

Une approche communicationnelle de la problématique des appareils électroniques de jeu dans la région montréalaise

Pierre Mongeau

Johanne Saint-Charles

Jean-François Biron



Département de communication
sociale et publique, UQÀM

Octobre 2005

WAM
176
M604
2005

INSPQ - Montréal



3 5567 00007 1529

**INSTITUT NATIONAL DE SANTÉ PUBLIQUE DU QUÉBEC
CENTRE DE DOCUMENTATION
MONTREAL**

**Une approche communicationnelle de la problématique des appareils électroniques
de jeu dans la région montréalaise**

Pierre Mongeau

Johanne Saint-Charles

Jean-François Biron

octobre 2005

Département de communication sociale et publique

UQAM

Résumé

Au Québec, environ 90% des demandes d'aide reçues par les organismes intervenant auprès de joueurs en difficultés sont reliées aux appareils électroniques de jeu (AÉJ). Ceux-ci sont beaucoup plus fortement 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 beaucoup de problèmes méthodologiques et éthiques (Parke et Griffith, 2002), on manque de données précises sur les dimensions psychosociales et communicationnelles permettant une meilleure compréhension du phénomène des AÉJ dans le contexte québécois (Bélanger et al. 2003). Par ailleurs, plusieurs praticiens et chercheurs (Boulay et Valente, 1999; Moore et Treverow, 1998; Valente et Vlahov, 2001) soulèvent les questions de la faible interactivité sociale associée à ces jeux et du rôle que pourrait jouer le réseau social des joueurs. Aussi, 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 réguliers. 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, jeux beaucoup moins fortement associés aux demandes d'aide, et que certains joueurs d'AÉJ n'ont aucune interaction ni même de distraction pendant des périodes de jeu prolongées. Par ailleurs, les réseaux personnels des joueurs réguliers et actifs 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 individus en traitement ont aussi un petit réseau (13 liens en moyenne), mais il est moins serré (plus de composantes non liées) et offre plus de soutien social. De son côté, le réseau social des joueurs réguliers de bingo est environ deux fois plus gros (25,8 liens en moyenne), plus lâche et il contient de nombreux liens d'activité. En conclusion, le joueur régulier d'AÉJ n'est pas un individu isolé, mais plutôt un individu « enfermé » dans un petit réseau de relations serrées. Par conséquent, il semble vivre dans un espace social « coupé » du monde tant lorsqu'il joue que lorsqu'il se trouve dans son réseau personnel.

Remerciements

Notre équipe n'aurait pu réaliser cette recherche sans la précieuse collaboration de gens et d'organismes détenant une expérience avec des clientèles touchées par le jeu problématique. Nous désirons donc remercier les personnes et les organismes suivants pour leur apport et leur soutien dans la réalisation de cette recherche :

- Ping Wang
- Mireille Lajoie
- Luc Thériault
- Christian Carpenter
- Martin Alary
- Johanne Beaudoin
- Linda Micromastoris
- Daniel Fortin
- Serge Forgues
- Christine Demers
- Magella Soucy
- François Robert
- Orientation Praxis
- Centre Dollard-Cormier
- Chez Émilie
- Au Coup de Pouce Centre-Sud
- CLSC du Plateau Mont-Royal

Nous tenons à remercier particulièrement l'Agence de développement de réseaux locaux de services de santé et de services sociaux de Montréal pour avoir financé et soutenu le présent projet.

Table des matières

Contexte	5
Problématique	5
Méthode	7
Présentation des résultats	9
Résultats des observations de terrain	9
Résultats des entrevues portant sur les réseaux personnels des joueurs	13
Différences les plus significatives	13
Exemples typiques de réseaux personnels selon les groupes étudiés	16
Discussion	20
Conclusion	22
Bibliographie	23
Annexe 1 - Grille d'observation	27
Annexe 2 - Protocole d'entrevue	29

LISTE DES TABLEAUX ET FIGURES

Tableau 1 – Répartition de l'échantillon « interactivité ».....	8
Tableau 2 – Répartition de l'échantillon « réseaux personnels »	9
Figure 1 – Nombre d'interactions par type de jeux par période de 15 minutes.....	10
Figure 2 – Nombre d'interactions selon la demande d'aide par période de 15 minutes.....	10
Figure 3 – Nombre de distractions par type de jeux par période de 15 minutes.....	11
Figure 4 – Nombre de distractions selon la demande d'aide par période de 15 minutes	11
Figure 5 – Proportion des absences d'interactions selon l'association à la demande d'aide.....	12
Figure 6 – Proportion des absences de distractions selon l'association à la demande d'aide ...	12
Figure 7 – Taille du réseau personnel pour les trois groupes	13
Figure 8 – Fréquentation des membres du réseau pour chacun des groupes	14
Figure 9 – Proportion d'alters offrant du soutien.....	14
Figure 10 – Proportion d'alters offrant du soutien émotif	15
Figure 11 – Proportion du réseau liée aux activités	15
Figure 12 – Proportion de membres de la belle-famille dans le réseau personnel	16
Figure 13 – Réseau d'un joueur régulier d'AÉJ	17
Figure 14 – Réseau d'un joueur en traitement	17
Figure 15 – Réseau d'un joueur régulier de bingo.....	18
Figure 16 – Résumé des principales caractéristiques des réseaux personnels.....	19

Contexte

Le projet de la recherche dont nous présentons ici les résultats a été élaboré dans le cadre de l'appel d'offre accompagnant le plan d'action 2003/2006 de l'Agence de développement de réseaux locaux de services de santé et de services sociaux de Montréal. Au Québec, comme ailleurs, l'accès aux jeux de hasard et d'argent (JHA) a amené son lot de débats tant sociaux qu'éthiques. Sur le « terrain », les intervenants de différents milieux doivent maintenant composer avec les problèmes sociaux associés au jeu pathologique. Bien que les instances décisionnelles soient à la recherche d'un équilibre judicieux entre les coûts et les bénéfices sociaux, l'intervenant social est, pour sa part, confronté concrètement à une problématique complexe. Par conséquent, nous avons considéré essentiel de travailler en collaboration avec des acteurs du milieu de l'intervention sociale en plus de recueillir la plupart des données directement sur les lieux du déroulement des activités de jeu. Des centaines d'heures ont ainsi été passées dans le milieu des joueurs. C'est avec la préoccupation d'élargir la compréhension des dynamiques communicationnelles du joueur et des types de JHA que nous avons entrepris cette recherche. 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 jeux. 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 traitements des joueurs et de prévention face aux JHA.

Problématique

Les appareils électroniques de jeu (AÉJ) se démarquent des autres jeux de hasard et d'argent par leur plus grande association avec le jeu pathologique : 43 % des adeptes de ce jeu sont considérés au moins comme des joueurs à risques (Chevalier et Allard, 2001). De plus, au Québec, les AÉJ sont identifiés comme une priorité de santé publique (Ministère de la Santé et des Services sociaux - plan d'action 2002-2005).

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 que les AÉJ seraient socialement plus problématiques. En effet, le rapport annuel 2004-2005 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 sont beaucoup plus faibles (moins de 4 % des demandes) et la loterie traditionnelle n'atteint que 3 % des demandes d'aide dans le rapport que nous venons de citer, bien que 84 % de l'ensemble de la population montréalaise s'adonnent, au moins occasionnellement, à cette activité de jeu (Chevalier et Allard, 2001). Ces statistiques sont corroborées par les données de la Maison Claude Bilodeau¹ où 92 % des joueurs traités affirment avoir un problème particulier avec les AÉJ. La grande majorité des individus ayant des problèmes causés par le jeu (principalement des adeptes des AÉJ) ne se font pas traiter. En effet, moins de 10 % de ceux-ci

¹ La maison Claude Bilodeau est un centre de traitement pour joueur pathologique, les statistiques s'y rapportant sont disponibles sur <http://www.maisoncb.com>

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

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 le jeu pathologique manquent encore de données précises sur les dimensions psychosociales et communicationnelles permettant une meilleure compréhension du phénomène des AÉJ dans le contexte québécois (Bélanger et al. 2003). Il apparaît donc essentiel, en vue d'enrichir les stratégies préventives face au jeu excessif, d'acquérir des données et des connaissances propres au contexte québécois sur les utilisateurs et utilisatrices d'AÉJ, ainsi que sur les aspects psychosociaux et communicationnels s'y rapportant.

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; Griffith 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. Hormis des études statistiques relatives à la prévalence (Chevalier et al 2004) et les travaux de Griffith (1991,1993,2001,2004) sur les caractéristiques « structurantes » particulièrement nocives des AÉJ, il existe à notre connaissance peu d'études 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 beaucoup de problèmes méthodologiques et éthiques aux chercheurs (Parke et Griffith, 2002).

Dans leurs pratiques sur le terrain, des intervenants québécois observent que les phénomènes de dissociation et de « perte de réalité » sont plus associés aux AÉJ². Leur aspect asocial et peu interactif soulève beaucoup de questions notamment en ce qui concerne le débat sur la visibilité et l'isolement des appareils dans les aires de jeux (Bélanger et al., 2003). Cependant, ces aspects restent peu documentés. Par ailleurs, l'étude de Moore et Treverow (1998), relative à l'interactivité, 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. 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 de Moore et Treverow (1998). Ceci soulève des questionnements

² Entrevues de notre équipe avec des praticiens.

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 dans 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). En ce sens, 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, 1999). Enfin, des études portant sur les réseaux personnels de personnes 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).

La problématique des jeux de hasard et d'argent que nous venons d'esquisser fait ressortir d'une part, le risque que représentent les AÉJ pour la santé mentale des joueurs et d'autre part, la nécessité d'approfondir la compréhension du contexte communicationnel se rapportant aux AÉJ. Par conséquent, nous avons tenté de répondre aux questions de recherche suivantes :

- Quelles sont les caractéristiques des interactions sociales associées aux différents types de jeux ?
- Le réseau personnel des joueurs réguliers d'AÉJ diffère-t-il du réseau des joueurs réguliers s'adonnant à d'autres types de jeux ?
- Le réseau personnel des joueurs en traitement diffère-t-il du réseau des joueurs réguliers qui ne sont pas en traitement ?

En regard de ces questions, nos hypothèses de recherche étaient les suivantes :

- 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.
- Les réseaux personnels des joueurs réguliers d'appareils électroniques de jeu (AÉJ) et non en traitement sont plus restreints et plus denses que ceux des joueurs réguliers s'adonnant à des jeux associés à une plus faible demande d'aide.
- Les caractéristiques structurelles des réseaux personnels des joueurs en traitement sont différentes de celles des joueurs réguliers non en traitement.

Méthode

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 (annexe 1). 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 quelques secondes, détourner l'attention du joueur en action. Le temps de la distraction est pris en compte s'il dépasse 10 secondes.

Le pourcentage d'accord interjuges pour l'outil a été évalué à 95 % en moyenne, ce qui est très élevé.

Trois types de jeux ont 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, 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 les fins de semaine. Au total, l'échantillon est composé de 240 périodes d'observation, d'une durée de 15 minutes chacune.

Tableau 1 – Répartition de l'échantillon « interactivité »

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

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 : 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, 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. Ces entrevues ont été réalisées dans les lieux où se déroule le jeu et dans des centres de traitement.

Les joueurs interviewés 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 (voir annexe 2). 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, 2001; Saint-Charles, 2005, Wellman, 1999), le questionnaire examine quatre types de soutien : le soutien émotif, les services reçus, le compagnonnage et le soutien financier.

Les données recueillies ont été traitées à l'aide des logiciels SPSS, Ucinet, et NetDraw.

Tableau 2 – Répartition de l'échantillon « réseaux personnels »

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

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; $p < 0,001$).

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 réguliers d'AÉJ, des joueurs en traitement et des joueurs réguliers de bingo.

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 figure 1. 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 ainsi qu'entre les périodes d'observations (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.

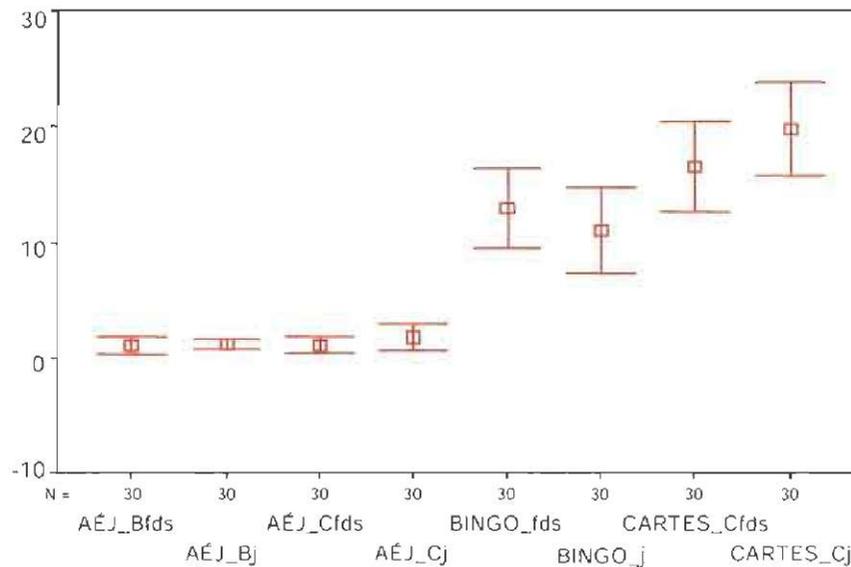


Figure 1 – Nombre d'interactions par type de jeu par période de 15 minutes

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 figure 2.

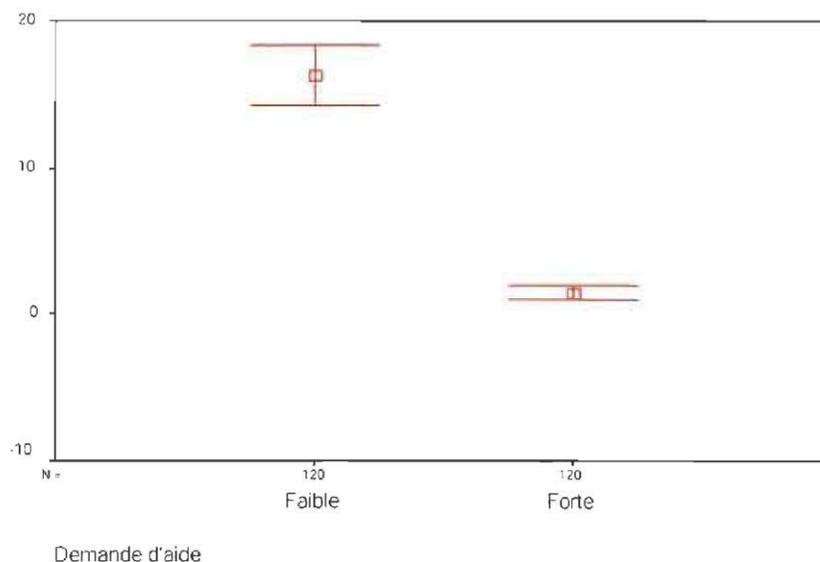


Figure 2 – Nombre d'interactions selon la demande d'aide par période de 15 minutes

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 ($p < 0,001$) (voir figure 3).

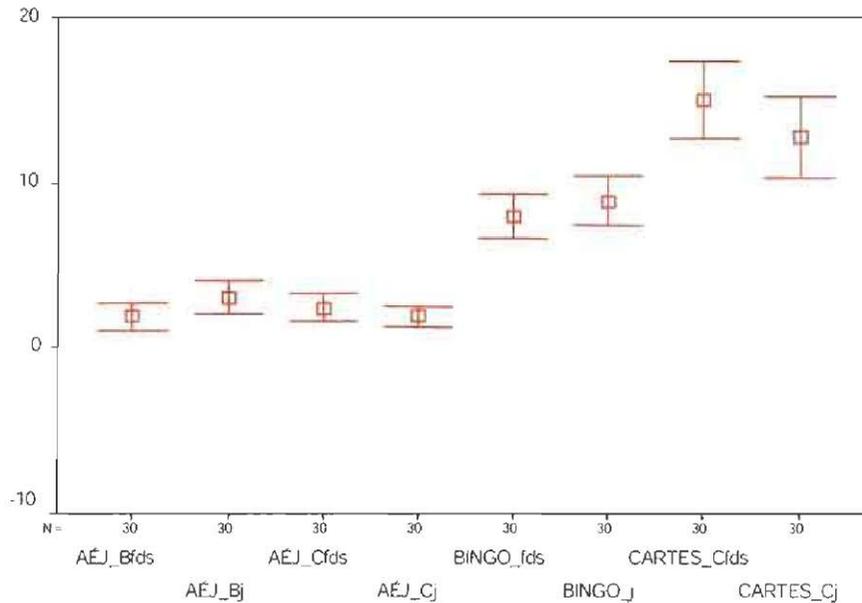


Figure 3 – Nombre de distractions par type de jeux par période de 15 minutes

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 (voir figure 4).

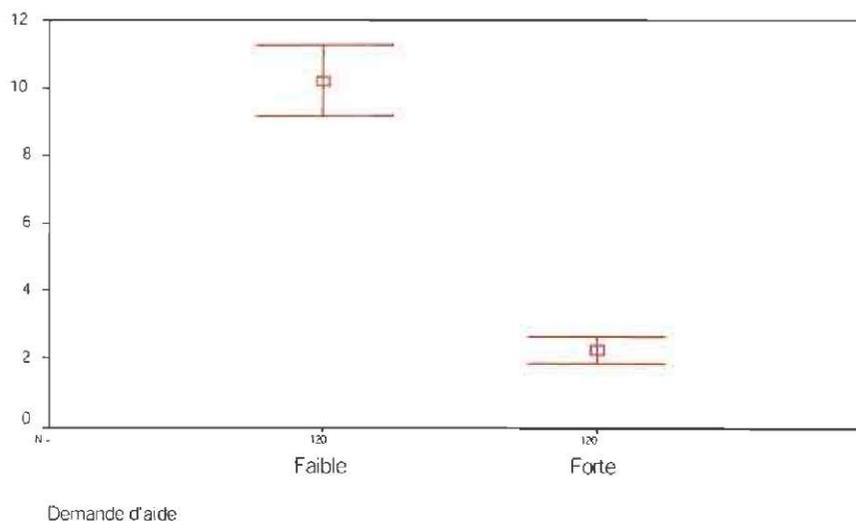


Figure 4 – Nombre de distractions selon la demande d'aide par période de 15 minutes

La figure 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.

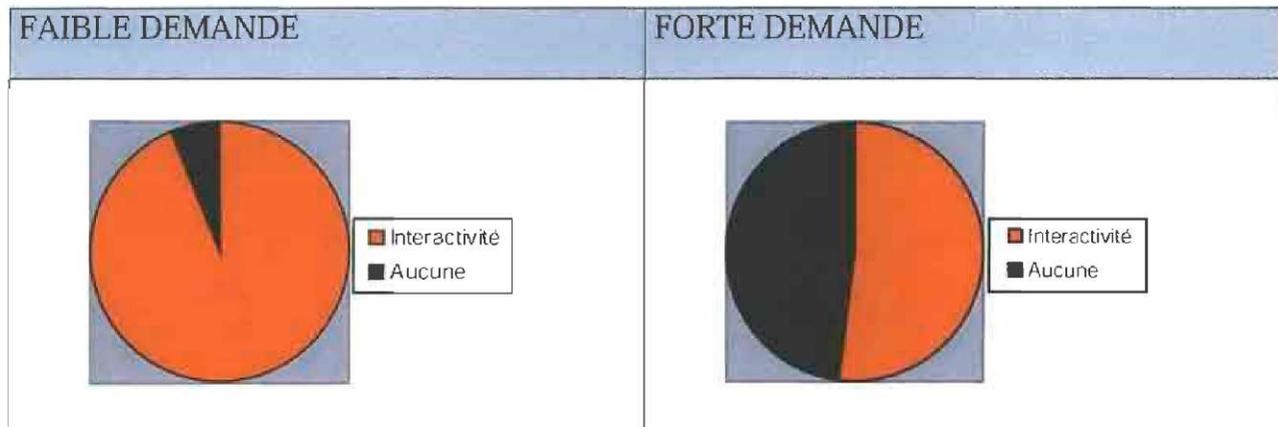


Figure 5 – Proportion des absences d'interactions selon l'association à la demande d'aide

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 soit (99,2%) des individus 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 (voir figure 6).

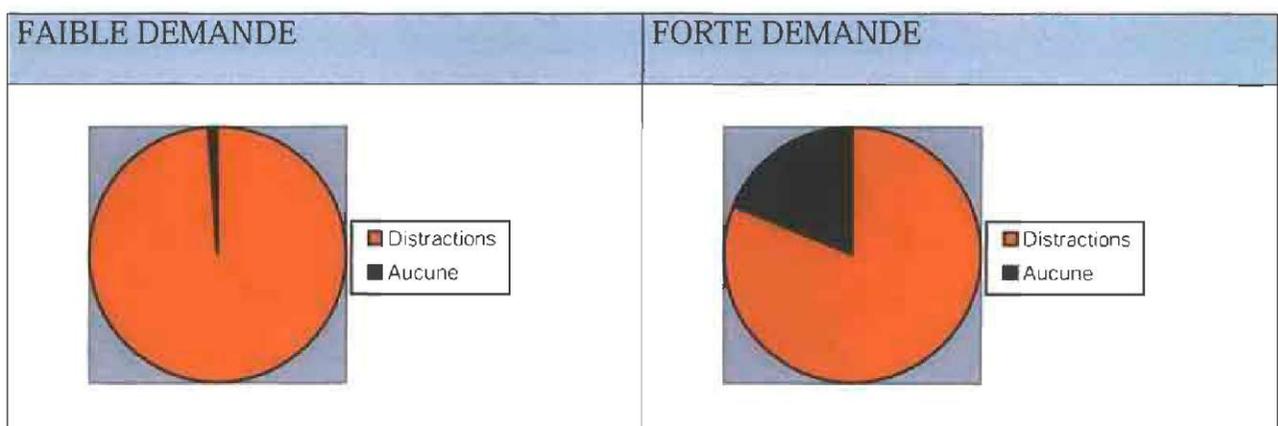


Figure 6 – Proportion des absences de distractions selon l'association à la demande d'aide

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 réguliers d'AÉJ, de joueurs en traitement et de joueurs réguliers de bingo.

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 significativement plus de personnes (25,8; $p < 0,001$) dans leur réseau (voir figure 7).

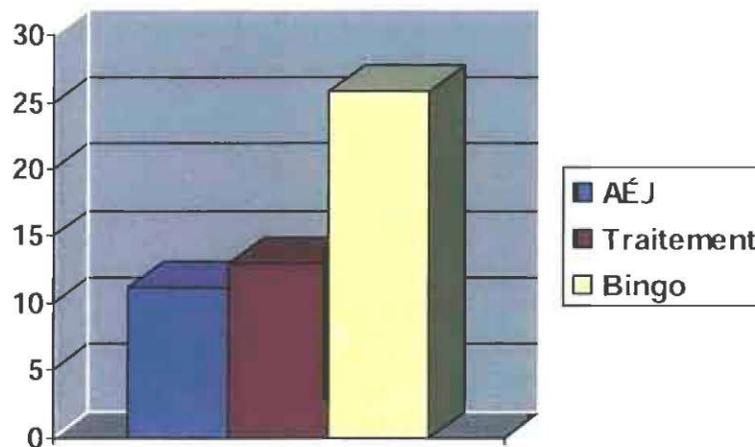


Figure 7 – Taille du réseau personnel pour les trois groupes

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 (voir figure 8). Ainsi, les groupes AÉJ et en traitement connaissent moins de gens et les voient plus souvent.

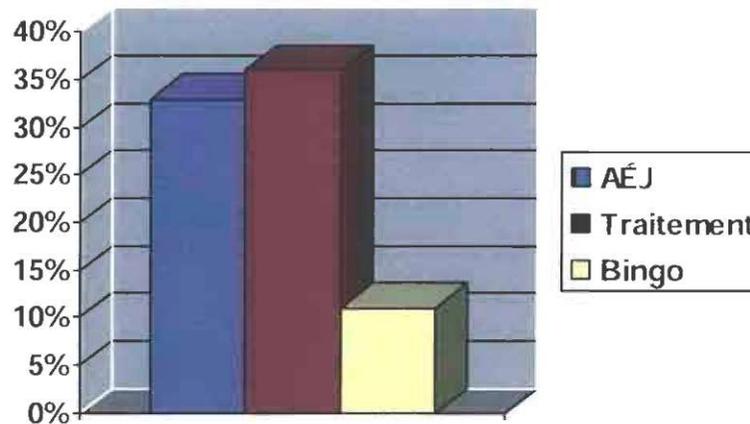


Figure 8 – Fréquentation des membres du réseau, sur une base hebdomadaire, pour chacun des groupes

Le réseau personnel des joueurs en traitement est celui qui compte la plus grande proportion (57 %) de personnes offrant du soutien, alors que celui des joueurs d'AÉJ en comporte moins (38 %) mais significativement plus que celui des joueurs de bingo (26 %) ($p < 0,001$) (voir figure 9).

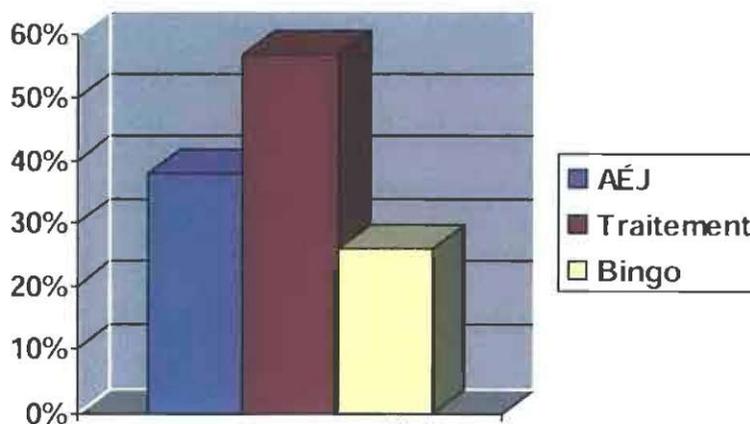


Figure 9 – Proportion d'alters offrant du soutien

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 (voir figure 10.)

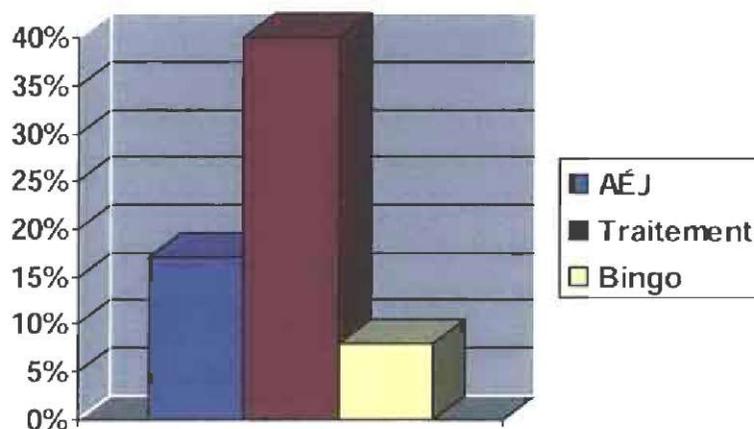


Figure 10 – Proportion d’alters offrant du soutien émotif

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 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 (voir figure 11).

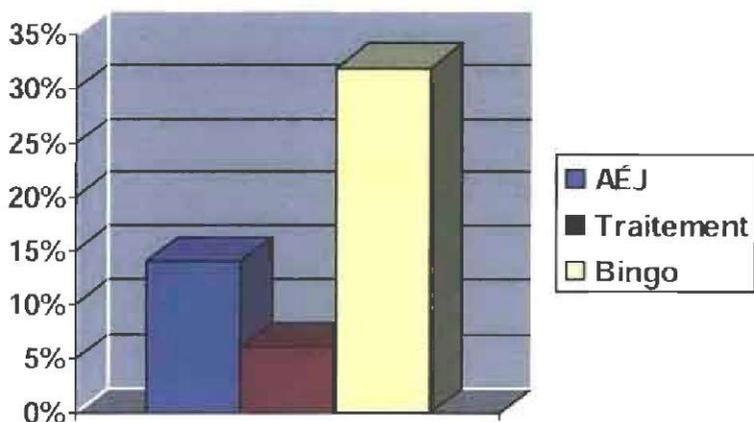


Figure 11 – Proportion du réseau liée aux activités

Comme l'illustre la figure 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.

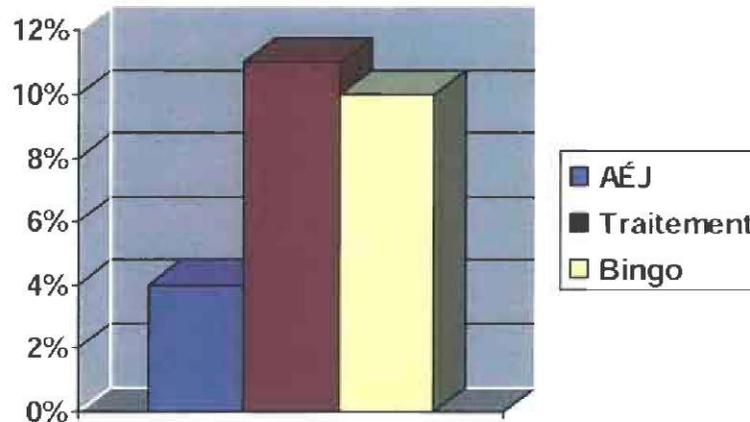


Figure 12 – Proportion de membres de la belle-famille dans le réseau personnel

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 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 alters (fort = rouge; faible = noir)

Le réseau personnel typique d'un joueur d'AÉJ 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 figure 13.

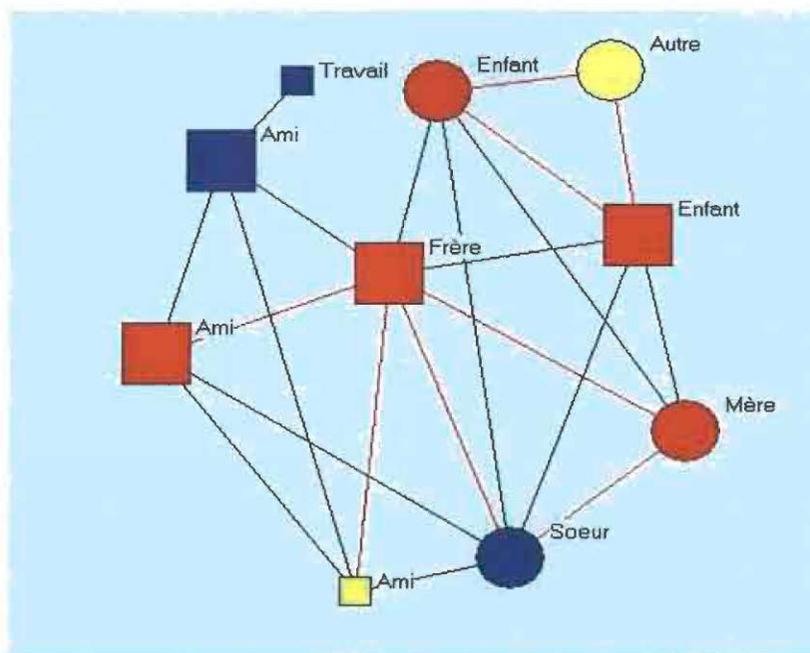


Figure 13 –Réseau d'un joueur régulier d'AÉJ

Le réseau personnel typique d'un joueur en traitement n'est pas très étendu et il compte plusieurs composantes, voir figure 14. Il est à noter que les liens « autres » sont souvent des liens relatifs au traitement où des anciens conjoints.

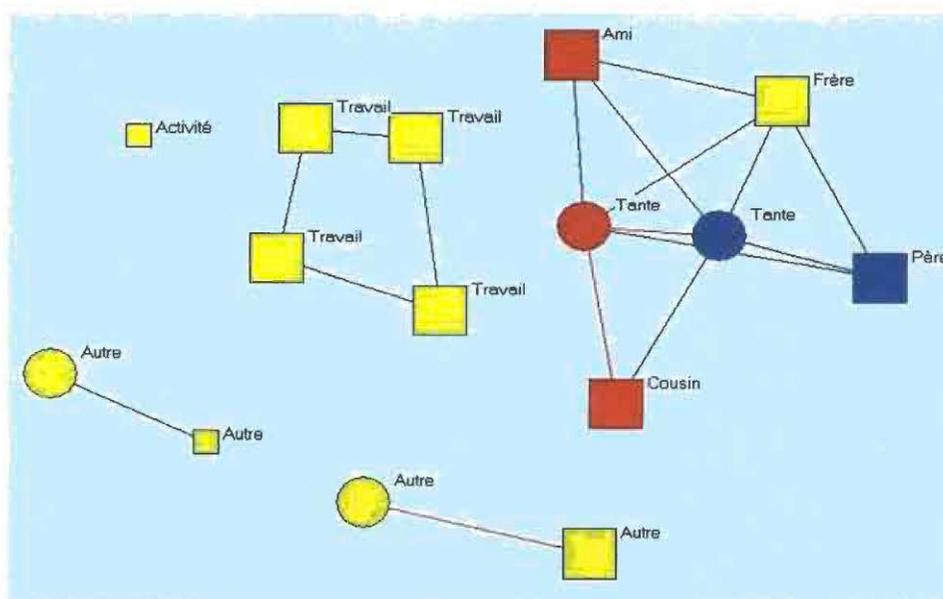
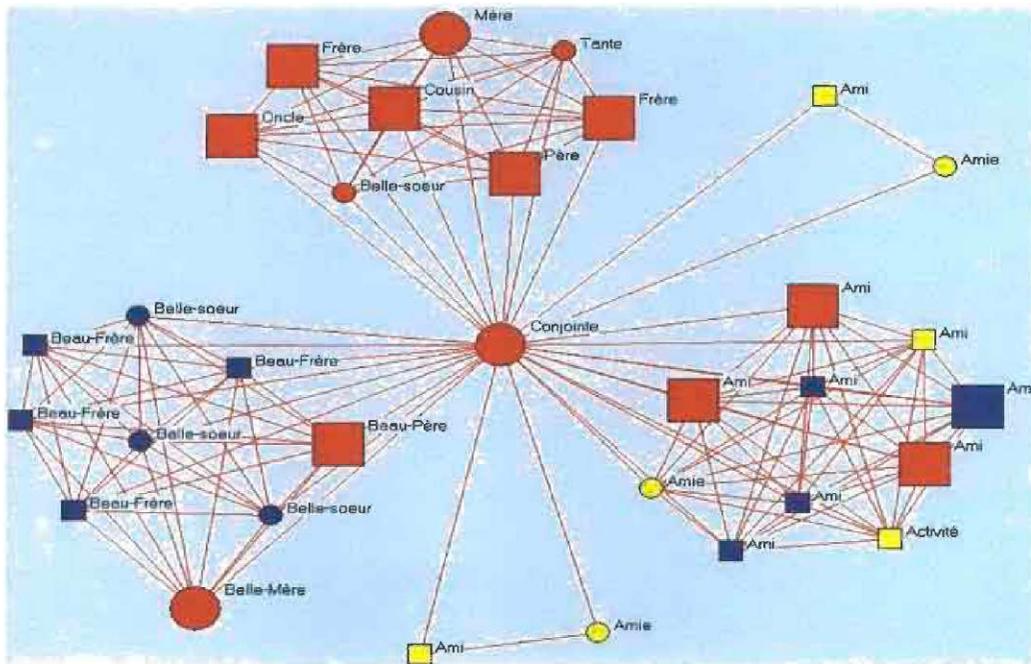


Figure 14 –Réseau d'un joueur en traitement

Le réseau typique d'un joueur de bingo comprend plusieurs composantes et un grand nombre d'individus interreliés (voir figure 15).



La figure 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 leurs réseaux. 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 25 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 de 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)

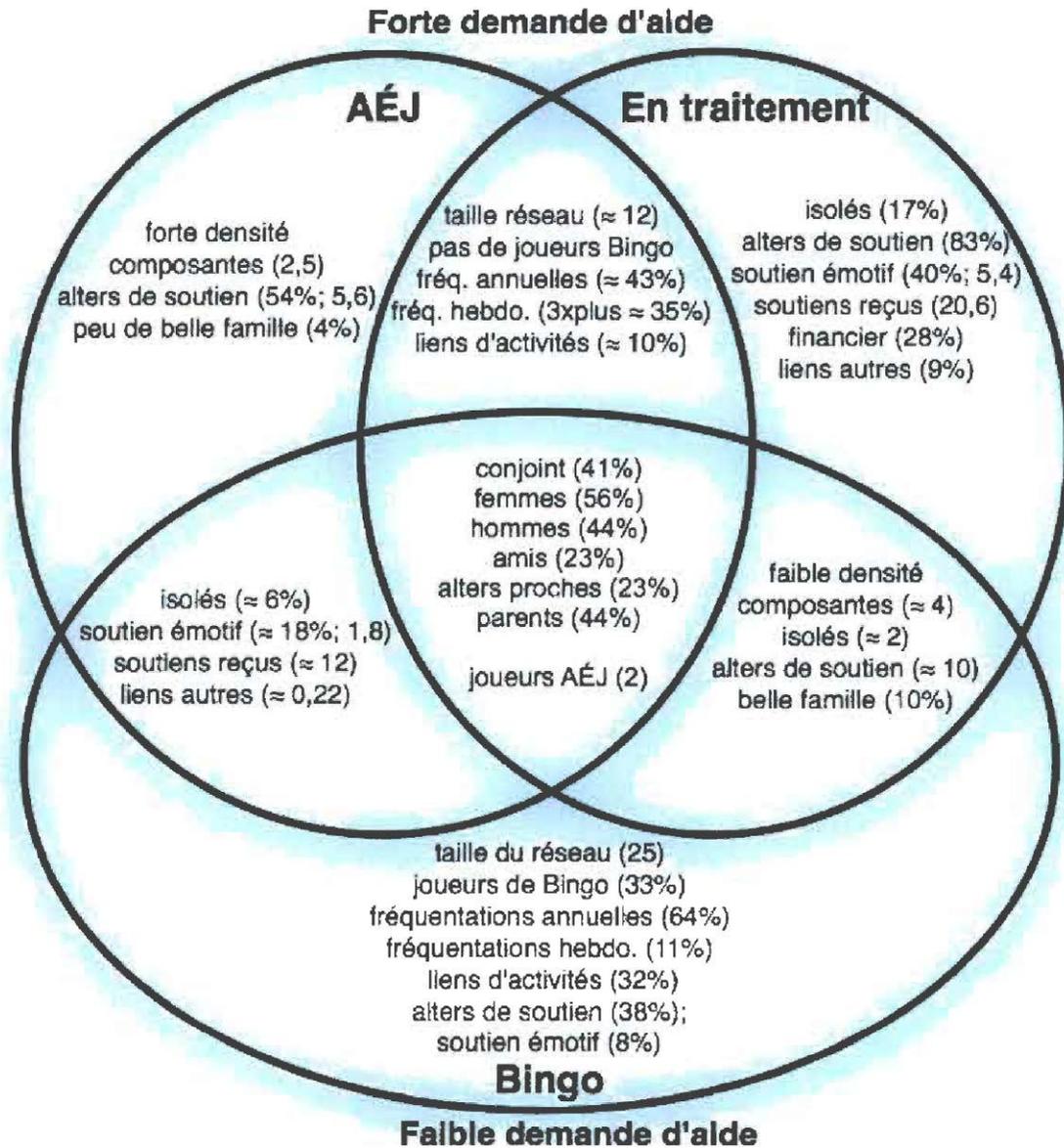


Figure 16 – Résumé des principales caractéristiques des réseaux personnels

Discussion

Notre recherche visait à mieux comprendre le rôle du contexte communicationnel des joueurs et de différents types de jeux de hasard et d'argent afin d'établir des liens possibles avec le développement de problèmes de jeu. Dans un premier temps, notre hypothèse portant sur le rapport entre l'interactivité en contexte de jeu et les demandes d'aide semble se confirmer. En effet, la comparaison des données relatives aux observations des interactions des joueurs sur le terrain montre une différence claire entre les AÉJ et les autres jeux observés. Par ailleurs, le fait que les résultats des observations soient peu influencés par l'emplacement des appareils et le moment des observations (figures 1 à 4) 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, ils induiraient une forme de rupture de communication avec l'environnement social puisqu'on peut y constater une absence parfois totale d'interactions et de distractions (figures 5 et 6). Bien que les AÉJ représentent, pour plusieurs, une activité de détente n'entraînant pas systématiquement des problèmes de jeu, la relation joueur/jeu qui en découle y est principalement caractérisée par l'absence d'interactions et de communications humaines. Cet aspect « isolant » des AÉJ pourrait avoir comme conséquence de couper une grande part de la rétroaction sociale qu'on retrouve par exemple au bingo et aux jeux de table et qui distrait le joueur et permet la prise d'un recul face à l'activité de jeu. Dans un contexte pauvre en interactions humaines, il est vraisemblable qu'un individu poursuive une session de jeu qui aurait été stoppée dans un contexte communicationnel différent. Il en va de même pour les décisions prises par l'individu pendant ses sessions de jeu, notamment face à l'ampleur de ses pertes qui ne sont pas soumises aux regards 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 jeux avec les AÉJ apparaît comme un facteur de nocivité.

En ce qui concerne nos deux autres hypothèses portant sur les réseaux personnels 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 est confirmée. Relativement à la taille des réseaux, les joueurs réguliers de bingo ont, en moyenne, un réseau personnel deux fois plus grand que les joueurs réguliers d'AÉJ. Ce 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.

Par ailleurs, on note une importante différence en ce qui a trait à la densité³ des réseaux personnels du groupe de joueurs d'AÉJ et du groupe de joueurs en traitement, ce qui rejoint notre troisième hypothèse. En effet, les joueurs en traitement sont semblables aux joueurs de bingo en ce sens que la densité de leur réseau est plus faible et que celui-ci contient plus de composantes.

³ C'est-à-dire le nombre de liens réels sur le nombre de liens potentiels entre les individus du réseau.

Les joueurs du groupe AÉJ se distinguent des autres groupes étudiés par le fait qu'ils ont un réseau plus petit et plus serré. En effet, la 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 22. Ces dimensions apparaissent déterminantes sur le comportement social des individus de ce groupe puisque, sans être isolés, ils appartiennent à un groupe homogène dont il fréquente des 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. Or, ce qui soulève des inquiétudes par rapport au groupe AÉJ, c'est le fait que ces attributs ne sont pas compensés par les avantages souvent associés à une forte densité, comme la présence d'un fort soutien social. Pour illustrer, une petite communauté où tous les gens se fréquentent aura tendance à exercer une forte pression sur la conformité du groupe, mais offrira en retour plus de soutien à ses membres.

Certaines 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 (figures 9 et 10) et en proportion; beaucoup plus de soutien émotif que les autres groupes. En comparaison, le groupe AÉJ reçoit, quant à lui, très peu de soutien. D'autre part, la proportion de belle-famille est aussi significativement plus grande dans le groupe traitement que dans le groupe AÉJ (figure 12). Ces derniers éléments ne sont pas sans susciter des interrogations, considérant que la plupart des joueurs excessifs sollicitent rarement de l'aide et forment plus de 40 % de l'ensemble des joueurs d'AÉJ (Chevalier, Allard, 2001). 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 belle-famille ce qui appuie l'idée que la structure du réseau social du joueur pourrait influencer la recherche de l'aide ou non.

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. Toutefois, on ne retrouve pratiquement pas de joueurs de bingo au sein des réseaux des groupes AÉJ et traitement. Comparativement, il ne semble pas que les joueurs d'AÉJ recherchent particulièrement la présence d'autres joueurs.

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.

Compte tenu du peu de soutien reçu par les individus du groupe AÉJ, la question se pose en ce qui concerne la vulnérabilité de ce groupe qui, rappelons-le, joue sur une base régulière.

Conclusion

Cette première étude communicationnelle de la problématique des JHA au Québec aura contribué à documenter certaines intuitions d'intervenants sociaux sur l'aspect asocial des AÉJ. Nous avons pu observer l'impact qu'a la structure du jeu sur l'interaction sociale des joueurs et les caractéristiques propres aux réseaux personnels des joueurs 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 réguliers 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. Les 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 où se déconstruisent les réseaux personnels des joueurs éprouvant des problèmes de jeu. De même, d'autres questions se posent notamment 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.

En ce qui a trait à l'intervention sociale et à la prévention face aux JHA dans la région montréalaise, il est important de considérer le niveau de difficultés que posent les clientèles possédant des réseaux à forte densité. 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. En plus d'apporter aux intervenants des informations supplémentaires sur la clientèle, l'analyse des réseaux personnels peut aussi favoriser le recadrage et la réorientation des plans d'intervention.

Ce qu'il faut retenir

- La quantité et la qualité des interactions sont fonction du type de jeu.
- Les AÉJ semblent induire une rupture de communication avec l'environnement social immédiat.
- La présence d'interactivité sociale est associée à des JHA à faible demande d'aide.
- Le joueur régulier d'AÉJ ne serait pas une personne isolée mais une personne « enfermée » dans un petit réseau de relations serrées.
- La structure et les caractéristiques du réseau des joueurs en traitement suggèrent que les dimensions comme la densité du réseau personnel, le soutien émotif et la présence de belle-famille dans le réseau seraient liées au fait d'avoir recours ou non aux services d'aide formelle.

Bibliographie

- American Psychiatric Association. (1996). Mini DSM-IV. Critères diagnostiques. Paris : Masson.
- Bégin, P. (2002). Portrait de la sécurité alimentaire dans le Centre-Sud. Montréal: CLSC des Faubourgs.
- Bélanger, Y., Boisvert, Y., Papineau, E., Vétére, H., Marchildon, A. (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.
- Blanchet, L. (1992). « Les pratiques de réseau dans le domaine de la santé mentale ». Dans Tessier, R. et Tellier Y. (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. and Valente, T.W. (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.
- Carpentier, N. et White, D. (2001). « Le soutien social. ». in Henri Dorvil et Robert Mayer, *Problèmes sociaux*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, pages 277-304.
- Chevalier, S., Allard, D. (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., Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C., Allard, D., Sévigny, S. (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.
- Diskin, M. K., Hodgins, C.D. (1999). Narrowing of Attention and Dissociation in Pathological Video Lottery Gamblers. *Journal of gambling studies*, 13. 17-28.
- Dumont, M., Ladouceur, R. (1990). Evaluation of motivation among video-poker players. *Psychological Reports*, 66. 95-98.
- Griffith, M., Wood, R. (2000). Lottery Gambling and Addiction : an Overview of European Researchs, <http://www.aelte.org/en/pdf/Wood/pdf>
- Griffith, M., Wood, R. (1999). Le jeu de loterie et la dépendance en Europe. *Panorama*, no. 1, http://www.aelte.org/publication/panorama/panorama1_gambling.html
- Griffith, M. (1995). Technological addictions. *Clinical psychology Forum*, 76. 14-19.
- Griffith, M. (1993). Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of Gambling Studies*: 9. 133-152.
- Gupta, R., Derevensky, J.L. (1998). An empirical examination of Jacobs' general theory of addictions : do adolescent gamblers fit the theory ? . *Journal of gambling studies*, 14 : spring 1998.
- Jeu : aide et référence (2002). *Rapport-annuel de Jeu : aide et référence. 2001-2002*. Centre de référence du Grand Montréal. Montréal.

- Johnson, E.E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N. et Engelhart, C. (1997). The lie/bet questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 60. 83-88.
- Ladouceur, R., Gaboury, A. (1990b). Jeu de hasard et d'argent sous forme vidéo : la roulette américaine. *Revue Québécoise de Psychologie*.
- Ladouceur, R., Mayrand, M., Tourygn, M. (1987). Risk taking behavior in gamblers and non gamblers during prolonged exposure. *J. of Gambling Behavior*, 3. 115-122.
- Ladouceur, R., Tourigny, M., Mayrand, M. (1986). Familiarity, group exposure and risking behavior in gambling. *The Journal of Psychology*, 120. 45-49.
- 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 White, D. (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.
- Loto-Québec (2002). Au-delà du jeu rapport annuel 2002. <http://192.197.135.2/corporat/corp6.htm>
- 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.
- 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.
- Moreno, I., Saiz-Ruiz, J., Lopez-Ibor, J. J. (1991). Serotonin and gambling dependence. *Human Psychopharmacology*, 6 : (supp). s9-s12.
- Morgan, T., Kofoed, L., Buchkoski, J. et Carr, R. D. (1996). Video lottery gambling: Effects on pathological gamblers seeking treatment in South Dakota. *Journal of gambling studies*, 12: 451-460.
- Mucchielli, A., Corbalan, J.A., Ferrandez, V. (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., Silva, M.T.A. (2001). A comparison of Horse-Race, bingo and Video Poker Gamblers in Brazilian Gambling Settings. *Journal of gambling studies*, 17. 137-149.
- Parke, J., Griffith, M. (2002). Slot machines gamblers- Why are they so hard to study ? *The electronic journal of gambling*, 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.

- Roy, S., Garcia, M. (2004). Le jeu dans la vie des femmes en difficulté : Supports et contraintes. Rapport de recherche. Montréal : CRI-UQAM
- Rugle, L., Melamed, L. (1993). Neuropsychological assessment of attention problems in pathological gamblers. *The J. of Nervous and Mental Disease*, 181 : (2). 107-112.
- Saint-Charles, J. et Brulôtte, G. (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.
- Sanicola, L. (éd.) (1994). *L'intervention de réseaux*, Bayard, Paris.
- Sarason, B. R., I. G. Sarason, Irwin G. 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.
- Trevorrow, K., Moore, S. (1998). The Association Between Loneliness, Social Isolation and Women's Electronic Gaming Machine Gambling. *Journal of gambling studies*, 14. 263-283.
- Van Der Gaag, M. P.J. and Snijders, T. A.B. (2002). « An approach to the measurement of individual social capital ». <http://stat.gamma.rug.nl/snijders/>, téléchargé, oct. 2002.
- Walker, M.B. (1992). *The psychology of gambling*. Oxford : Pergamon Press.
- Wellman B. et Wortley, S. (1990). « Different Strokes for Different Folks: Community Ties and Social Support » *American Journal of Sociology*, vol. 96, pp. 558-88.
- 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. (éd.) (1999). *Networks in the Global Village*, Boulder, CO: Westview Press.

ANNEXES

Annexe 1 - 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.

Exemple de grille d'observation

Échantillon : Bingo, jour

Obs.	Genre	Durée	Dist.	Dist. L (temps)	Int.	Int. L (temps)	Q.(temps)
BJ1	M	15m	8	3 (15s, 20s, 12s)	22	2 (19s, 22s)	0
BJ2	M	15m	12	0	5	3 (7s, 30s, 25s)	0
BJ3	F	15m	4	0	7	5 (1m, 20s, 10s, 40s, 15s)	0
BJ4	M	15m	7	0	5	2 (7s, 1:33m)	1(3m)
BJ5	F	15m	17	1 (23s)	16	1 (15s)	2 (5m, 20s)

Annexe 2 - 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 : semaine =1, mois =2 , année =3.

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 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'UQAM 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, UQAM
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, UQAM
987-3000 poste 2081
saint-charles.johanne@uqam.ca

Jean-François Biron, professionnel de
recherche
Département des communications, UQAM
Case Postale 8888, succ. Centre-Ville
Montréal (Québec) H3C 3P8
(514) 523-1764
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									
23									
24									
25									

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