



information



formation



recherche

ÉVALUATION DU PROGRAMME EXPÉRIMENTAL SUR LE JEU PATHOLOGIQUE

RAPPORT 4

CADRE THÉORIQUE DE LA PARTICIPATION AUX JEUX DE HASARD
ET D'ARGENT ET DU DÉVELOPPEMENT DE PROBLÈME DE JEU

RAPPORT PRÉLIMINAIRE

INSTITUT NATIONAL DE SANTÉ PUBLIQUE DU QUÉBEC

ÉVALUATION DU PROGRAMME EXPÉRIMENTAL SUR LE JEU PATHOLOGIQUE

RAPPORT 4

CADRE THÉORIQUE DE LA PARTICIPATION AUX JEUX DE HASARD
ET D'ARGENT ET DU DÉVELOPPEMENT DE PROBLÈME DE JEU

RAPPORT PRÉLIMINAIRE

DIRECTION DU DÉVELOPPEMENT ET DES PROGRAMMES
UNITÉ CONNAISSANCE-SURVEILLANCE

MARS 2003

Une théorie du changement :

Combien de thérapeutes sont nécessaires

pour changer une ampoule ?

Un seul, mais l'ampoule doit vouloir changer.

RÉSUMÉ

Personne n'est né joueur de jeu de hasard et d'argent. Comment en vient-on à participer à ce type d'activité ? Trois familles interreliées de déterminants jouent dans l'apparition du comportement. Premièrement, une personne doit avoir les capacités physiques et mentales pour s'adonner à ce type d'activité. Deuxièmement, des disponibilités sont requises. De fait, il faut que les jeux de hasard et d'argent soient accessibles, il faut qu'une personne dispose de quoi miser (le plus souvent de l'argent) et du temps requis pour participer. Troisièmement, les représentations qu'une personne entretient à propos de ces jeux doivent être suffisamment positives : les jeux doivent apparaître légitimes et le joueur doit en concevoir et en espérer une utilité. La présence simultanée des trois déterminants est nécessaire pour qu'une personne joue; elle n'est cependant pas suffisante à l'apparition du comportement.

Pourquoi continue-t-on de jouer ? Les mêmes déterminants fonctionnent essentiellement de la même manière. À ceux-ci nous devons ajouter les caractéristiques intrinsèques des jeux qui favorisent la réitération du comportement.

Comment développe-t-on un problème de jeu ? Cette question sera abordée dans une version ultérieure des présents travaux.

L'ensemble du cadre théorique que nous commençons ici à élaborer sert à plusieurs escients : évaluer la pertinence d'interventions de prévention et de traitement, identifier des cibles de prévention, évaluer les programmes de traitement, développer des politiques publiques, identifier des pistes de recherche, pour ne nommer que ceux-là.

PRÉSENTATION

C'est en novembre 2000 que l'Institut national de santé publique du Québec recevait du Ministère de la Santé et des Services sociaux le mandat d'évaluer plusieurs aspects du Programme expérimental sur le jeu pathologique. Le mandat initial prévoyait des activités de monitoring portant spécifiquement sur le programme ainsi qu'une revue critique de littérature portant sur les évaluations d'interventions préventives dans le domaine des jeux de hasard et d'argent. Le mandat originel s'est vu augmenter de plusieurs volets supplémentaires et embrasse présentement un large éventail de volets spécifiques complémentaires. D'ici mars 2004, nous prévoyons publier une quinzaine de rapports dans le cadre de l'accomplissement du mandat qui nous a été attribué.

- Rapport 1. Présentation générale de l'évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique
- Rapport 2. Revue critique de la littérature portant sur les approches de traitement du jeu pathologique
- Rapport 3. Revue critique de la littérature portant sur les évaluations d'interventions préventives
- Rapport 4. Cadre théorique de la participation aux jeux de hasard et d'argent et du développement de problème de jeu
- Rapport 5. Le contexte évolutif de l'environnement des jeux de hasard et d'argent durant la période d'évaluation
- Rapport 6. Monitoring évaluatif – entrevues initiales auprès des décideurs et des coordonnateurs cliniques
- Rapport 7. Monitoring évaluatif – indicateurs d'implantation – données rétrospectives
- Rapport 8. Les services de traitement – le point de vue des usagers
- Rapport 9. Les lignes téléphoniques dédiées aux jeux de hasard et d'argent
- Rapport 10. Intégration des résultats après deux ans d'implantation du programme et pistes de réflexions
- Rapport 11. Monitoring évaluatif – deuxième entrevue auprès des décideurs et des coordonnateurs cliniques – évolution de la situation
- Rapport 12. Monitoring évaluatif – indicateurs d'atteinte des objectifs – données complètes

Rapport 13. Les services de traitement – le point de vue des intervenants

Rapport 14. Les services d'intervention de crise dans les casinos

Rapport 15. Monitoring évaluatif – rapport du forum

Rapport 16. Synthèse générale

Pour déterminer dans quelle mesure les initiatives de prévention et de traitement sont adéquates pour réduire les problèmes liés au jeu, nous devons nous référer à une théorie. L'objectif de ce rapport est de proposer un cadre théorique en deux volets. Le premier volet devra cerner notre compréhension la plus contemporaine et la plus à jour de l'initiation aux habitudes de jeu. Le second volet vise, de manière complémentaire, à fournir une explication à la poursuite de l'activité de jeu ainsi qu'au développement éventuel d'un problème de jeu. Cette démarche nous permettra, à terme, de comprendre sur quels déterminants nos efforts actuels de prévention et de traitement sont sensés agir et s'il portent sur des déterminants centraux ou périphériques.

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION	1
2. COMMENCER À JOUER.....	3
2.1 La capacité de jouer – premières conditions nécessaires pour jouer	3
2.2 Les disponibilités requises.....	3
2.3 Représentations des jeux de hasard et d'argent.....	7
3. CONTINUER DE JOUER	21
4. DÉVELOPPER UN PROBLÈME DE JEU	23
5. CONCLUSION.....	27
6. RÉFÉRENCES	29

1. INTRODUCTION

Les théories ont tellement mauvaise presse. Or, il n'est nulle action qui ne soit basée sur une théorie, nulle explication qui n'en découle.

Pourquoi soignons-nous les joueurs pathologiques ? La cause première en est la théorie politique sur laquelle repose le fonctionnement de la société québécoise.

Pourquoi les soignons-nous comme nous le faisons ? Parce que deux théories ont initialement servi, au Québec, à déterminer la manière de faire. La première veut qu'une personne développe un problème de jeu pathologique uniquement à cause d'un manque de connaissances ou parce qu'elle possède des connaissances dites erronées à propos des jeux de hasard et d'argent. La seconde est une théorie du comportement qui veut que les hommes soient des créatures rationnelles; plus précisément la théorie qui préside à l'implantation du traitement retenu au Québec est qu'une personne modifiera son comportement lorsqu'elle aura appris des informations qu'elle ne connaît pas ou qu'elle aura compris des erreurs dites cognitives qu'elle commet. Donc, si on lui inculque certaines bases mathématiques relatives à la théorie des jeux, la personne abandonnera les comportements qui, en l'occurrence, lui sont nocifs et, découlant, le jeu pathologique est soigné.

La visée du présent travail est d'essayer de comprendre pourquoi et comment on en vient à participer à des jeux de hasard et d'argent et comment et pourquoi on en vient, le cas échéant, à développer un problème avec cette activité. Nos propos seront basés sur des travaux scientifiques déjà publiés, des données empiriques et même, à certains endroits, sur la littérature provenant hors du champ scientifique.

Le modèle

*Le modèle que nous décrivons dans les prochaines pages est établi sur un prémisses : **tous les joueurs le sont devenus** – ou en corollaire : personne n'est né joueur.*

Dans ces conditions, il faut voir à expliquer comment (et pourquoi) une personne en vient, pour une première fois, à parier. Comment (et pourquoi) elle persiste dans le comportement. Comment (et pourquoi) elle en vient, le cas échéant, à développer un problème de jeu.

Que sont les jeux ?

« Les jeux de hasard et d'argent sont des jeux où de l'argent, ou tous autres objets ou actions de valeur, sont misés sur le résultat et où, selon le point de vue d'au moins un des participants, ce résultat est basé en totalité ou en partie sur le hasard. » (Chevalier et Allard, 2001)

On peut distinguer cinq phases du jeu qui peuvent ou non avoir lieu dans le même espace ou en même temps. On peut ainsi dire qu'un jeu de hasard et d'argent

- a. S'amorce avec une mise (mise)
- b. Portant sur un jeu comportant une part de hasard (aléa)
- c. Dont le joueur peut connaître le résultat (communication)
- d. Et vérifier si le résultat correspond à l'objet misé (vérification)
- e. Et, le cas, échéant, empocher la mise ou le lot (encaissement).

2. COMMENCER À JOUER

2.1 La capacité de jouer – premières conditions nécessaires pour jouer

Participer à des jeux de hasard et d'argent requiert certaines capacités physiques et mentales. On ne peut commencer à jouer avant un certain stade du développement de la personne (Winncicott, 1975; Millar, 1979). Les jeux de hasard et d'argent sont des jeux, mais nécessitent une capacité d'abstraction (ou cognitive, dont la relation avec l'argent ou certains autres objets ou actions de valeur, pour comprendre les règles des jeux, etc.) ainsi que certaines capacités motrices (Bensch, 2000; Millar, 1979). Même les jeux qui apparaissent les plus simples peuvent s'avérer impraticables pour certains : le bingo en salle pour un malvoyant, les règles du craps en confondent plus d'un, une personne atteinte de la maladie d'Alzheimer ou de la maladie de Parkinson (à un stade avancé) pourrait être restreinte dans sa capacité à participer à certains jeux, quelqu'un qui ne sait pas lire les chiffres ou qui souffre d'un important déficit de l'attention ne pourrait jouer facilement au bingo (voir les travaux de Sobel (2001) sur justement la préservation de facultés cognitives des personnes souffrant de la maladie d'Alzheimer qu'on fait jouer au bingo). Bref, les premières conditions nécessaires pour jouer sont d'ordre mental et physique. Remplir ces conditions demeure néanmoins insuffisant à expliquer la participation au jeu.

2.2 Les disponibilités requises

Toutes les personnes qui rencontrent les conditions initiales élémentaires ne participeront pas nécessairement à des jeux de hasard et d'argent. En outre, pour jouer, il faut 1) que des jeux soient disponibles, 2) avoir de l'argent (ou autre chose) à miser et 3) disposer du temps suffisant pour participer. Ici encore ces conditions s'avèrent nécessaires, mais ne sont pas suffisantes.

La disponibilité des jeux

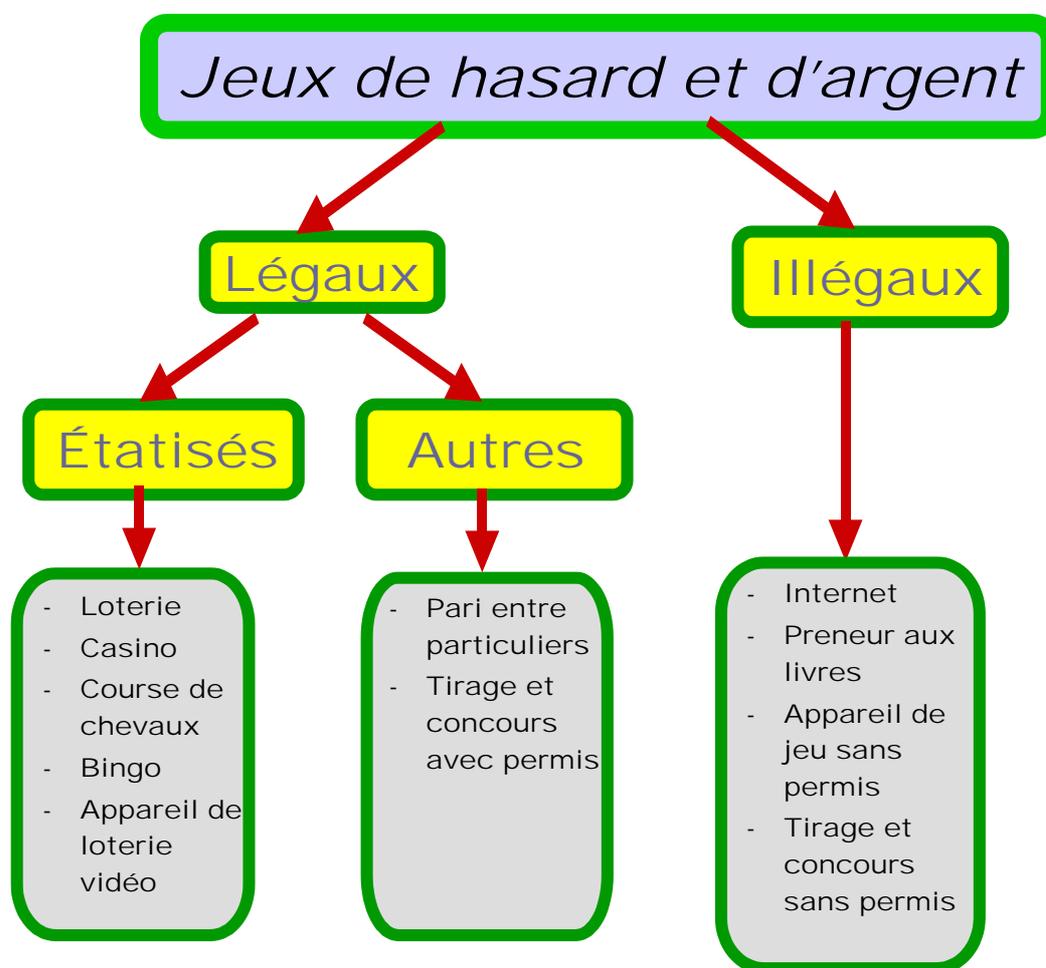
En tenant compte des lois et réglementations en vigueur, on peut proposer une typologie des jeux qui, essentiellement, sont de deux natures : les jeux légaux et les illégaux. Au Québec, les jeux illégaux incluent les jeux disponibles sur Internet, les paris ou une tierce personne prélève, sans permis, une quote-part (par exemple, les paris sportifs auprès de preneurs aux livres – les "bookies" – les appareils de jeux installés sans permis, les tirages et concours menés sans permis). Les jeux légaux se divisent eux-mêmes en deux catégories : ceux qui sont offerts et gérés par l'État et ceux qui ne le sont pas. Les jeux gérés par l'État incluent les loteries (Loto-Québec), les casinos (Société des casinos du Québec, une filiale de Loto-Québec), le bingo en réseau (Société des bingo du Québec, une filiale de Loto-Québec), les appareils de loterie vidéo (Société des loteries vidéo du Québec, une filiale de Loto-Québec), les bingos en salle (Régie des alcools, des courses et des jeux – RACJ), les courses de chevaux (Régie des alcools, des courses et des jeux, la Société nationale du cheval de courses – SONACC – et Standardbred Canada). Les jeux qui ne sont pas étatisés sont les paris entre particuliers (s'il n'y

a pas de tierce personne prélevant une quote-part) ainsi que les tirages et concours pour lesquels un permis a été obtenus de la RACJ.

Plus les jeux sont disponibles, plus une part importante de la population y participe (Henriksson, 2000; Abbott et Volberg, 2002). À la limite (souhaitable ou non), si aucun jeu n'était disponible, personne ne jouerait.

Au Québec, les jeux disponibles sont multiples (voir Chevalier et Allard, 2001). Les caractéristiques de ces jeux sont tout autant diversifiées.

Figure 1. Typologie des jeux de hasard et d'argent



Tiré de Chevalier et Allard, 2001, p. 8.

On n'est pas un joueur en soi. On joue à un ou plusieurs jeux particuliers. Tous les jeux possèdent des caractéristiques propres. Les jeux, comme nous l'avons déjà mentionné, peuvent être légaux ou non, ils seront prestigieux ou stigmatisés, les joueurs proviendront de tous les groupes sociaux ou de certains en particulier, on pourra y jouer chez soi, dans son quartier ou seulement loin de son domicile, le décorum sera minimal ou élaboré, les mises plus ou moins élevées, les lots plus ou moins nombreux, plus ou moins substantiels, les jeux seront facilement disponibles ou difficilement accessibles, ils seront largement publicisés ou mis en marché de manière particulièrement ciblée, les jeux seront simples ou complexes, plus établis sur le hasard ou sur la stratégie, on y jouera seul ou en groupe, on y jouera contre un adversaire ou non, les parties seront d'inégales rapidités, le délai entre la mise et le résultat sera instantané ou nécessitera plusieurs jours, etc.

Disponibilité des mises

D'emblée, il faut spécifier que même si on peut miser autre chose que de l'argent, ce dernier reste le mode privilégié sur lequel s'établit les paris. Dans le cas des jeux étatisés, seul de l'argent peut être misé directement (ou indirectement dans le cas des crédits pour les appareils électroniques de jeu et de celui des jetons dans les casinos). Dans le reste du texte, nous ne nous référerons plus qu'à l'argent comme vecteur des mises.

Si une personne ne dispose de strictement aucun fond, elle ne pourra participer à des jeux de hasard et d'argent.

Il existe un lien documenté entre le niveau socio-économique et la participation aux jeux de hasard et d'argent. Les personnes dont le niveau socio-économique est faible sont proportionnellement moins enclines à participer que les autres. Plus le revenu des ménages augmente, plus la proportion de joueur ainsi que les montants annuels misés augmentent (sauf pour la catégorie des plus riches) (Chevalier et Allard, 2001; Wiebe et al., 2001).

En dernière analyse, au Québec, la plupart des personnes disposent d'argent et peuvent jouer si cette dépense, cette façon de consommer, ce poste budgétaire, est estimé suffisamment prioritaire.

Disponibilités temporelles

Bien qu'il n'y ait aucune étude recensée qui éclaire la relation entre les jeux de hasard et d'argent et le temps, il reste cependant clair que jouer nécessite du temps. On peut spéculer une relation entre le temps disponible et le jeu. Parce que le jeu est une activité de loisir (sauf pour les quelques joueurs professionnels pour lesquels il s'agit d'une occupation professionnelle), une personne pourrait n'avoir aucun temps de loisir et serait donc alors, en principe, incapable de participer. Pour jouer, il faut disposer d'un minimum de temps de loisir (voir Pronovost, 1998, pour une discussion du lien entre le temps et les loisirs).

Relation jeu – temps

Le temps requis pour participer diffère selon le type de jeu. En effet, l'achat d'un billet de loterie ne prend pas le même temps qu'une visite à un casino (pour jouer au black-jack, par exemple). D'ailleurs l'offre de jeu tient compte du temps pour jouer. Par exemple, Loto-Québec offre la Lotomatique™, un service d'abonnement qui permet de se procurer ses billets de loteries pour l'année (ou pour six mois) par la poste. D'ailleurs les loteries sur terminaux sont déjà disponibles à beaucoup d'endroit 22 heures sur 24 et sept jours par semaine. La Société des casinos du Québec qui ont étendu les heures d'ouverture des casinos. Le Casino de Montréal est ouvert 24 heures par jour. La SONACC a implanté des salons de paris hors piste dans lesquels on peut parier sur des courses du Québec et de l'extérieur. À cause du décalage horaire, un parieur peut placer des mises de 10h00 à 24h00. On peut jouer sur Internet en tout temps. On peut aussi citer l'exemple de certaines personnes de la communauté chinoise dans le milieu de la restauration qui ont des horaires brisés et qui s'organisent entre eux des jeux entre l'heure du dîner et celle du souper (Service à la famille chinoise du Grand Montréal, 1997).

Il existe aussi un autre lien entre les jeux et le temps, celui du rapport au temps. Une loterie instantanée possède, comme son nom l'indique, un caractère d'immédiateté auquel d'autres jeux ne peuvent ni ne veulent prétendre. Au Québec, les seuls jeux instantanés sont les jeux de grattage : le joueur achète le produit, gratte et connaît de suite le résultat. Les loteries traditionnelles ne relèvent pas d'une logique temporelle identique : le joueur achète le produit, attend le tirage (quotidien, bi-hebdomadaire ou hebdomadaire) où il apprend le résultat (peut-être le lendemain ou plus tard encore). Les appareils électroniques de jeu fournissent le résultat du jeu plus vite encore que les loteries instantanées. La participation à la loterie, *stricto sensu*, ne requiert qu'assez peu de temps (celui de l'achat du billet et de la vérification suite au tirage), de quelques secondes à moins d'une heure (dans l'extrême majorité des cas – certaines personnes procèdent cependant à des analyses plus ou moins complexes et longues pour déterminer les numéros sur lesquels misés). La participation au bingo (à un après-midi ou une soirée de bingo) nécessite près de trois heures. Une course de chevaux dure moins de trois minutes (un programme, trois heures environ). Le temps requis pour placer une mise est comparable à celui d'une course. Cependant certains joueurs peuvent passer l'essentiel d'une journée à préparer leurs mises et soupeser leurs options. On connaît aussi la diversification des genres alors que certains produits visent l'instantanéité perdurante – on a mis en marché récemment une loterie instantanée dont une des caractéristiques principales est une longue période de jeu (relativement aux autres produits de cette catégorie de jeu – les anglo-saxons dénomment cette catégorie "extended play"). Au Québec, en 2002, il existait même une loterie de grattage structurée de telle sorte à durer 31 jours (à tous les jours, il y a un tirage, les numéros du joueurs sont découverts en grattant – il s'agit d'un hybride entre une loterie traditionnelle et un jeu de grattage, qui n'est en fait pas vraiment une loterie instantanée).

Relation jeu – argent

Les types de jeux auxquels les personnes s'adonnent diffèrent aussi selon le niveau socio-économique. Les façons de jouer aussi.

On peut ici fournir l'exemple du baccara et les salons de hautes mises où « *les personnes d'un même groupe tendent à s'associer afin de réaffirmer leur position sociale par la seule présence de leurs pairs. Le baccara se veut un jeu pour les fortunés. On ne le retrouve que dans les salons de hautes mises. Si un joueur veut miser de plus petites sommes il ne peut jouer au baccara, il existe pour cela le mini-baccara – une telle différence n'existe pas pour le blackjack par exemple, qu'on mise petit ou gros on joue toujours au blackjack. Le salon des hautes mises représente aussi une séparation des espaces de jeu (on est pas n'importe où dans le casino). Le décor y est différent, plus luxueux, le code vestimentaire des joueurs peut varier du reste de celui en vigueur dans le reste du casino, même la livrée (l'uniforme du personnel) y est différente. Cet espace est enclos par des barrières tangibles, des balustrades, des draperies, on y accède par un portail. Le lieu est donc séparé. On comprend que tout le monde ne peut accéder au lieu; mais il demeure un peu accessible, le voyeurisme est un peu permis : on peut entr'apercevoir le spectacle de la richesse qui suscite le désir et les aspirations à l'ascension sociale ...* » (Chevalier et al., 2001)

Les loteries instantanées, quant à elles, sont plus populaires auprès des moins fortunés. Les tirages de nature philanthropique ou caritative sont plus le fait des personnes aisées.

Relation argent – temps

La relation entre l'argent et le temps dépasse le cadre restreint que nous avons fixé pour le présent texte. Le lecteur intéressé à la question se référera avantageusement à des ouvrages d'économie.

Pour participer à des jeux de hasard et d'argent, il faut donc en avoir les capacités physiques et mentales, il faut de plus que des jeux soient disponibles, que le joueur dispose aussi d'argent pour parier et du temps pour le faire. Même si toutes ces conditions s'avèrent remplies, il n'en découle pas qu'une personne s'adonnera à ce type d'activités. Il existe d'autres facteurs qui favorisent ou inhibent la participation au jeu.

2.3 Représentations des jeux de hasard et d'argent

Les représentations des jeux de hasard et d'argent vont influencer la participation à ces jeux et même le désir de participation. Deux formes de représentations sont ici discutées, celles relatives à la légitimité des jeux et celles en rapport avec leur utilité. Dans la présente section, nous analysons la légitimité ainsi que l'utilité essentiellement selon la perspective du joueur – il est possible de procéder à la même analyse selon les positions et les optiques des pourvoyeurs de jeux.

Légitimité

Une personne ne pourra participer à des jeux de hasard et d'argent que si ces jeux possèdent, à ses yeux, une légitimité suffisante. Cette légitimité s'inscrit à trois niveaux : dans la culture ou l'environnement social distal, dans l'environnement social proximal et dans les valeurs mêmes de la personne.

Au niveau le plus global, si une société légalise un jeu et le rend disponible par le biais d'une société d'État le jeu est légitimé d'emblée auprès de la population en général (McCaffery, 1994; Bélanger et al. 2003). Plus la participation au jeu est considérée comme un comportement social normal, plus il est légitime de s'adonner à cette activité. Si, par exemple, dans une culture ou une religion donnée le jeu (ou un jeu) est interdit, sa légitimité serait probablement bien moindre que dans une société plus permissive à cet égard. Une certaine tolérance peut aussi être rencontrée. À cet égard nous pouvons citer le cas de Montréal dans les années 30 à 50, où il était légalement interdit de participer à des jeux de hasard et d'argent et où, disons, les priorités des structures politiques et des organismes de répression n'étaient pas résolument orientées vers l'application de cette loi spécifique (Weintraub, 1996; Proulx, 1997). Une plus grande permissivité encore peut être décrite comme une interdiction sans sanction; s'il est interdit de jouer aux cartes, mais personne ne se préoccupe vraiment de la chose tant et aussi longtemps qu'on en fera pas trop publiquement étalage du comportement. Finalement, on en vient à ce qu'une société décriminalise le jeu et ensuite légalise celui-ci.

Il est d'intérêt de noter au passage qu'une activité qu'une société ne permet pas, peut être légitimée, justement à cause de ce rejet par la société « bien-pensante », auprès de personnes ou de groupes marginaux ou criminalisés de cette société.

D'une manière plus générale encore, non seulement les jeux doivent être légitimes pour en permettre la participation, mais la notion de hasard ou celle de chance doivent elles-mêmes être légitimes dans un espace social déterminé.

La légitimité est un concept qui s'opérationnalise aussi selon le jeu. Une personne ou une société peut très bien embrasser certains jeux tout en en honnissant d'autres. Au Canada, les paris sur les courses de chevaux datent des débuts de la colonisation; le craps était illégal jusqu'en l'an 2000.

La légitimité d'un jeu s'établit aussi dans l'environnement proximal. L'environnement proximal d'une personne peut être décrit par sa famille, son milieu de vie, son milieu scolaire, son milieu professionnel. Si une personne est socialisée au jeu (à un jeu) par sa famille, depuis son plus jeune âge, cette personne verra probablement le jeu (ou un jeu) d'un autre œil que l'ensemble d'une société qui stigmatise le jeu. Le même raisonnement s'applique au milieu scolaire et au milieu professionnel. Si les temps morts, dans ces milieux, sont meublés par des activités de jeu, l'opinion ou l'attitude d'une personne peut en être affectée (modifiée ou confortée). Deux

exemples patents sont celui des tirages de type moitié-moitié et celui des achats de loteries d'État en groupe dans les bureaux (à l'inverse du premier exemple, le second est parfaitement légal).

Sur le plan personnel, finalement, d'autres considérations peuvent venir influencer la perception de légitimité du jeu. Un exemple (réel) serait celui d'une personne qui ne jouerait pas à la loterie d'État afin de ne pas avoir l'impression de contribuer encore davantage au financement gouvernemental (cette personne pourrait par ailleurs fort bien participer à une partie de poker entre amis). Un autre exemple serait celui d'une personne qui veut éviter l'incertitude financière inhérente aux jeux de hasard étatiques (cette même personne pourrait alors parier sur l'issue d'un match sportif auquel elle participerait elle-même).

La légitimité devient donc une représentation, un construit, qu'une personne établit ou négocie à partir de ses propres valeurs et des valeurs de ses environnements sociaux proximaux ou distaux. La légitimité peut varier selon les jeux en cause et avec le temps. Plus le jeu (ou un jeu) apparaît légitimé aux yeux d'une personne, plus il sera moralement facile pour elle d'y participer.

Un dernier aspect que nous voulons aborder à propos de la légitimité des jeux est celui de l'honnêteté de ces jeux. Le jeu est-il celui qu'il prétend être; les règles, les probabilités de gain et l'attribution des lots sont-elles bien celles annoncées – ces questions sont présentes dans tous les jeux, en ce moment, il s'agit d'un enjeu majeur à propos des jeux de hasard sur Internet. Une grande part des jeux de hasard et d'argent a, de tous temps, été organisée hors du contrôle de l'État et la participation à ces jeux se faisait aux risques et périls (surtout financiers) des participants. Certains pouvaient s'avérer parfaitement honnêtes, d'autres absolument biaisés (certains jeux étatiques appartenaient d'ailleurs à cette catégorie – Fabian, 1999). Les jeux présentement organisés ou régis par l'État font un large étalage de leur honnêteté. Ceci pour plusieurs motifs. Avant l'immixtion de l'État dans la réglementation et l'organisation des jeux de hasard, une part de l'offre de jeu était suspecte, voire contrôlée par ce qu'il est convenu d'appeler le crime organisé. L'ampleur des jeux n'ayant jamais vraiment été établi, la part des jeux trop biaisés ou franchement malhonnêtes ne peut être établie; pas plus que la part des jeux contrôlés par le « crime organisé ». Il n'en demeure pas moins que le jeu criminalisé appartient à la construction sociale de ce qu'étaient les jeux avant l'avènement du jeu étatique. Dans ces conditions, si l'État régisse le jeu et qu'il entende légitimé l'activité, celui-ci se doit d'être au-dessus de tous soupçons de malhonnêteté. Des mesures exceptionnelles doivent être prises pour bien faire comprendre à une population que l'État ne triche pas et que des tiers malintentionnés ne peuvent non plus influencer les jeux en leur faveur. De plus, l'existence de ces mesures doit être largement diffusée dans la population et être suffisamment convaincante auprès de celle-ci pour que les jeux parviennent à être suffisamment légitimés.

Encore une fois, la légitimité n'est pas une condition suffisante pour expliquer la participation.

Utilité

Le dernier concept que nous introduisons est celui d'utilité (un concept similaire à celui de valence en psychologie). Il faut que le participant conçoive qu'il retirera ou, à tout le moins, qu'il existe une probabilité suffisante qu'il retirera quelque chose de sa participation (gain monétaire ou autre). Ici on fait directement référence aux représentations relatives aux motifs invoqués (réels ou pressentis) pour jouer.

Il existe plusieurs raisons de jouer évoquées et retrouvées dans la littérature. Le jeu est une activité de loisir comme d'autres. On s'y adonne pour se délasser, se changer les idées, passer le temps, socialiser. Il s'agit d'une des multiples activités ludiques disponibles – la finalité en est une d'hédonisme, de recherche de plaisir. Une fois ceci dit, différentes personnes rechercheront divers attributs dans leurs activités de loisir, différentes manières de se faire plaisir.

2.3.1 Gagner de l'argent¹

Une des principales raisons évoquées est celle de gagner de l'argent (Azmier, 2000; Martignoni-Hutin, 2000). En effet, il existe la possibilité de gagner de l'argent à tous les jeux et de s'enrichir avec certains jeux de hasard et d'argent. Notamment certaines loteries dont les gros lots dépassent allègrement le million de dollars. Bien que peu de personnes gagnent par rapport au nombre de personnes qui jouent, il n'en demeure pas moins qu'un nombre substantiel de personnes remportent de tels prix. De plus, les pourvoyeurs de jeu n'hésitent pas un instant à appuyer une portion de la mise en marché des billets de loteries justement sur le fait que ces gagnants existent (photos souriantes et chèque agrandi à l'appui). Pour expliquer le fait qu'une personne commence à jouer, il n'est d'aucune importance que ces représentations de gains soient cohérentes avec les probabilités réelles de gains (autant pour les loteries que les autres jeux). Certains peuvent aussi jouer en espérant gagner, sinon le gros lot, des sommes plus modestes qui pourront améliorer l'ordinaire. Certains autres jeux, le bingo ou les loteries instantanées par exemple, n'offrent pas de gros lots comparables. Les gains considérables sont souhaitables en soi, mais ils permettent aussi d'aspirer ou de prétendre à d'éventuelles promotions sociales qui autrement prendraient beaucoup de temps ou seraient carrément impensables. Certaines personnes désirent un lot décisif qui leur permettra de maintenir leur niveau de vie actuel à moindre effort, de modifier à la hausse mais périphériquement leur mode de vie ou encore d'en changer résolument. D'autres joueurs visant les mêmes objectifs financiers sont prêts à multiplier des gains plus modestes pour parvenir à leur objectif (cette stratégie semble celle adoptée par plusieurs joueurs de blackjack). Des observations auprès de joueurs d'appareils de loterie vidéo dans un bar du Québec ont permis de constater que, pour certaines personnes, la raison prépondérante qui justifie leur participation à ce type de jeu de hasard est de gagner de l'argent. En effet, on a observé des clients donner un montant d'argent à des joueurs de machines afin qu'ils jouent à leur place,

¹ Le texte des onze utilités décrites est tiré de Chevalier et collègues 2002 et 2003.

pour ultimement séparer les gains (si gains il y a) selon l'entente établie au départ entre les deux parties (observations de CG).

2.3.2 Mécanisme financier

Un motif tangentiel à celui de gagner des lots est celui par lequel les jeux de hasard et d'argent sont perçus comme des outils financiers (Drake & Clayton, 1993; Light, 1977; McCaffery, 1994). Pour certains gagne-petit, les loteries (traditionnelles ou de grattage) apparaissent comme un service financier, une forme d'épargne. Les institutions financières n'étant pas vraiment intéressées à manipuler des petites sommes de l'ordre du prix des billets de loterie et les personnes qui ne disposent que de sommes de cette modicité n'étant pas nécessairement plus désireuses d'utiliser les institutions financières à des fins de thésaurisation peuvent en venir à utiliser les loteries dans ce but. Les sommes en question ne permettent pas au possesseur d'acquérir les biens souhaités et il sait qu'il ne peut ou ne veut accumuler des petites sommes en vue d'en faire des épargnes permettant, à terme, de se procurer les objets désirés ou les services convoités. Il investira donc ces sommes modiques dans les loteries et, occasionnellement, cette personne bénéficiera d'un retour sur investissement qui peut s'avérer suffisant à procurer des biens ou services convoités ou de « luxe ». Il est bien entendu que ces sommes retournées seront, le plus souvent, inférieures, voire largement inférieures à celles consenties en achat de billets – les joueurs en sont d'ailleurs bien conscients. Il n'en demeure pas moins que ceci représente probablement le seul « investissement » qui fournit un retour et que les pertes monétaires peuvent être vues par les joueurs comme le prix de l'investissement (correspondant *grosso modo* à des frais bancaires ou de transactions boursières).

2.3.3 Moyen de socialisation

Une autre raison de jouer exprimée dans les recherches est celle de la socialisation (Chevalier et al., 2001; Griffiths, 2002; Martignoni-Hutin, 2000). Certaines personnes jouent, entre autres ou uniquement, pour se retrouver avec des visages amicaux, ou pour sortir de la maison afin de retrouver des amis, de se faire des amis, de se retrouver au milieu de personnes qui partagent des intérêts communs. Certains jeux sont plus associés à des fins de socialisation. Ce sont surtout le bingo et les courses de chevaux; il faut cependant ajouter que les achats de loterie de groupe procèdent aussi d'une logique de socialisation. Un exemple récent (observation de SC) nous indique qu'un bingo de la région montréalaise offre une séance quotidienne à 13h00; le bingo en question ouvre ses portes à compter de 10h00 pour accommoder les nombreuses personnes qui désirent s'y rendre d'avance, pour discuter, manger, jouer aux cartes et, de manière générale, socialiser en ce qui représente ni plus ni moins qu'un club social.

Des distinctions doivent être faites. L'exemple de la salle montréalaise de bingo met en exergue l'utilisation d'une activité de jeu à des fins de socialisation. Le jeu de bingo, en soi, ne favorise pas particulièrement la socialisation, un certain niveau de concentration est requis et celui-ci inhibe les contacts sociaux durant les parties (la situation avant, après et entre les parties est

toute autre). D'autres jeux favorisent la socialisation durant le jeu (les courses de chevaux en sont un exemple).

Un autre aspect de socialisation dans le contexte des jeux de hasard et d'argent est celui de l'appartenance à un groupe de joueurs. La fréquentation assidue d'espace de jeu où certaines personnes seront connues et reconnues, la maîtrise de techniques de jeu (jouer beaucoup de cartes au bingo) ou d'un vocabulaire (toutes les mises possibles au craps) ou tout simplement le comportement général d'une personne (pendant une partie de poker), son habillement ou le matériel utilisé (à une partie de golf avec enjeu) confèrera à la personne ainsi affublée un signe de reconnaissance qui permettra aux « initiés » de se reconnaître entre eux et d'ainsi vérifier leur appartenance à une confrérie, à un groupe distinctif. Ces caractéristiques peuvent aussi signifier une hiérarchie dans des groupes particuliers de joueurs.

On peut aussi jouer à cause de la pression de pairs qui jouent. Ceci représente encore un autre élément de socialisation associé au jeu. On retrouve de tels comportements justement dans les achats en groupe de loterie. Alors que dans certains endroits la participation à ces parties pourra être absolument facultative, ailleurs elle sera déterminante au sentiment d'appartenance au groupe. On observe des comportements similaires dans les jeux qui ont des finalités d'ordre caritatif (voir plus loin). Autrement encore, ces comportements sont fort courants chez les élèves du secondaire, la pression des pairs étant déterminantes, chez certains, dans la participation aux jeux de hasard et d'argent (Gupta et Derevensky, 1997).

Finalement, le jeu pourra servir de rite de passage dans certains groupes. Par exemple, un élève du secondaire pourra appartenir à un certain groupe s'il participe aux parties de poker, il ne pourra être inclus au groupe s'il décide de ne pas jouer. Il semble que le 18^e anniversaire de naissance au Québec serait, pour plusieurs, l'occasion d'une première visite au casino signifiant l'entrée dans l'âge adulte.

Complémentaire aux motifs de socialisation et d'appartenance, on peut aussi constater des motifs de distanciation sociale tel que l'émancipation ou l'affranchissement. L'exemple de l'adolescent qui pour son 18^e anniversaire va au casino est à la fois un geste par lequel il affirme son accession au monde adulte et par lequel il signifie son émancipation du groupe des mineurs. Chez les plus jeunes encore, participer aux jeux de hasard représente aussi une forme d'affirmation de soi; où rejoindre le groupe des suffisamment vieux ("cool") s'avère simultanément au délaissement des plus jeunes (moins "cool"). Dixey (1987) associe la fréquentation d'une soirée de bingo autant au désir de socialisation avec des pairs (surtout des femmes en Grande-Bretagne), qu'à un désir d'émancipation d'un certain joug de la domesticité. Bref, on ne sait trop ce que la participante désire le plus, sortir de la maison, voir d'autres personnes ou jouer au bingo.

2.3.4 Expérimenter des émotions

Une autre raison fort courante est celle reliée aux émotions. On associe volontiers le jeu à des émotions relatives au suspense, à l'incertitude de l'issue d'un pari (Beaupré, 2002). Or, ces lieux d'émotion ou d'expression d'émotion semblent se réduire et s'amenuiser dans nos sociétés postmodernes (LeBreton, 1998; Peretti-Watel, 2001). Le jeu représente donc un lieu où l'on peut encore vivre et exprimer des émotions brutes et vives : la joie, voire l'exultation du gagnant; le sentiment de vide ou de tristesse de la perte de la mise; l'impatience et les frémissements de l'attente et de l'expectative où tout demeure encore possible; les sentiments ambivalents de ceux qui « passent près de gagner » ("near miss").

Ainsi, les jeux de hasard et d'argent s'inscrivent particulièrement bien dans le contexte des sociétés postmodernes parce qu'ils permettent de vivre des émotions sur commande et sur mesure; sur commande parce qu'on peut jouer n'importe quand ou presque, selon les jeux; sur mesure parce que les différents jeux permettent différentes émotions et que les jeux sont circonscrits dans le temps : une fois les émotions désirées vécues, on peut passer à autre chose. Les caractéristiques et particularités des jeux eux-mêmes concourent à la diversité des émotions et à leur ampleur : la taille des mises, la vitesse des jeux, la durée d'attente du résultat, la taille des lots, le fait d'être opposé ou non à des adversaires, etc.

Outre relevant des émotions en soi, les jeux peuvent aussi être décrits comme des occasions de prises de risque, d'aventures (LeBreton, 1991, 1998). Les jeux sont perçus comme des lieux de risque (on y risque de l'argent et on peut y risquer d'autres « biens » symboliques comme la réputation ou l'honneur). Pour certaines personnes, la prise de risque se confond ou possède la seule valeur associée aux émotions qu'elle fera vivre; pour d'autres, c'est la prise de risque en soi qui aura de la valeur. Le seul fait qu'une activité comporte un enjeu d'importance suffit à rendre la participation attrayante. En effet, plusieurs recherches axées sur la population adolescente (Gupta et Derevensky, 1998, 2001; Powell et al., 1999), ont démontré que les jeunes vivent bon nombre d'expériences de paris sur, par exemple, les résultats d'un défi relevé. En ce sens, c'est donc en côtoyant le risque que plusieurs adolescents participent à des jeux de hasard et d'argent, « pour se valoriser aux yeux des autres, pour se sentir vivants en éprouvant des sensations fortes, ou encore, pour tenter la chance et le destin » (Geoffrion, 2002).

2.3.5 Jouer à des fins caritatives

Les fins caritatives représentent encore un important motif de participation au jeu (Azmier, 2000). Ici, il ne s'agit pas autant de jouer à des fins ludiques ou pour gagner mais bien pour participer à des levées de fonds, des œuvres charitables ou à de semblables objectifs louables. Dans plusieurs cas, la participation à ces jeux est presque inévitable, l'abstention étant mal vue. Ces jeux sont particulièrement présents sur les sites de travail où on cherche à lever des fonds pour financer les activités de quelque club social; on les retrouve aussi dans le milieu scolaire

pour générer des sommes nécessaires à l'organisation d'événements estudiantins; les plus courants demeurent ceux organisés par des groupes communautaires, des organismes privés des domaines religieux, artistique, ou autre. Ces tirages représentent la forme de pari à laquelle les personnes de niveau socio-économique aisé s'adonnent le plus. La sollicitation ainsi que la participation à ces formes de jeu procèdent souvent d'une appartenance sociale qu'il faut afficher ou maintenir.

On peut aussi voir, dans certaines juridictions, comment le jeu étatique est mis en marché dans le sens d'un geste communautaire significatif et important. La destination des fonds est alors soulignée à grands renforts publicitaires, que le bénéficiaire en soit du domaine de l'éducation, de la santé ou de d'autres sphères fortes de l'assentiment généralisé de la population. La Caroline du Sud a inséré dans le nom même de l'organisme responsable des loteries de cet état le « bénéficiaire » des profits : South Carolina Education Lottery. Au Québec, les bingos sont tout particulièrement mis en marché de cette manière, en soulignant que les profits vont à des organismes à but non lucratif.

2.3.6 Essayer ou expérimenter

Un des motifs le plus simple et probablement assez répandu pour commencer à jouer (en soi ou à un jeu en particulier) est celui de la curiosité (aucune donnée n'existe à cet effet pour la population adulte). Chez les adolescents, il s'agit d'un motif maintes fois évoqué et mesuré (Gupta et Derevensky, 1997). Il est clair qu'un produit bien connu, mis en marché agressivement à prix accessible pourrait tenter certains consommateurs qui n'en ont pas encore fait l'essai (Herpin, 2001; Ritzer, 2001). La commercialisation des jeux possède de telles caractéristiques. On peut citer une visite au casino comme exemple d'expérimentation (autant pour ceux qui ne jouent pas du tout que pour ceux qui participent à d'autres jeux ailleurs qu'au casino). Il suffit aussi de mentionner les loteries instantanées. Au Québec, comme dans la plupart des juridictions, plusieurs loteries instantanées sont disponibles simultanément sur le marché et de nouvelles loteries sont mises en marché presque hebdomadairement. On peut penser qu'une telle stratégie de la part des gestionnaires du jeu soit, au moins partiellement, basée sur l'exploitation de ce désir d'exploration ou d'essai perpétuel de nouveautés. Tous les jeux d'ailleurs offrent à intervalles plus ou moins réguliers des innovations ou des promotions susceptibles de titiller la curiosité et conséquemment d'en justifier l'essai ou l'expérimentation par la clientèle potentielle (les tournois de blackjack des casinos, les nouveaux appareils (ou jeux) de loterie vidéo, les immenses lots des loteries sur terminaux, etc.).

2.3.7 Divertissement, occupation, passe-temps

La raison principale, voire primordiale, de jouer est sans doute que les jeux de hasard et d'argent sont tout simplement des jeux et, qu'à ce titre, ils promettent ou permettent le délasserment, la détente, la récréation, l'amusement, la distraction, le divertissement. Il s'agit d'une façon d'utiliser une portion de son temps de loisir. Une personne peut jouer pour

s'occuper, pour passer, meubler ou tuer le temps, pour combattre ou prévenir l'ennui. Les jeux de hasard et d'argent, comme les autres formes de loisir et de divertissement, servent à délaissier ou fuir momentanément soucis et tracas liés à d'autres portions de sa vie (le travail professionnel ou domestique, les études, la vie conjugale, la vie familiale, la santé, la vie communautaire, etc.) (Pronovost, 1998).

2.3.8 Développer ou utiliser des habiletés

Les jeux de hasard et d'argent requièrent tous, à des degrés divers, des habiletés physiques ou mentales. Un large éventail de connaissances est aussi associé à la pratique de chacun de ces jeux. Les règles du jeu peuvent s'avérer plus ou moins compliquées; le niveau de mémorisation peut être substantiel (pour le comptage des cartes par exemple); les façons de faire et les manières d'agir peuvent être intégrées dans un code d'une grande complexité (course de chevaux) ou d'une grande rigueur (baccara); le vocabulaire associé peut s'avérer particulièrement développé (bingo, courses de chevaux, combats de chien); le niveau de motricité spécifique ou de motricité fine peut exiger une pratique considérable (golf, billard ou dards); les stratégies de jeu peuvent être fort développées (blackjack et poker); le niveau de contrôle de soi requis peut être phénoménal (poker); le niveau de concentration élevé (aussi pour le comptage des cartes); la coordination motrice ou visuelle-motrice peuvent être déterminantes (encore à propos de paris sur les jeux d'adresse auxquels le joueur participe lui-même); des calculs complexes peuvent être nécessaires (paris sportifs, courses de chevaux, roulette, loterie); on peut aussi parler de résistance physique, de force physique, de capacité d'analyse, de rapidité de décision, etc. Les efforts déployés s'appuieront tantôt sur des stratégies dites rationnelles tantôt sur des considérations fumeuses, superstitieuses ou franchement spécieuses. Les caractéristiques susnommées s'appliquent autant au joueur qui veut devenir un expert qu'à des débutants ou des dilettantes. Le développement d'habiletés est aussi fonction du niveau d'habileté actuel du joueur. Ainsi, pour certains, les habiletés physiques requises pour jouer au bingo sont prises pour acquies. Pour d'autres personnes, l'effort à déployer pour se rendre, participer à un événement de trois heures (inconfortablement assis sur des chaises de métal) et revenir à la maison sera substantiel voire même impossible. Il en va exactement de même pour les habiletés mentales. Une personne peut considérer dérisoire l'effort mental requis pour jouer au craps, d'autres seront absolument incapables ou difficilement aptes à suivre le rythme rapide des décisions à prendre dans ce jeu. Il faut aussi noter que les efforts pour jouer, tant physiques que mentaux, peuvent rendre le joueur meilleur ou non à ce jeu et améliorer les chances de gagner ou non.

Une modalité particulière d'utilisation des habiletés au jeu est la compétition. Certaines personnes vont jouer dans un but d'affrontement contre un adversaire ou contre eux-mêmes. Curry et Jiobu (1995) ont montré que les étudiants-athlètes dans les universités des États-Unis gagent sur une série d'événements, sportifs ou autres, et qu'il ne s'agit là que d'une forme supplémentaire de compétition – la forme principale est évidemment celle du sport qu'ils

pratiquent. La compétition peut prendre différentes formes : les jeux à adversaire direct unique (le croupier au blackjack), à adversaires directs multiples (les autres joueurs au poker), à adversaires indirects (au bingo, on peut considérer les autres joueurs comme des adversaires). La compétition peut être réelle, comme au poker ou dans les jeux d'adresse, où les habiletés entrent effectivement en ligne de compte. Elle peut aussi n'être que perçue, dans le cas du joueur d'appareil de loterie vidéo ou de machine à sous qui se perçoit opposé à la machine ou à lui-même.

Quand les habiletés sont intégrées au jeu, on mise, le plus souvent, plus que de l'argent. Les paris incluent la comparaison des habiletés, l'honneur, le prestige, etc. – voir les paris sportifs, les combats de coq (Worden et Darden, 1992) ou de chiens (Evans et al., 1998). Le joueur s'investit alors lui-même dans le pari.

La compétition nous ramène à la notion de gain. Il ne s'agit plus ici de gain monétaire, il s'agit de gagner une partie, une joute, un match, un tirage. Ce faisant une personne peut gagner en estime de soi, gagner l'estime des autres, réaffirmer son image personnelle, gagner en statut social. Généralement, le seul fait de gagner est ou apparaît comme un accomplissement. Le gain du pari est d'une importance comparable ou supérieure au gain de la mise.

Le gain en soi est aussi un événement d'importance pour les joueurs dans le cadre de jeux où la compétition est pour ainsi dire inexistante. Un gagnant de loterie instantanée (un jeu où l'intervention, les connaissances et les habiletés du joueur sont insignifiantes) sera satisfait de lui-même; ses proches, ses amis, ses collègues le féliciteront, proportionnellement à l'importance du gain, d'ailleurs. Le gain s'accompagne de reconnaissance.

2.3.9 Consommer

Les jeux de hasard et d'argent sont aussi des objets de consommation ou des services qui s'offrent et s'achètent sur le marché. Une personne peut se procurer un billet de loterie dans le seul but d'aligner son comportement de consommation sur celui d'une majorité, réelle ou perçue, de ses pairs ou d'une population dont il fait partie (Ritzer, 2001; Rochefort, 2001). À titre d'objet de consommation, on peut aussi imaginer que des loteries instantanées, par exemple, puissent être achetées par simple impulsivité. Un consommateur en voit au magasin, ou s'en fait offrir par une caissière, et s'en procure d'office, en simple réaction à l'opportunité d'acheter. Sur le moment, la personne ne pense pas au gain, ni au jeu, ni à passer le temps, l'emphase repose alors sur l'émotion, la sensation, le plaisir de l'achat en soi (dont l'objet, accessoirement, relève des jeux de hasard et d'argent).

2.3.10 Esthétisme

Pour certains, les jeux de hasard et d'argent (ou des portions de ces jeux) mènent à la vision ou à l'atteinte du sublime, de la pureté ou à de quelconques quintessences. Clairement, la relation entre esthétique et jeux de hasard et d'argent provient surtout d'œuvres littéraires (et secondairement d'œuvres cinématographiques) : on pense immédiatement à Dostoïevsky (1997), mais on ne doit pas oublier Balzac (1974), Zweig (1981), Goldoni (1992) et jusqu'à tout récemment Boudard (1999). Il est relativement facile de concevoir l'esthétisme de la boule d'ivoire (maintenant en composite de plastique ou de porcelaine) qui tourne à l'intérieur du cylindre d'une roulette (souvent lui-même une œuvre esthétique), l'intensité de ces quelques instants, le sublime de ce moment furtif qui s'étire et perdure en éternité où tout demeure possible, où le bien côtoie le mal, où la jubilation se frotte au désespoir.

Certaines sources nous fournissent aussi des renseignements sur ce motif spécifique de participation au jeu. Hayano (1978) traite du poker comme d'un esthétisme : comment reconnaît-on les vrais joueurs des aspirants, les méthodes de jeu, la patience, les façons de perdre sont autant de facettes de l'esthétisme « pokerien ». D'ailleurs, une série mondiale du poker est organisée annuellement, dans laquelle les joueurs paient des droits de participation, reçoivent tous une somme équivalente en jetons, et dont le gagnant remporte le grand prix d'un million de dollars US. Cet événement attire quantité de spectateurs et la finale, regroupant de 6 à 8 joueurs, est retransmise à la télévision (chaîne ESPN). Le jeu devient spectacle, que les amateurs, avertis ou non peuvent apprécier, commenter et coter tant pour ses aspects techniques qu'esthétiques.

On peut aussi penser aux salons de hautes mises dans les casinos. Ces endroits protégés offrent (ou prétendent offrir) une sophistication du décor et du décorum largement supérieur à celle des autres aires de jeu. D'ailleurs, les casinos eux-mêmes font souvent l'objet de recherche esthétique tant sur le plan architectural extérieur que sur celui de l'utilisation de l'espace intérieur. L'esthétisme de Las Vegas fait à lui seul l'objet de volumes entiers (Bégout, 2002; Hannigan, 1998).

Plus modestement, un peu, on peut encore souligner les billets de loteries instantanées qui font l'objet d'un travail esthétique considérable pour attirer et plaire aux clientèles visées. Les courses de chevaux attirent parmi les parieurs certaines personnes pour qui le cheval est esthétique en soi. On parle aussi d'une belle course; celle qui sera chaudement disputée, dans laquelle un cheval fera une remontée vers la première place, un classique dans lequel un cheval qui « part vite » en affronte un autre qui « finit fort », l'épique hippique qui se dénoue seulement au fil d'arrivée.

En fait, chaque jeu, possède ses aficionados qui définissent l'esthétisme propre et mouvant à l'activité qu'ils pratiquent. Ce pourra être l'esthétisme de la concentration et de la rapidité d'exécution d'une personne qui parvient à jouer avec 30 cartes de bingo simultanément, la manière impeccable de déterminer sur quelle équipe miser dans un pari sportif, la façon désinvolte de miser des jetons au baccara ou à la roulette (comme le James Bond de Ian Fleming), le code vestimentaire de certains casinos, surtout européens, la façon de se débarrasser des débris de latex grattés des billets des loteries instantanées! Toute activité de jeu, finalement, est susceptible d'appréciation et génère des normes esthétiques que l'on admire ou auxquelles on adhère.

2.3.11 Expérience religieuse ou spirituelle

Une des questions fondamentales à laquelle l'humain ait à faire face demeure le sens à donner à la vie. Traditionnellement, c'est à la société et à ses institutions qu'il incombait de fournir un tel sens. Nos sociétés postmodernes jouent de moins en moins cette fonction de guide, tout en exigeant que l'individu trouve de lui-même une signification à sa vie. En conséquence, la vie sociale et la quête de sens reposent aujourd'hui sur beaucoup d'incertitudes.

L'individu doit donc trouver un sens à sa vie pour s'accomplir pleinement et la valider pour réduire ses incertitudes existentielles. Dans un tel contexte, le jeu représente une façon d'interroger le destin; il apparaît comme un oracle permettant de déterminer et valider le sens que nous donnons à chacune de nos vies (France, 1902; Papineau, 2000; Chevalier et al., 2001).

Le jeu permet de remplir ce vaste programme par le mécanisme suivant : règles, répétitions et résultats. Les règles des jeux sont claires et simples – contrairement aux règles de la vie. Les répétitions sont rassurantes par leur régularité – contrairement aux aléas et imprévus du quotidien. Face à l'incertitude au sujet du futur, les résultats sont essentiels puisqu'ils fournissent une réponse claire aux questions fondamentales telles « qu'est-ce qui m'attend ? que me réserve le futur ? » (Chevalier et al., 2001).

Le jeu peut être d'utilité dans la confirmation de l'adéquation de son « alignement astrologique », la vérification de son « équilibre cosmogonique » ou tout simplement pour valider la consécration de son statut d' élu divin. Le fait de gagner au jeu établit alors l'un ou l'autre de ces faits; le fait de passer proche de gagner ("near miss") prouve que le joueur est sur la bonne voie mais que quelque chose cloche encore; le fait de perdre indique soit le chemin spirituel qu'il reste à parcourir, soit une mécompréhension des signes par le joueur, ou encore un changement in extremis du monde astral, cosmique ou divin (ce qui peut toujours arriver) (Gabriel, 2000).

Le jeu peut aussi apparaître comme une action posée en vue de plaire à une déité ou répondant à la volonté spirite de cette même entité. Le cas patent est celui des rêves. Selon plusieurs doctrines (Vyse, 1997) le rêve représente une communication divine; communication codée par laquelle une divinité ou une déité transmet ses intentions, ses volontés, ses désirs, ses réponses ou tout autre message d'intérêt au récipiendaire. Il s'agira alors pour le rêveur de bien décoder le message et d'agir en conséquence. Une des conséquences est de participer au jeu ou, la plus connue, de miser sur certains numéros précis (au "numbers" ou à des loteries à trois chiffres). Des livres entiers sont dédiés à la traduction de rêve en chiffres et certains ministres de culte s'en font aussi une spécialité (Drake et Clayton, 1993; Wolcott, 1997). Pour mémoire, on peut rappeler que rêver d'un concierge signifie qu'il faille résolument miser le 2, 14, 63 et 70 (de Barsy, 1990, p. 203).

D'autres utilités pourraient encore être définies. Celles présentées plus haut ne sont pas mutuellement exclusives : une personne peut jouer pour plusieurs motifs simultanés ou consécutifs, consciemment ou non. Plus encore, l'utilité peut être spécifique à chacun des jeux et un même joueur participera à la loterie pour certaines raisons et au bingo pour d'autres.

Finalement, on peut émettre l'hypothèse que plus une personne concevra des utilités à jouer, plus il est probable ou possible que cette personne participe à des jeux de hasard et d'argent.

Relation légitimité – utilité

Normalement, on peut penser que plus les jeux (ou un jeu) sont perçus légitimes dans une société donnée, plus on est susceptible de leur attribuer d'utilités – est utile ce qui est légitime. La légitimité d'un jeu fera que les utilités en seront probablement plus et mieux connues de toute la population.

On peut aussi soumettre l'hypothèse de la relation inverse, celle par laquelle plus une société s'entendra ou concevra d'utilités à un jeu de hasard et d'argent plus cette société sera susceptible de légitimer, d'une manière ou d'une autre, cette activité.

Même après tout cela, il n'est pas encore établi que les personnes qui remplissent toutes les conditions préalables (capacité de jouer, disponibilité des jeux, de l'argent et du temps, vision des jeux comme légitimes et ayant une certaine utilité) sont tous des joueurs. Il doit s'en trouver bon nombre pour lesquels, l'utilité du jeu est confrontée à d'autres utilités et que la priorité (de la dépense d'argent et de temps) n'est pas accordée au jeu.

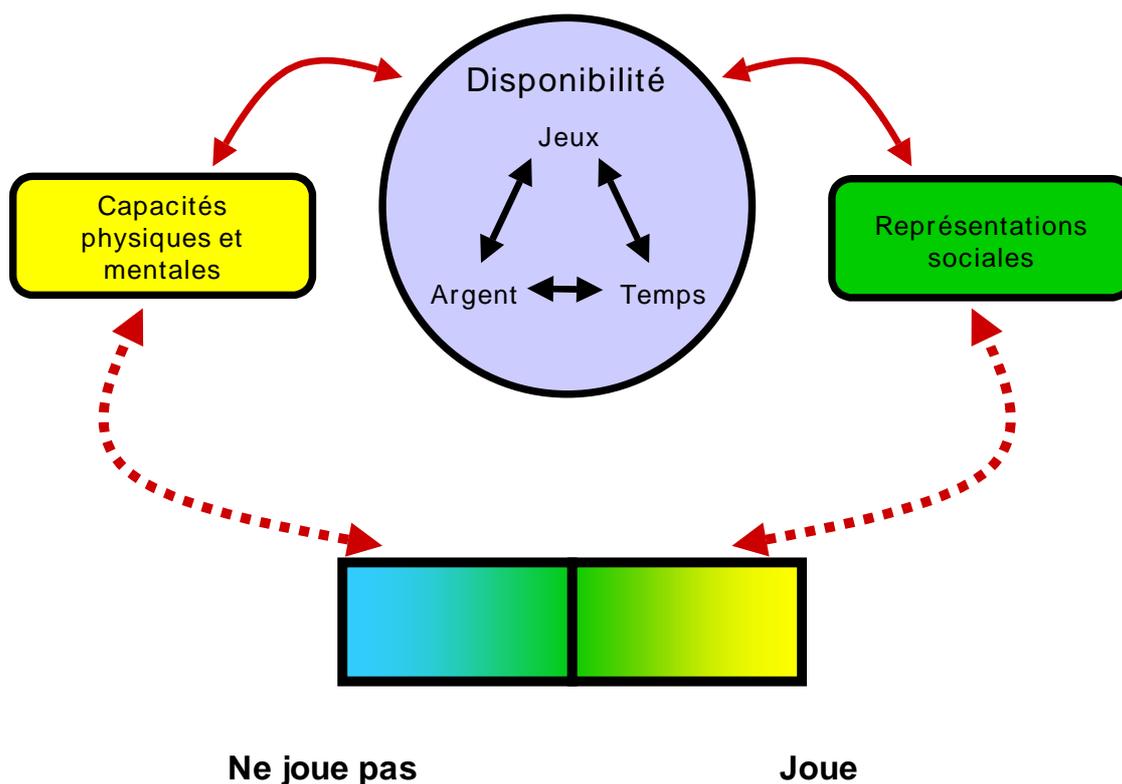
Dans la catégorie des personnes qui ne jouent pas on retrouve, à cause des définitions opérationnelles généralement utilisées, deux types de personnes : celles qui n'ont jamais joué et celles qui ont déjà joué (parmi celles qui ont déjà joué, il en est de toutes les sortes de celles qui n'ont joué que quelques fois, en dilettante, durant leur vie aux ex-joueurs pathologiques qui y ont consacré des sommes phénoménales et du temps incalculable en plus d'en avoir subi des

conséquences multiples et d'importance). Dans ces conditions, les relations présentées jusqu'ici doivent être comprises comme biunivoques (bidirectionnelles). Les mêmes mécanismes qui expliquent la participation initiale au jeu peuvent contribuer à en expliquer l'arrêt ou la suspension temporaire.

Il faut aussi voir que jouer peut ne signifier qu'essayer un jeu pour voir de quoi il en retourne, jouer très peu et rarement, etc.

L'ensemble de la discussion jusqu'à ce point peut être représentée graphiquement.

Figure 2. Facteurs relatifs à la transition entre l'état d'une personne qui ne joue pas à celle de joueur, et inversement

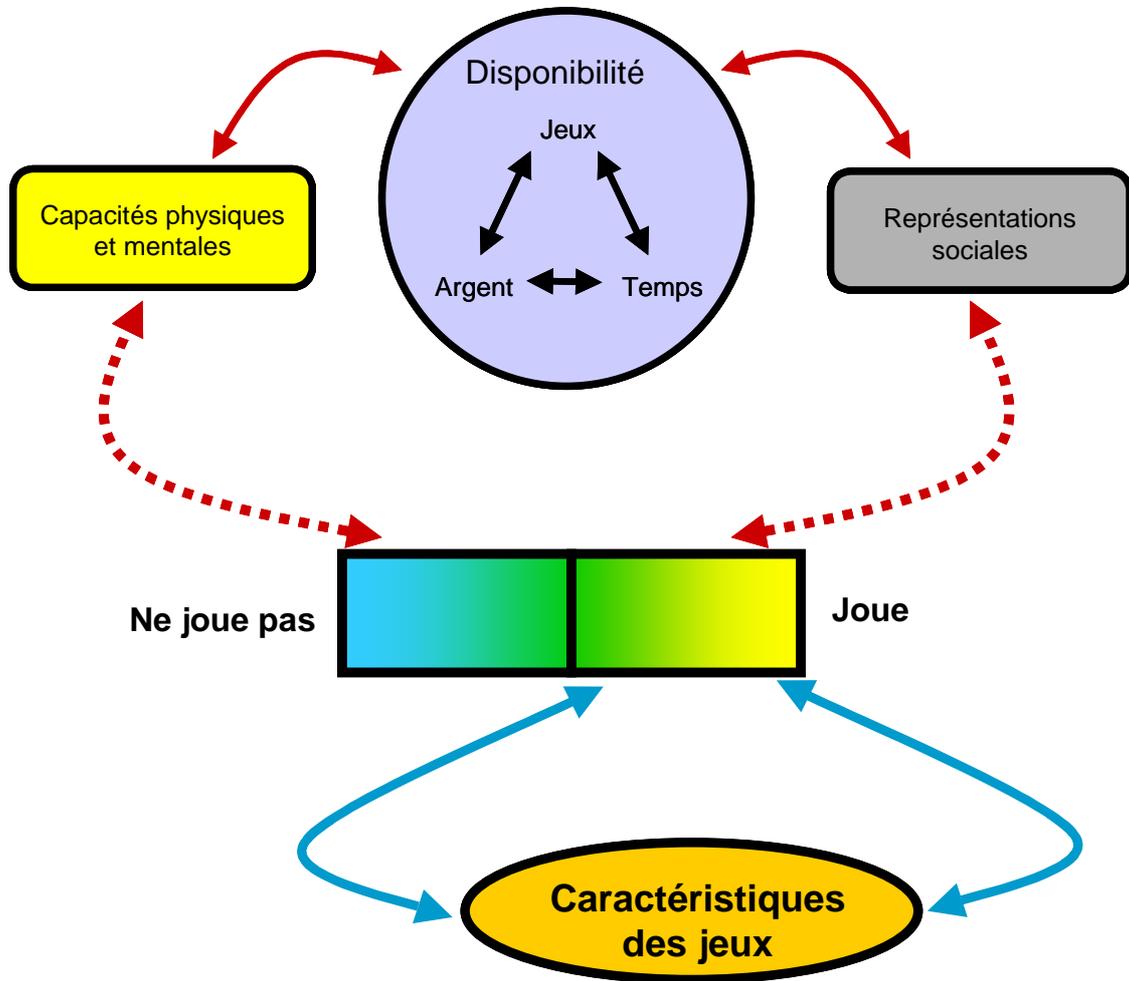


3. CONTINUER DE JOUER

Après avoir expérimenté les jeux de hasard et d'argent, certaines personnes en viendront à les abandonner, d'autres à continuer de jouer. Une personne cessera de jouer pour des motifs qui sont tous compris dans la première partie du texte. Mais quels sont les mécanismes qui feront en sorte qu'une personne jouera de nouveau ? Ici aussi les mêmes mécanismes fonctionnent pour commencer de jouer ou pour continuer. Bien sûr la notion d'expérimentation ou de nouveauté pourra prendre de nouvelles textures : la personne pourra participer à son jeu préféré sur Internet plutôt qu'en personne, une personne s'inscrira à un tournoi de blackjack plutôt que de jouer dans le contexte habituel, etc. Il y a aussi les gratifications qu'une personne retirera de ses activités de jeu qui auront une influence déterminante le renouvellement des expériences de jeu. Ainsi une personne qui aura eu une sortie agréable au bingo sera sans doute plus susceptible de retourner; une personne qui participe au bureau à l'achat collectif de billets de loterie pourra se sentir plus à l'aise; un gain représente toujours un puissant incitatif à rejouer à une autre occasion; des exemples peuvent être fournis pour chacune des utilités présentées précédemment.

Il est aussi un déterminant supplémentaire : les caractéristiques des jeux (voir figure 3). Les jeux en eux-mêmes possèdent des éléments structuraux qui peuvent agir pour favoriser la continuation des activités de jeu. Le plus connu et probablement le plus efficace est celui du renforcement par les gains intermittents. Les travaux du psychologue Skinner, d'abord sur les pigeons et ensuite sur les hommes, ont établi qu'un comportement aboutissant occasionnellement, mais à intervalle inconnu, à une gratification est particulièrement propice à la répétition du comportement. Il en est exactement ainsi des jeux de hasard et d'argent : des gratifications occasionnelles survenant à intervalle inconnu. Une autre caractéristique bien documentée encourageant la répétition des comportements de jeu est celle des "near misses"; alors qu'un joueur vient près de gagner ou qu'il a une telle impression d'avoir presque gagné (voir les travaux de Griffiths, 1990a, 1990b, 1991, 1993a, 1993b, 1995, 2002a, 2002b, Wood et Griffiths, 1998, Blaszczynski, 2001 à ce sujet). Le joueur a, dans les faits, perdu. Le résultat n'est cependant pas interpréter comme une perte mais bien comme un « presque gain ». Plusieurs autres de ces caractéristiques sont aussi décrites dans la littérature scientifique. Des développements plus complets seront intégrés à la version finale de ce document.

Figure 3. Facteurs favorisant le maintien des comportements de jeu



4. DÉVELOPPER UN PROBLÈME DE JEU

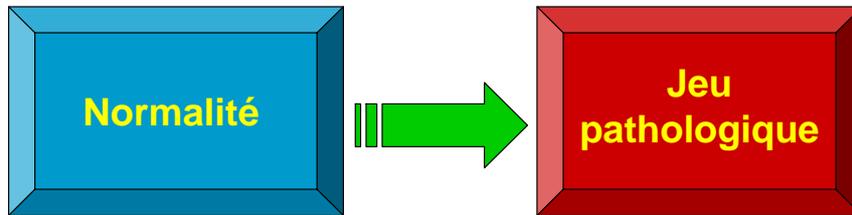
La presque totalité des développements relatifs à l'évolution des comportements de jeu vers le jeu pathologique ne sera présentée que dans la version finale de ce texte. Nous nous en tiendrons maintenant qu'à l'identification des concepts de base.

L'ensemble des déterminants qui explique l'apparition d'un problème de jeu a déjà été présenté dans les deux premières sections. Seule les emphases changent dans l'explication de la genèse des problèmes et de la pathologie.

Nous avons trouvé deux familles de modèles expliquant le jeu pathologique (figure 4). Le premier modèle retrouvé dans la littérature, encore présent chez les tenants d'une approche biomédicale classique est le modèle discret. Il existerait deux états : l'absence ou la présence du problème. Le modèle dominant présentement dans la littérature, celui avec lequel nous avons le plus d'affinité et que nous adoptons d'emblée, est le modèle continu. Selon cette perspective, il n'y a pas de brisure notable entre ne pas jouer et avoir développer un problème de jeu pathologique; il s'agirait bien plus d'un continuum où cohabitent toute une série de nuances. Nous retenons plus spécifiquement un modèle où le continuum, pour fin de mesures, est subdivisé en quatre moments provisoirement identifiés de la manière suivante.

1. Les personnes qui ne jouent pas et dont la probabilité de développer, à court terme, est, le plus souvent, nulle ou très faible. Il existe des sous-catégories, des personnes qui ne jouent pour lesquelles le risque pourrait être significatif, ce sont les anciens joueurs, les anciens joueurs pathologiques et les joueurs en traitement.
2. Les joueurs asymptotiques qui à l'instar des sous-catégories identifiées au premier paragraphe présentent un faible risque de développer un problème de jeu. On retrouve dans cette catégorie les joueurs dilettantes, les joueurs sociaux et une certaine portion des joueurs assidus.

Figure 4. Famille de modèle explicatif du développement du jeu pathologique



Modèle discret

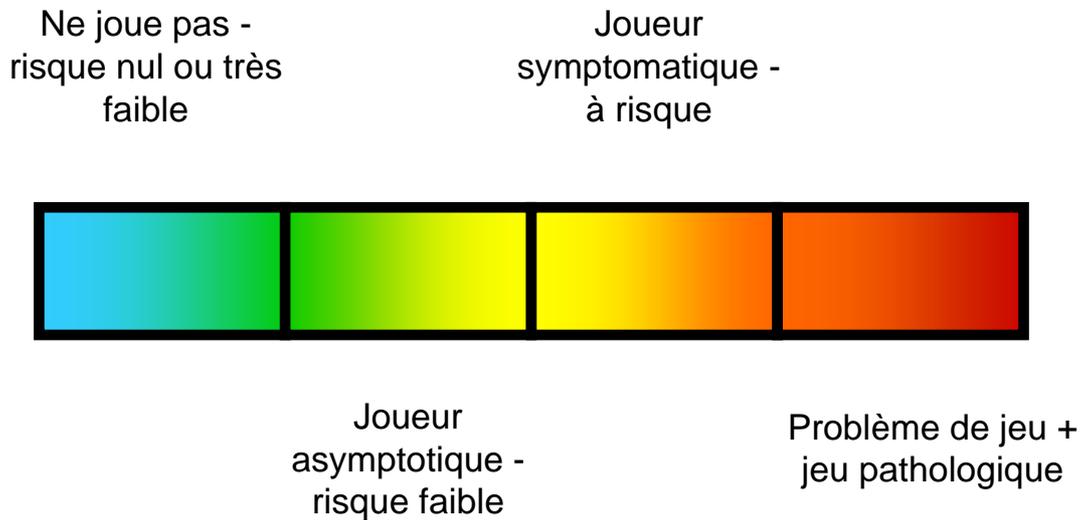


Ne joue pas

Jeu pathologique

Modèle continu

Figure 5. Le continuum des comportements de jeu – catégorisations ajoutées



3. Les joueurs symptomatiques sont ceux qui présentent une ou plusieurs manifestations de jeu pathologique mais pas suffisamment pour avoir le diagnostic. Ces personnes sont à haut risque de développer un problème plus sévère encore. Un sous-groupe de cette catégorie pourrait cependant être en transition du jeu pathologique vers un jeu contrôlé (voir Korn et Shaffer, 1999).
4. Finalement, nous avons les joueurs pathologiques qui eux aussi comptent plusieurs sous-populations, par exemple, les joueurs qui n'estiment pas avoir de problème, ceux qui contemplent un traitement ou les joueurs traités en rechute.

L'argumentaire complet de la version finale de ce texte démontrera comment la transition d'une catégorie de joueur à une autre ou, exprimer autrement, d'un état à un autre est expliqué convenablement par un processus markhovien.

5. CONCLUSION²

Les motifs évoqués pour jouer représentent aussi les effets bénéfiques pressentis ou ressentis par les joueurs. Nos connaissances sur ces effets pourraient être mises à contribution dans les domaines de la prévention et du traitement du jeu pathologique (Griffiths, 2002). En effet, il est permis de penser que tous les motifs de participation au jeu ne présentent pas le même potentiel d'induction à un problème de jeu : les personnes qui jouent pour des motifs caritatifs sont-elles plus à risque de développer un problème de jeu que celles qui jouent pour se divertir ?

La dépendance est d'abord un phénomène multifactoriel; le déclenchement du cycle de la dépendance est principalement inscrit dans le motif sous-jacent à l'activité. Si le motif premier est le plaisir, les prédispositions à développer la dépendance sont probablement faibles comparativement à un jeu motivé par la fuite systématique d'un problème ou d'une émotion difficile. En fait, c'est dans la relation individu-activité-contexte que se développe la dépendance et non dans l'activité en soi (Suissa, 2001); même les passionnés du jeu peuvent ne présenter qu'un faible risque de développer une dépendance (Rousseau et al., 2001).

Sur le plan de la prévention, sachant les motifs qui contribuent à favoriser le jeu chez une personne ou une population, on pourrait concevoir des solutions alternatives qui rempliraient les mêmes fonctions ou auraient les mêmes significations ou stimuleraient les mêmes intérêts sans toutefois présenter les mêmes risques pour la santé. Si une portion substantielle de personnes développe un problème de jeu à partir d'une motivation exclusivement pécuniaire, il y aurait dès lors lieu de se questionner sur les opportunités de promotion sociale dans nos sociétés actuelles; si le jeu représente un mécanisme financier pour suffisamment de personnes, il serait sans doute rentable pour une institution bancaire de développer et de proposer des services mieux adaptés à la thésaurisation de petites sommes; peut-être y a-t-il lieu de se questionner sur la taille des lots, sur les taux de retour aux joueurs, il faudrait peut-être envisager des modifications aux lois en vigueur.

Plusieurs approches de traitement des joueurs pathologiques préconisent des modifications comportementales, des transferts d'activité pour aider le joueur à s'en sortir ou encore, pour prévenir la rechute. Le plus souvent on recommande des activités telles aller voir un film ou aller prendre un café avec sa conjointe. Dans ce contexte, il nous apparaît plus intéressant encore de tirer profit des motifs qui avaient présidé au plaisir du jeu (avant que celui-ci ne devienne un problème).

Certains traitements favorisent déjà cette idée d'activités alternatives, le plus souvent sur la base de ce qui est immédiatement accessible au joueur ou à l'organisation qui le traite mais plus rarement sur la base d'une exploration systématique des utilités et des plaisirs ressentis dans le jeu. Un des objectifs doit plutôt être de créer des lieux d'investissement qui offrent des

² La conclusion est tirée de Chevalier et collègues 2002 et 2003.

défis suffisants et des plaisirs comparables, individuels ou de groupe, dans le respect de l'individu et de sa sécurité et à l'intérieur des limites pécuniaires, physiques et psychologiques de la personne. Pour un joueur qui aimait la convivialité du poker et les risques qu'il prenait en jouant, la proposition d'un club de cueillette de champignons pourrait tomber à plat. Plutôt, on pourra envisager proposer à quelqu'un qui appréciait jouer pour le défi intellectuel des activités nécessitant un investissement intellectuel; de même, la personne qui recherchait des sensations fortes pourra être orientée vers le visionnement de films à sensation, à suspense; la personne qui cherchait à socialiser vers la participation à une activité de groupe; celle qui voulait s'isoler possiblement vers l'observation d'oiseaux. Certaines personnes pourraient être tentées, par exemple, de contribuer à développer et gérer un atelier d'art-thérapie. Plusieurs personnes ont déjà réussi à contrôler leur dépendance en créant leur propre alternative dans l'aide offerte à leurs semblables (du simple bénévolat occasionnel à la création de lieux de soutien et de traitement). Mieux connaître leur histoire et leur cheminement semble un bon moyen pour identifier ce qu'ils y ont trouvé de plaisirs et de défi.

À ce chapitre, tout reste à faire et nous ne sommes limités que par nous-mêmes.

6. RÉFÉRENCES

- Abbott, M.W., & Volberg, R.A. (2002). Gambling an pathological gambling : Growth industry and growth pathology of the 1990s. *Community Mental Health in New Zealand*, 9: (2). 22-31.
- Azmier, J.J. (2000). Canadian gambling behaviour and attitudes: Main report. Calgary: Canada West Foundation.
- Bégout, B. (2002). Zéropolis. Paris: Allia.
- Bélanger, Y., Boisvert, Y., Papineau, É., Vétééré, H., & Marchildon, A. (2003). La responsabilité de l'État québécois en matière de jeu pathologique : la gestion des appareils de loterie vidéo. Montréal: Laboratoire d'éthique publique - École Nationale d'Administration Publique.
- Bensch, C. (2000). Jeux de velus. L'animal, le jeu et l'homme. Paris: Odile Jacob.
- Blaszczynski, A. (2001). Harm minimization strategies in gambling - An overview of international initiatives & interventions. Sydney: University of Sydney.
- Boudard, P. (1999). Joueurs, mes frères... Paris: Robert Laffont.
- 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., & Allard, D. (2001). Pour une perspective de santé publique des jeux de hasard et d'argent. Montréal: Institut national de santé publique du Québec.
- Chevalier, S., Allard, D., Audet, C., Sévigny, O., & Tremblay, A. (2001). Présentations, synthèse et revue de presse. Montréal: Direction de la santé publique de Montréal-Centre - Institut national de santé publique du Québec.
- Chevalier, S., Allard, D., Sévigny, O., Tremblay, A., & Audet, C. (2001). La part sociale du jeu - essai de typologie. Sherbrooke: ACFAS.
- Chevalier, S., Geoffrion, C., Allard, D., & Audet, C. (2002). Motivation for gambling as tools for prevention and treatment of pathological gambling. Barcelona: European Association for the Study of Gambling, 5th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues, 2-5 October 2002.
- Chevalier, S., Geoffrion, C., Allard, D., & Audet, C. (2002). Motivations for gambling as tools for prevention and treatment of pathological gambling. Youth Gambling International Newsletter, (winter). 3-4.
- Chevalier, S., Geoffrion, C., Papineau, É., Allard, D., & Suissa, A.J. (2002). Les jeux de hasard et d'argent revisités - Implications pour le traitement du jeu pathologique (1re partie). *L'Intervenant*, 19: (1). 13-16.

- Chevalier, S., Geoffrion, C., Papineau, É., Allard, D., & Suissa, A.J. (2003). Les jeux de hasard et d'argent revisités - Implications pour le traitement du jeu pathologique (2e partie). *L'Intervenant*, 19: (2). 11-14.
- Curry, T.J., & Jobu, R.M. (1995). Do motives matter? Modeling gambling on sports among athletes. *Sociology of Sport Journal*, 12: (1). 21-35.
- Beaupré, R. (2002). *Rien ne va plus - itinéraire du joueur*. Montréal: Éditions Québec Amérique.
- de Balzac, H. (1974). *La peau de chagrin*. Paris: Folio.
- de Bary, C. (1990). *The great dream book. Standard explanations with accurate list of lucky numbers (1899)*. Montana: Kessinger Publishing.
- Derevensky J., & Gupta, R. (2001). Lottery ticket purchases by adolescents: A qualitative and quantitative examination. Report to the Ministry of Health and Long-Term Care, Ontario. Montreal: International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors, McGill University.
- Dixey, R. (1987). It's a great feeling when you win: Women and bingo. *Leisure Studies*, 6:199-214.
- Dostoïevski, F. (1997). *Le joueur*. Paris: Libro.
- Drake, S.C., & Cayton, H.R. (1993). Business under a cloud. "Policy": Poor man's roulette. In S.C. Drake & H.R. Cayton (Eds.), *Black Metropolis*. (pp. 470-494). Chicago: University of Chicago Press.
- Evans, R., Gauthier, D.K., & Forsyth, C.J. (1998). Dogfighting: Symbolic expression and validation of masculinity. *Sex Roles*, 39: (11/12). 825-838.
- Fabian, A. (1999). *Card sharps and bucket shops. Gambling in the Nineteenth-Century America*. New York: Routledge.
- France, C.J. (1902). The gambling impulse. *American Journal of Psychology*, 12:364-407.
- Gabriel, K. Gambling and spirituality, a new anthropological perspective. 1-1-2000. www.nmia.com/~kgabriel/myths.html
- Geoffrion, C. (2002). Les significations que donnent des jeunes à leur expérience de pratique de jeux de hasard et d'argent. *Mémoire de maîtrise*. Rimouski: Université du Québec à Rimouski.
- Goldoni.C. (1992). *Le joueur*. Paris: Actes Sud.
- Griffiths, M. (1990a). The acquisition, development, and maintenance of fruit machine gambling in adolescents. *Journal of gambling studies*, 6: (3). 193-204.
- Griffiths, M. (1990b). The cognitive psychology of gambling. *Journal of gambling studies*, 6: (1). 31-42.

- Griffiths, M. (1991). Psychobiology of the near-miss in fruit machine gambling. *The Journal of Psychology*, 125: (3). 347-357.
- Griffiths, M. (1993a). Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of gambling studies*, 9: (2). 101-120.
- Griffiths, M. (1993b). Factors in problem adolescent fruit machine gambling : Results of a small postal survey. *Journal of gambling studies*, 9: (1). 31-45.
- Griffiths, M. (1995). Scratch-card gambling: a potential addiction? *Education and Health*, 13: (2). 1-4.
- Griffiths, M., & Parke, J. (2001). *Gaming machines and methods of payment - The psychological impact*. Nottingham: Nottingham Trent University.
- Griffiths, M. (2002a). *Gambling and gaming addictions in adolescence*. Oxford: BPS Blackwell.
- Griffiths, M. (2002b). Are lottery scratchcards a "hard" form of gambling? *eGambling*, (7). 1-11.
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1997). Familial and social influences on juvenile gambling behavior. *Journal of gambling studies*, 13: (3). 179-192.
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1998). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of gambling studies*, 14: (4). 319-345.
- Hannigan, J. (1998). *Fantasy city. Pleasure and profit in the postmodern metropolis*. London: Routledge.
- Hayano, D.M. (1978). Strategies for the management of luck and action in an urban poker parlor. *Urban Life*, 6: (4). 475-488.
- Henriksson, L.E. (2000). *Gouvernement, jeu pathologique et populations en santé*. CCSA.
- Herpin, N. (2001). *Sociologie de la consommation*. Paris: La Découverte.
- Korn, D.A., & Shaffer, H.J. (1999). Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective. *Journal of gambling studies*, 15: (4). 289-365.
- Le Breton, D. (1991). *Passions du risque*. Paris: Métailié.
- Le Breton, D. (1998). *Les passions ordinaires. Anthropologie des émotions*. Paris: Armand Colin.
- Light, I. (1977). Numbers gambling among blacks: A financial institution. *American Sociological Review*, 42:892-904.
- Martignoni-Hutin, J.-P. (2000). *Ethno-sociologie des machines à sous*. Paris: L'Harmattan.

- McCaffery, E.J. (1994). Why people play lotteries and why it matters. *Wisconsin Law Review*, 1994: (2). 71-122.
- Millar, S. (1979). *La psychologie du jeu chez les enfants et les animaux*. Paris: Payot.
- Papineau, É. (2000). *Le jeu dans la Chine contemporaine : mah-jong, jeu de go et autres loisirs*. Paris: L'Harmattan.
- Parke, J., & Griffiths, M. (2001). *The psychology of the fruit machine: The role of structural characteristics (revisited)*. Nottingham: Nottingham Trent University.
- Peretti-Watel, P. (2001). *La société du risque*. Paris: La Découverte.
- Powell, J., Hardoon, K., Derevensky, J., & Gupta, R. (1999). Gambling and risk-taking behavior among university students. *Substance Use & Misuse*, 34: (8). 1167-1184.
- Pronovost, G. (1998). *Loisir et société. Traité de sociologie empirique*. Sainte-Foy, QC: Presses de l'Université du Québec.
- Proulx, D. (1997). *Le Red Light de Montréal*. Montréal: VLB Éditeur.
- Ritzer, G. (2001). *Explorations in the sociology of consumption. Fast food, credit cards and casinos*. London: Sage.
- Rocheftort, R. (2001). *La société des consommateurs*. Paris: Odile Jacob.
- Rousseau, F.L., Vallerand, R.J., Ratelle, C.F., Mageau, G.A., & Provencher, P.J. (2001). *Passion and gambling: On the validation of the Gambling Passion Scale (GPS)*. Soumis pour publication.
- Service à la famille chinoise du Grand Montréal. (1997). *Jeux et jeu problématique chez les adultes chinois du Québec : une étude exploratoire*. Montréal: Service à la famille chinoise du Grand Montréal.
- Sobel, B.P. (2001). Bingo vs. physical intervention in stimulating short-term cognition in Alzheimer's disease patients. *American Journal of Alzheimer's Disease and Other Dementias*, 16: (2). 115-120.
- Suissa, A.J. (2001). Pourquoi l'État est co-responsable de la production des joueurs compulsifs. *L'Intervenant*, 18: (1). 4-7.
- Vyse, S.A. (1997). *Believing in magic - The psychology of superstition*. Oxford: Oxford University Press.
- Weintraub, W. (1996). *City unique. Montreal days and nights in the 1940s and '50s*. Toronto: McLelland & Stewart.
- Wiebe, J., Single, E., & Falkowski-Ham, A. (2001). *Measuring gambling and problem gambling in Ontario*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse - Responsible Gambling Council (Ontario).

- Wildman II, R.W., & Chevalier, S. (2002). Problems associated with gambling. A preliminary investigation into health, social and psychological aspects. Ottawa: Canadian Center on Substance Abuse.
- Winnicott, D.W. (1975). *Jeu et réalité*. Paris: Gallimard.
- Wolcott, V.W. (1997). The culture of the informal economy: Numbers runners in inter-war Black Detroit. *Radical History Review*, 69:46-75.
- Wood, R.T., & Griffiths, M. (1998). The acquisition, development and maintenance of lottery and scratchcard gambling in adolescence. *Journal of Adolescence*, 21: (3). 265-273.
- Worden, S., & Darden, D. (1992). Knives and gaffs: Definitions in the deviant world of cockfighting. *Deviant Behavior*, 13:271-289.
- Zweig, S. (1981). *Vingt-quatre heures dans la vie d'une femme*. Paris: Stock.