux sur l'aspect asocial des appareils électroniques de jeu. Il aura permis, en ce sens, de porter un regard novateur sur l'association des AÉJ aux problèmes de jeu par des méthodes favorisant une présence prolongée dans le milieu des joueurs.

Ainsi, nous avons pu observer l'impact qu'a la structure du jeu sur l'interaction sociale des joueurs. Nous avons également pu dégager certaines caractéristiques propres aux réseaux personnels des joueurs et joueuses s'adonnant à différents types de jeux. Les hypothèses initiales ont été confirmées : 1) il y a peu d'interactions sociales dans les jeux de hasard et d'argent associés à une forte demande d'aide; 2) les réseaux des joueurs d'AÉJ ont une plus petite taille et une plus forte densité; 3) on note une présence de caractéristiques structurelles propres aux réseaux personnels des joueurs en traitement.

Par ailleurs, l'analyse des résultats, dans une perspective communicationnelle, nous montre les joueurs assidus d'AÉJ comme des individus vivant dans un espace « coupé » des autres tant lorsqu'ils jouent que lorsqu'ils se trouvent à l'intérieur de leurs relations interpersonnelles. Ces joueurs d'AÉJ ne seraient pas des individus isolés, mais plutôt des personnes *enfermées* dans un petit réseau de relations serrées où le jeu peut constituer

autant une fuite qu'un ciment. Aussi, il serait nécessaire d'approfondir notre compréhension du *comment* se construisent ou se déconstruisent les réseaux personnels des joueurs éprouvant des problèmes de jeu. De même, d'autres questions se posent à l'égard du rôle et de l'influence de certains éléments des réseaux personnels des joueurs, notamment quant à l'accès au soutien émotif et au rôle de la belle-famille au sein du réseau. Ainsi, on peut se demander si par exemple le fait qu'il y ait plus de membres de la belle-famille dans le réseau interpersonnel du joueur témoigne d'une insertion sociale plus « propice » à effectuer des demandes d'aide. En ce qui a trait au soutien social plus présent au sein du groupe en traitement, est-il plus présent parce que le joueur est en traitement ou est-ce ce même soutien qui favorise l'entrée en traitement? Il serait intéressant de considérer ces questions dans de futurs travaux.

D'autre part, l'adaptation des JHA aux changements technologiques et sociaux laisse présager des pistes de recherche auxquelles pourraient tout autant contribuer les résultats de ce mémoire; il pourrait être intéressant d'approfondir les implications du contexte communicationnel de jeux et de JHA *en ligne* par exemple.

En ce qui regarde les limites de ce mémoire, nous les identifions d'une part au fait que le contenu des échanges n'est pas pris en considération. Bien que les interactions recèlent un pouvoir autorégulateur, cette autorégulation s'effectue à l'égard de normes comportementales culturelles. Par exemple, dans l'Allemagne nazie, l'autorégulation poussait les individus à effectuer le salut nazie... C'était une action valorisée dans ce contexte. Si les normes se rapportant à l'adoption de comportements de jeu jugés excessifs varient d'un cadre à l'autre, les interactions vont aussi prendre différentes significations... Y a-t-il lieu d'identifier des interactions qui encouragent le développement de problèmes de jeu ?

À cet effet, on peut également se questionner sur les réseaux sociaux de joueurs et joueuses d'AÉJ. Posséder des informations de contenu serait fort intéressant, à savoir: quelles sont les normes des réseaux étudiés en rapport aux JHA et aux AÉJ. Cela permettrait de clarifier le positionnement des messages paradoxaux véhiculés par le biais des médias, c'est-à-dire la publicité visant la consommation de JHA en opposition des messages visant à prévenir une surconsommation. Dans la mesure où un joueur d'AÉJ possède un petit réseau serré, il peut : 1. devenir difficile d'adhérer à des normes se situant « hors de son réseau » et; 2. prévaloir des situations où un joueur est indirectement maintenu dans une situation difficile par le type de soutien qu'il reçoit de son entourage.

Par ailleurs, la présente recherche ne permet pas d'exclure que les différences retrouvées entre les populations jouant au bingo et les autres groupes de joueurs étudiés pour les entrevues réseaux soient essentiellement associées à la différence d'âge ou au sexe des personnes. Ainsi, l'âge moyen plus élevé du groupe bingo et le fait qu'il soit constitué majoritairement par des femmes pourraient biaiser en partie les résultats. Il faudrait reprendre les comparaisons effectuées ici en contrôlant ces variables. Un autre élément à considérer pour nuancer nos résultats, est qu'il est possible que le fait d'entrer en thérapie augmente le nombre de composantes présentes dans le réseau du joueur. De plus, nos résultats ne nous permettent pas de savoir si le réseau change suite au traitement. Compte tenu du taux de rechute élevé, que nous n'avons pas considéré et qui nous empêche de savoir s'il s'agit d'un premier traitement, cet aspect est particulièrement important à prendre en considération dans de prochaines recherches.

En conclusion, face au travail d'intervention sociale et de prévention relativement aux JHA dans la région montréalaise et ailleurs, il est important de considérer le niveau de difficulté que posent les clientèles possédant de

petits réseaux à forte densité. De même, la prise en compte du réseau personnel dans le traitement d'individus pourrait s'inscrire dans une démarche *d'ouverture au monde* en vue de briser l'enfermement ou de mieux comprendre la structure de ses ressources interpersonnelles.

## APPENDICE A

### GRILLE D'OBSERVATION

### **Informations sur l'échantillon**

Chaque grille indique les informations suivantes.

-Nom du jeu, ou de la famille de jeux (cartes sur table), auquel se réfèrent les observations.

-Identification de la catégorie spécifique à laquelle les observations se rapportent (jour, soir et fin de semaine, ALV bars, etc.).

### **Dimensions observées et consignes de codage**

*L'Observation* consiste en une période, d'une durée de 15 minutes, où les comportements d'un joueur sont codés, selon les dimensions de la présente grille, par un observateur entraîné. Chaque observation appartient à une catégorie d'échantillons et porte un numéro.

*Distraction* : On code «distraction» lorsque l'attention du joueur est attirée sur un élément n'ayant pas de rapport direct avec le déroulement du jeu. Par exemple, le joueur regarde sa montre, regarde passer quelqu'un, se retourne à cause d'un bruit. La distraction doit clairement, ne serait-ce que quelques secondes, détourner l'attention du joueur en action. Le temps de la distraction est pris en compte s'il dépasse 10 secondes. On codera alors : distraction L (pour longue) en indiquant la durée de la distraction longue.

*Interaction* : On code «interaction» lorsqu'un joueur entre en interaction avec un autre individu. L'échange peut-être verbal ou non-verbal (signe de la main, clin d'œil, etc.). Le temps de l'interaction est pris en compte si l'échange, d'un individu à d'autres, contient plus de 3 allers-retours (rétro-action) sans qu'il y ait reprise du jeu. On codera alors : interaction L (pour longue) en indiquant la durée de l'interaction longue.

*Quitte* : On code «quitte» quand un joueur abandonne l'aire de jeu. Dans le cas où le joueur revient, on poursuit l'observation en indiquant le temps passé hors de l'aire de jeu.

*Informations complémentaires* : Dans le cas où une interaction comporte un échange explicite de services (demander de la monnaie, commander à boire, etc.), on indiquera F pour fonctionnel. Le sexe du joueur et la durée de la période d'observation doivent aussi être notés.

---



## **APPENDICE B**

### **PROTOCOLE D'ENTREVUE**

1. Signature du formulaire de consentement approuvé par le comité d'éthique.
2. Renseignement sur le sujet : groupe d'âge, sexe et groupe étudié (ALV, Bingo, Centre de traitement).
3. On pose une première série de questions visant à rassembler l'ensemble des liens du sujet. On demande seulement le prénom des individus. Les prénoms sont notés dans une grille conçue à cet effet. Le générateur de nom peut être utilisé au besoin.
4. On pose une deuxième série de questions relatives au soutien social (rôle dans la grille) reçu du réseau de l'individu (voir le questionnaire « Soutien social »).
5. On complète l'entrevue avec des questions sur les attributs des liens (fréquence, durée, force, sexe, groupe d'âge, jeu) et la densité du réseau (liens entretenus au sein du réseau).
6. Pour la densité, on détermine des sous-groupes en fonction de ce qui ressort de l'entrevue (famille, amis, travail, étude ou autre). On demande si les individus du sous-groupe se fréquentent (non, peu, beaucoup). S'ils se fréquentent, on identifie ceux du sous-groupe qui ne fréquentent pas les autres (s'il y en a) et on termine en identifiant les individus ayant des liens avec les autres sous-groupes (ami qui fréquente la famille par exemple).

### **Légende pour compléter la grille**

**Densité** : Cercles représentant les sous-groupes et notes complémentaires sur les caractéristiques des interactions entretenues au sein du réseau.

**Fréquence** : quelques fois par : 1= semaine, 2= mois, 3= année.

**Force** : 1= très proche, 2= proche, 3= moins proche.

**Durée** : nombre de mois ou d'années de fréquentation.

**Groupe d'âge** : Âge du sujet.

**Sous-groupe**: F=famille (on ajoute un attribut à la famille tel que mère, père, conjointe, etc.); A=amis. S'il y a lieu, on peut ajouter d'autres sous-groupes : T=travail, L=loisir, par exemple.

**Rôle** (soutien social) : C= compagnonnage, S= services, E= soutien émotif, F= soutien financier.

---

### **Générateur de nom**

Cette section du questionnaire est à utiliser au besoin – elle vise à « aider la mémoire » de la personne.

#### **Famille**

Avec qui entretenez-vous un lien dans votre famille (personnes que vous fréquentez)?  
Parents ? Enfants ? Conjoint ? Frères et sœurs ? Beaux-frères et belles-sœurs ?  
Autres ?

#### **Amis**

Quelles sont les personnes que vous considérez vos amis ? Amis d'enfance que vous fréquentez encore ?

#### **Occupation et loisirs**

Afin de bien faire le tour d'horizon de votre entourage, pouvez-vous me dire quelles sont vos activités (travail, sport, association, bénévolat, études, cours) ? Entretenez-vous des relations avec des individus au sein de ces activités ?

Quels sont les lieux que vous fréquentez pour vos loisirs (bar, café, club, organismes, autres) ? Entretenez-vous des liens avec des personnes à ces endroits ?

---

### *Soutien social*

#### **Compagnonnage**

Avec qui, dans votre entourage, effectuez-vous certaines des activités suivantes : cinéma, restaurant, prendre un verre, spectacle, louer des films, jouer à différents jeux, faire du sport, danse, plein-air, sorties ou autres activités similaires.

#### **Services**

À qui faites-vous appel quand vous avez besoin de petits services, d'être dépanné (transport, déménagement, commissions, gardiennage, etc.) ?

#### **Soutien financier**

À qui feriez-vous appel, dans votre entourage, pour être dépanné financièrement à la suite d'un imprévu (bris de voiture, appareil ménager, vol ou autre) ?

#### **Soutien émotif**

À qui faites-vous appel quand vous avez besoin de parler, de vous confier ?

Quelles sont les personnes à qui vous annoncez vos bonnes et mauvaises nouvelles en priorité ?

---

## FORMULAIRE DE CONSENTEMENT

Bonjour,

La recherche à laquelle vous avez accepté de participer vise à mieux connaître certaines caractéristiques des interactions sociales associées aux différents types de jeux de hasard et d'argent. Elle est menée par une équipe de chercheurs en communication de l'UQÀM sous la direction de Pierre Mongeau, professeur en communication sociale.

Votre participation consiste à répondre à un questionnaire visant à dresser un portrait de votre réseau personnel de relations. Les noms des personnes citées ne seront pas notés, ils seront remplacés par des pseudonymes ou des numéros. La confidentialité des données sera strictement contrôlée.

Votre participation à cette recherche est strictement confidentielle et anonyme. Nous ne conserverons aucun nom dans nos bases de données et aucun nom ne sera mentionné dans des textes ou communications scientifiques.

Les chercheurs demeureront disponibles pour répondre à toutes les questions ou demandes d'éclaircissement que votre participation à cette recherche pourrait soulever :

Pierre Mongeau, professeur  
Département des communications, UQÀM  
Case Postale 8888, succ. Centre-Ville  
Montréal (Québec) H3C 3P8  
987-3000 poste 4055  
mongeau.pierre@uqam.ca  
Johanne Saint-Charles, professeure  
Département des communications, UQÀM  
987-3000 poste 2081  
[saint-charles.johanne@uqam.ca](mailto:saint-charles.johanne@uqam.ca)

Jean-François Biron, professionnel de  
recherche  
Département des communications, UQÀM  
Case Postale 8888, succ. Centre-Ville  
Montréal (Québec) H3C 3P8  
(514) 523-1764  
[biron.jean-francois@uqam.ca](mailto:biron.jean-francois@uqam.ca)

### Consentement

Je consens à participer à la recherche décrite dans ce qui précède.

Nom : \_\_\_\_\_

Signature : \_\_\_\_\_

Date :

Votre signature atteste que vous avez clairement compris les renseignements concernant votre participation au projet de recherche et indique que vous acceptez d'y participer. Vous êtes libre de vous retirer en tout temps de l'étude.

---

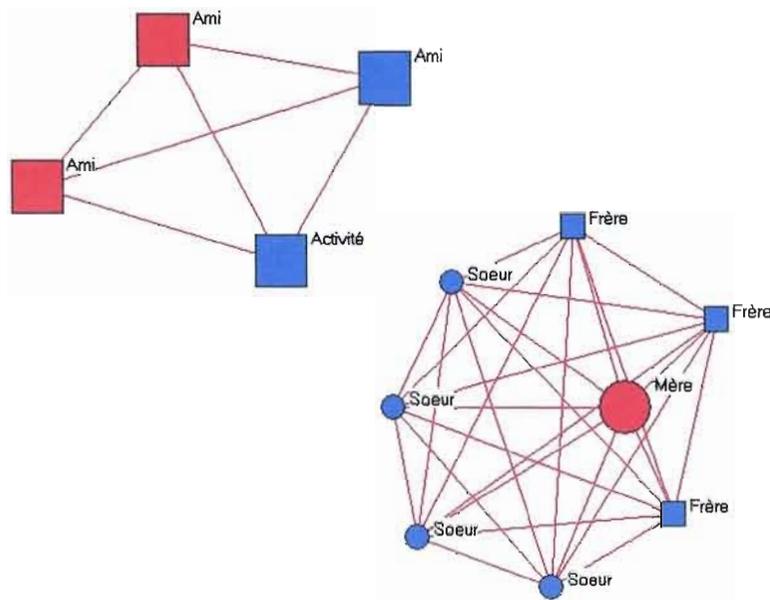
Collecte réseaux sociaux  
 Date : Échantillon :  
 Entrevue no : Genre : G.Â: Dém. :

No	Prénom	Genre	Sous-groupe	Fréquence	Force	Durée	Jeu	Rôle	Densité
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									

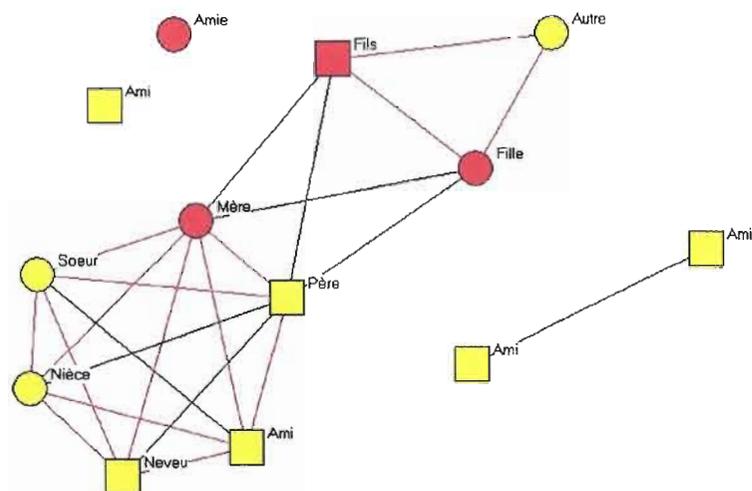
**Fréquence** : qqfois par (semaine 1) ( par mois 2) ( par année 3)    **Force** : (très proche 1) (proche 2) (moins proche 3)  
**Durée** : nombre de mois ou d'années    **Jeu** : Bingo, ALV, Autres  
**Rôle** : S=services C=compagnonnage F=financier E=émotif

## APPENDICE C

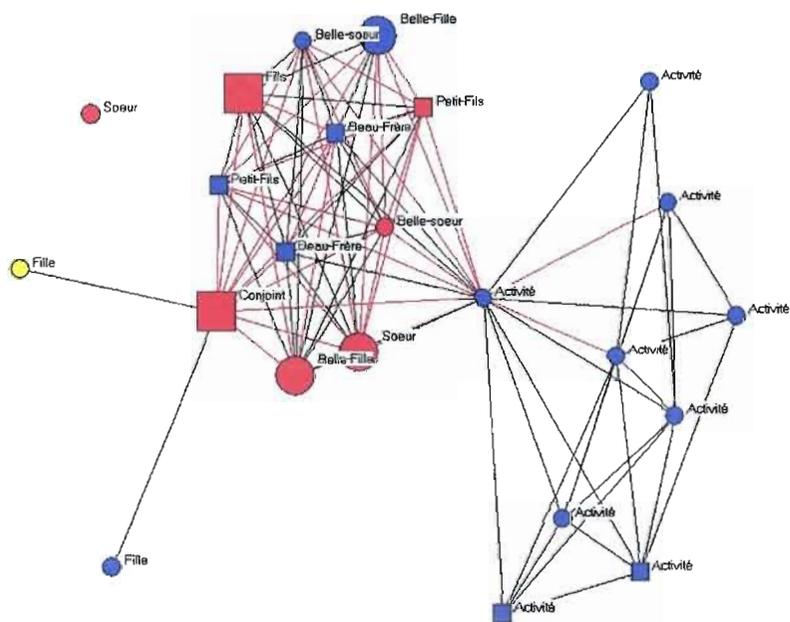
### AUTRES EXEMPLES DE RÉSEAUX TIRÉS DES ENTREVUES



Réseau d'un joueur assidu d'AÉJ



Réseau d'un joueur en traitement



Réseau d'un joueur assidu de bingo

## BIBLIOGRAPHIE

- American Psychiatric Association (1996). Mini DSM-IV. « Critères diagnostiques ». Paris : Masson.
- Beauregard, L. et S. Dumont (1996). « La mesure du soutien social ». *Service social* : vol.45, no 3, pp. 55-76.
- Bégin, P. (2002). « Portrait de la sécurité alimentaire dans le Centre-Sud ». Montréal: CLSC des Faubourgs.
- Bélanger, Y., Y. Boisvert, E. Papineau, H. Vétére et A. Marchildon (2003). « La responsabilité de l'état québécois en matière de jeu pathologique: la gestion des appareils de loteries vidéos ». Montréal: Urbanisation Culture et Société de L'INRS.
- Bidart, C. (1997). « L'Amitié. Un lien social ». Paris, La Découverte.
- Biron, J.-F. et S. Chevalier (à paraître). « Avis sur la modification de l'offre de jeu à Montréal. La construction d'un casino au bassin Peel ». Documents de soutien : « Réseau de soutien social ». Direction de santé publique de Montréal.
- Biron, J.-F., P. Mongeau, et J. Saint-Charles (2006). « Observation participante, relation de confiance et validité des données en analyse de réseaux ». Direction de santé publique de Montréal / Département de communication sociale et publique de l'UQÀM. Communication présentée dans le cadre du colloque sur les réseaux sociaux de l'ACFAS à Montréal.
- Blanchet, L. (1992). « Les pratiques de réseau dans le domaine de la santé mentale ». Dans Tessier, R. et Y. Tellier (éd.), *Changements planifiés et développement des organisations*, vol. 8, pp. 425-444, Montréal : Presses de l'Université du Québec.
- « Bonifications du Programme d'évaluation et de traitement des joueurs excessifs ». Par : Pavillon Foster, Centre Dollard-Cormier, Centre Casa, Montréal : Janvier 2005.
- Boulay, M. et T.W. Valente (1999). « The relationship of social affiliation and interpersonal discussion to family planning knowledge, attitudes and

- practice ». *International Family Planning Perspective*, vol. 25, pp. 112-118.
- Burt, R. (1990). « Kinds of Relations in American Discussion Networks ». In C. Calhoun, M.W. Meyer et W.R. Scott, *Structures of Power and Constraint*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Caron, J. et S. Guay (2005). « Soutien social et santé mentale : concept, mesures, recherches récentes et implications pour les cliniciens ». *Santé mentale au Québec* : Vol. 30, no 2.
- Carpentier, N. et D. White (2001). « Le soutien social ». In Henri Dorvil et Robert Mayer, *Problèmes sociaux*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, pages 277-304.
- Chevalier, S. et D. Allard (2001). « Jeu pathologique et joueurs problématiques : le jeu à Montréal ». Montréal, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique.
- Chevalier, S., D. Hamel, R. Ladouceur, C. Jacques, D. Allard et S. Sévigny (2004). « Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002 ». Montréal et Québec, Institut national de santé publique du Québec et Université Laval.
- Chevalier, S., C. Monpetit, J.-F. Biron, M.A. Dupont et C. Caux (2006). « Avis sur la modification de l'offre de jeu à Montréal. La construction d'un casino au bassin Peel ». Direction de santé publique de Montréal.
- Diskin, M.K., C.D. Hodgins (1999). « Narrowing of Attention and Dissociation in Pathological Video Lottery Gamblers ». *Journal of gambling studies*, vol. 13, pp. 17-28.
- Goffman, E. (1973). « La mise en scène de la vie quotidienne; 1. La présentation de soi ». Paris : Minuit.
- Goffman, E. (1973). « La mise en scène de la vie quotidienne; 2. Les relations en public ». Paris : Minuit.
- Granovetter, M.S. (1973). « The strength of weak ties ». *American Journal of Sociology*, vol. 78, no. 6, pp. 1360-1380.
- Griffiths, M. (2004). « Slot machines, structural characteristics and addiction ». *International Gaming Research, Unit Nottingham Trent University*, Communication présentée dans le cadre du colloque sur les jeux de hasard et d'argent de l'ACFAS à Montréal.
- Griffiths, M. et R. Wood (2000). « Lottery Gambling and Addiction : an Overview of European Researchs ». <http://www.aelte.org/en/pdf/Wood/pdf>

- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. « *Clinical psychology Forum* ». Vol. 76, pp. 14-19.
- Griffiths, M. (1993). « Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics ». *Journal of Gambling Studies*, vol. 9, pp. 133-152.
- Jeu : aide et référence (2004). « Rapport-annuel de Jeu : aide et référence. 2003-2004. » Centre de référence du Grand Montréal, Montréal.
- Le Breton, D. (2004). « L'interactionnisme symbolique ». Paris : Quadrige PUF.
- Lee, J.-S. (2000). « Modeling Deviance using Empirical Ego-Networks ». Communication dans le cadre du Computational Analysis of Social and Organizational Systems, Pittsburg.
- Lee, J.-S. (2002). « Modeling drug use using empirical social networks ». Social and Decision Sciences, Carnegie Mellon University.
- Lévesque, M. et D. White (2001). « Capital social, capital humain et sortie de l'aide sociale pour des prestataires de longue durée ». *Canadian Journal of Sociology*, vol. 26, no. 2, pp. 167-192.
- Lin, N. (2001). « Social capital: a theory of social structure and action ». Cambridge : Cambridge University Press.
- Ministère de la santé et des services sociaux (2002a). « Rapport du Forum sur le jeu pathologique ». Québec : ministère de la Santé et des Services sociaux.
- Ministère de la santé et des services sociaux (2002b). « Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002-2005 ». Québec : ministère de la Santé et des Services sociaux.
- Ministère de la santé et des services sociaux (2001). « Prévention du jeu pathologique: Document de référence - Forum sur le jeu pathologique ». Québec : ministère de la Santé et des Services sociaux.
- Mongeau, P. et J. Tremblay (2002). « Survivre. La dynamique de l'inconfort ». Sainte-Foy : Presse de l'université du Québec.
- Moreno, J.L. (1934). « Fondements de la sociométrie » (1970), Paris : PUF.
- Morgan, T., L. Kofoed, J. Buchkoski et R.D. Carr (1996). « Video lottery gambling: Effects on pathological gamblers seeking treatment in South Dakota ». *Journal of gambling studies*, vol. 12, pp. 451-460.
- Mucchielli, A., J.A. Corbalan et V. Ferrandez (1998). « Théories des processus de la communication ». Paris : A. Collin.

- National Research Council (1999). « Pathological gambling: a critical review ». Washington, DC: National Academy Press.
- Oliveira, M.P.M.T. et M.T.A. Silva (2001). « A comparison of Horse-Race, bingo and Video Poker Gamblers in Brazilian Gambling Settings ». *Journal of gambling studies*, vol. 17, pp. 137-149.
- Parke, J. et M. Griffiths (2002). « Slot machines gamblers - Why are they so hard to study ? ». *The electronic journal of gambling*, vol. 6, feb.
- Plan stratégique montréalais 2003-2006 (2003). « La prévention dans les jeux de hasard et d'argent : pour jouer gagnant ». Montréal : Direction de santé publique, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre.
- Pratte, A. (2006). « L'avenir du jeu ». *La Presse*, 15 février, p. A21.
- Roy, S. et M. Garcia (2004). « Le jeu dans la vie des femmes en difficulté : Supports et contraintes ». Rapport de recherche. Montréal : CRI-UQAM
- Rugle, L. et L. Melamed (1993). « Neuropsychological assessment of attention problems in pathological gamblers ». *The J. of Nervous and Mental Disease*, 181 : (2). 107-112.
- Saint-Charles, J. et G. Brulôtte (2005). « Social support, social capital and access to information for parents of heavily handicapped children ». Communication dans le cadre du XXVe International Sunbelt Social Network Conference, Redondo Beach, Californie.
- Saint-Charles, J. et P. Mongeau (2005). « L'étude des réseaux humains de communication ». Dans Saint-Charles, J. et P. Mongeau (éd.), *Communication : horizons de pratiques et de recherche*, Montréal, Presses de l'Université du Québec.
- Saint-Charles, J. et P. Mongeau (2004). « Analysis of interactions network in workgroup ». Communication dans le cadre du XXIVe International Sunbelt Social Network Conference, Portorož, Slovénie, Mai, 2004.
- Sanicola, L. (éd.) (1994). « L'intervention de réseaux ». Bayard, Paris.
- Sarason, B.R., I.G. Sarason, G. Irwin et G.R. Pierce (éd.) (1990). « Social support : an interactional view », J. Wiley, Toronto.
- Snijders, T.A.B. (1999). « Prologue to the measurement of social capital », *La Revue Tocqueville*, no. 20, pp. 27-44.
- Swann, W.B. Jr. et S.J. Read (1981). « Acquiring self-knowledge: The search for feedback that fits ». *Journal of Personality and Social Psychology*, 41, 1119-1128.

- Trevorrow, K. et S. Moore (1998). « The Association Between Loneliness, Social Isolation and Women's Electronic Gaming Machine Gambling ». *Journal of gambling studies*, 14. 263-283.
- Walker, M.B. (1992). « The psychology of gambling ». Oxford : Pergamon Press.
- Watzlawick, P., J. Helmick-Beavin et D. Jackson (1972). « Une logique de la communication ». Paris: Seuil.
- Wellman. B. (éd.) (1999). « Networks in the Global Village ». Boulder, CO: Westview Press.
- Wellman, B. (1990). « Supportive community networks : which network members, relationship and networks provide what kinds of social support? ». Report to the National Health Research and Development Program, Health and Welfare Canada, University of Toronto, Centre for Urban and Community Studies, Toronto.
- Wellman B. et S. Wortley (1990). « Different Strokes for Different Folks: Community Ties and Social Support ». *American Journal of Sociology*, vol. 96, pp. 558-88.
- Winkin, Y. (1982). « La nouvelle communication ». Paris: Seuil.