

# Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

## **Problèmes de jeu chez les joueurs de poker et joueurs d'appareils de loterie vidéo : un modèle intégratif**

### **Chercheur principal**

Serge Sévigny, Université Laval

### **Cochercheure**

Isabelle Giroux, Université Laval

### **Collaborateurs**

Olivier Pelletier, Centre hospitalier universitaire de Québec  
Alex Blaszczyński, Université de Sydney

### **Établissement gestionnaire de la subvention**

Université Laval

### **Numéro du projet de recherche**

2014-JU-173029

### **Titre de l'Action concertée**

Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent, phase 5

### **Partenaires de l'Action concertée**

Le Ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS)  
et le Fonds de recherche du Québec - Société et culture (FRQSC)

## **Section 3, partie A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE**

### **1. Problématique**

Pour mieux comprendre l'avènement et le maintien du problème lié aux jeux de hasard et d'argent (JHA), certains auteurs ont élaboré des théories étiologiques et des modèles explicatifs. Les premiers modèles étiologiques privilégiaient certains facteurs de risque dans l'explication de la problématique (Lesieur, & Rosenthal, 1991). Puis, en réponse à la multiplicité des variables identifiées, des modèles multifactoriels intégratifs ont vu le jour à la fin des années 1980 (Rickwood, Blaszczyński, Delfabbro, Dowling, & Heading, 2010).

Malgré ces diverses tentatives, les conceptualisations actuelles accordent relativement peu d'importance au type de JHA (p.ex., poker, paris sportifs, machine à sous). À cet égard, Griffiths (1999) a soulevé l'hypothèse qu'un individu pourrait être plus attiré par un type de JHA et se trouver alors plus à risque de développer un problème de jeu. Plus précisément, il avance que l'interaction psychostructurelle, soit le lien entre les caractéristiques psychologiques du joueur et les caractéristiques structurelles propres à un JHA, pourrait constituer un terrain fertile à l'essor d'un problème de jeu. Selon lui, puisque les caractéristiques structurelles et situationnelles varient d'un JHA à l'autre, celles-ci attireront des joueurs différents sur le plan des caractéristiques individuelles. Toujours selon l'auteur, cette orientation d'analyse ouvre la porte à l'élaboration de théories explicatives des comportements de jeu qui prennent en considération des contextes spécifiques, ce qui diffère des explications généralistes comme celle de la « personnalité addictive » (Griffiths, 1999). Le modèle théorique des trajectoires de Blaszczyński et Nower (2002), avance également que les joueurs pathologiques ne

forment pas une population homogène et que les approches de traitement pourraient être adaptées en fonction des caractéristiques personnelles des joueurs.

Diverses études ont montré que les joueurs présentent des caractéristiques individuelles différentes, notamment quant à leurs traits de personnalité, aux perturbations de leur humeur et à leurs cognitions liées au jeu (Barrault, & Varescon, 2012; MacLaren, Fugelsang, Harrigan, & Dixon, 2011; Milosevic, & Ledgerwood, 2010; Mitrovic, & Brown, 2009). Par contre, les programmes actuels de traitement se basent principalement sur les modèles étiologiques qui assument que le problème de jeu est issu d'un processus impliquant une interaction entre des variables biopsychosociales et des principes fondamentaux présumant que les joueurs forment un groupe homogène (Gupta, Nower, Derevensky, & Blaszczynski, 2009). Il en résulte que les programmes élaborés sur ces fondements théoriques ciblent les joueurs sans faire de distinction selon le type de jeux préféré et les caractéristiques distinctives du joueur.

De ce fait, plusieurs joueurs peuvent ne pas s'identifier aux messages préventifs véhiculés ou aux étapes d'un programme de traitement. À l'heure actuelle, il n'est donc pas possible de tirer des conclusions claires quant aux relations entre les traits de personnalité, les perturbations de l'humeur, les pensées erronées, l'émergence d'habitudes de jeu problématiques et la perception/réaction des joueurs envers la prévention, l'aide, les ressources offertes et le traitement. Comblé cette zone grise, ne serait-ce que partiellement, permettrait d'améliorer notre compréhension du jeu problématique et pathologique.

Il s'avère important d'identifier les multiples facteurs liés aux profils des joueurs afin d'assurer la mise en place de programmes de prévention et

d'intervention créés en tenant compte de leur caractéristiques personnelles distinctes. De plus, dans le rapport final *Jeux et dépendances* (Dyke, 2009), on recommande que les programmes de prévention et de traitement considèrent le type de jeu joué. Certains facteurs liés au jeu problématique demeurent méconnus et notre projet ajoute aux connaissances sur cette problématique.

L'étude proposée permet d'examiner la teneur des liens entre certaines variables du modèle théorique de trajectoires (Blaszczynski & Nower, 2002) et ce, avec deux clientèles différentes de joueurs considérés comme étant à risque de développer des problèmes de jeu : les joueurs de poker et les joueurs d'appareils de loterie vidéo (ALV). Le lecteur est invité à consulter l'Annexe A pour obtenir de plus amples informations quant à l'état des connaissances sur les variables d'intérêt et leurs liens avec le jeu problématique.

La présente étude souhaite donc apporter un appui empirique à l'hypothèse d'une interaction psychostructurelle en comparant des caractéristiques psychologiques de joueurs s'adonnant à deux types de JHA impliquant des caractéristiques structurelles différentes. Plus précisément, le poker est un jeu de cartes qui implique une part d'habileté (c'est-à-dire des connaissances/stratégies) pouvant influencer le déroulement et l'issue du jeu. Ce jeu prend la forme d'une compétition entre les joueurs (compétitivité et interaction sociale) dont le gagnant remporte la mise. À l'opposé, l'ALV est un jeu sur terminal dans lequel seul le hasard détermine l'issue du jeu; l'aspect de compétition y est absent et le joueur s'y adonne généralement seul. Ce JHA se joue contre « la banque » (l'exploitant).

## **2. Objectifs**

L'objectif principal vise à mettre en lumière l'organisation, l'intensité et le sens des liens entre certaines variables importantes du modèle de Blaszczynski et Nower (2002). L'étude sert à déterminer l'apport de chacune dans la prédiction de la sévérité des problèmes de jeu chez les joueurs de poker et les joueurs d'ALV. L'étude examine aussi le rôle médiateur joué par les pensées erronées sur le lien entre les caractéristiques personnelles des joueurs des deux groupes et la gravité du problème de jeu.

L'étude a également pour but de comparer les joueurs de poker aux joueurs d'appareils de loterie vidéo sur le plan des traits de personnalité (le narcissisme et la recherche de sensations), des perturbations de l'humeur (dépression et anxiété), des distorsions cognitives au jeu, de la gravité du problème de jeu, de leur motivations à jouer et de leurs pensées relatives au jeu. Cet exercice permet de tester la théorie psychostructurelle en examinant l'interaction qui existe entre les caractéristiques des joueurs et le type de jeu pratiqué.

Ce faisant, l'étude vise à augmenter les connaissances actuelles à l'égard des caractéristiques personnelles propres aux différentes formes de jeux et ouvre la porte à une meilleure compréhension des concepts théoriques tels l'approche psychostructurelle et le modèle des trajectoires (Blaszczynski & Nower, 2002). Cet apport renseignera le lecteur sur d'éventuelles différences à exploiter lors de l'application de traitements et de programmes de prévention ciblant les caractéristiques des joueurs.

### 3. Questions de recherche

Pour atteindre les objectifs de l'étude, des questions de recherche ont été formulées :

- Q1 : Les joueurs de poker diffèrent-ils des joueurs d'ALV sur le plan des traits de personnalité (le narcissisme et la recherche de sensations), des perturbations de l'humeur (dépression et anxiété), des distorsions cognitives au jeu et de la gravité du problème de jeu?
- Q2a : Les données recueillies s'ajustent-elles bien au modèle hypothétique issu de celui des trajectoires et prédisant les liens entre les variables (Figure 1)?
- Par exemple, il devrait y avoir des liens positifs entre le narcissisme, la recherche de sensations et les problèmes de jeu. Toutefois, puisque les joueurs ne forment pas un groupe homogène, la force des relations pourrait varier d'un type de jeu à l'autre.

Dans le modèle testé (Figure 1), les distorsions cognitives (médiateur) constituent à la fois une variable qui prédit et une variable prédite. La gravité du problème de jeu est la variable prédite.

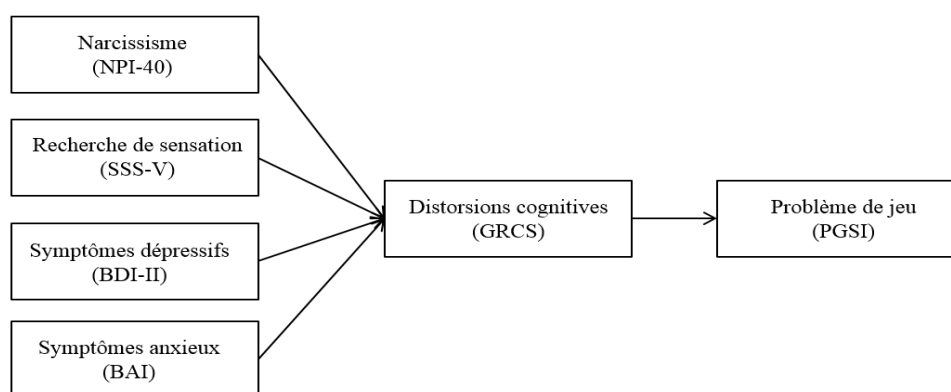


Figure 1. Modèle théorique proposé liant les traits de personnalité et les perturbations de l'humeur aux distorsions cognitives et au problème de jeu. Les instruments de mesure sont indiqués entre parenthèses et décrits à l'Annexe B.

- Q2b : Les distorsions cognitives au jeu constituent-elles une variable médiatrice entre les aspects de personnalité/humeur et la gravité du problème de jeu chez les deux groupes?
- Q2c : Est-ce que le modèle testé est invariant entre les deux groupes?
- Q3 : Les motivations à jouer et les pensées liées au jeu rapportées par les joueurs varient-elles en fonction du type de jeu d'intérêt?
- Q4 : Les différences répertoriées entre les joueurs, lors des analyses et de la triangulation, peuvent-elles servir à améliorer et/ou modifier les approches de prévention et de traitement?

La présente recherche se décline en deux phases. La phase 1 implique un devis de recherche quantitatif et couvre les premiers objectifs. La phase 2, pour sa part, implique un devis de recherche qualitatif. Cette stratégie de recherche permet de conjuguer la richesse de l'approche qualitative à la rigueur de l'approche quantitative. En effet, les données qualitatives (phase 2) permettent de s'enquérir des opinions des participants de la phase 1.

Il s'avère essentiel de mieux connaître le rôle du type de JHA dans la conceptualisation des comportements de jeu. Ceci permet de saisir les similarités et les différences entre les joueurs, et d'en extraire des informations essentielles pour mettre en place des interventions préventives qui tiennent réellement compte du portrait des joueurs.

## **Partie B – Pistes de solution, retombées et implications de vos travaux**

La présente section s'adresse aux intervenants, aux joueurs de poker et d'ALV, aux décideurs, gestionnaires et aux chercheurs. Elle peut également intéresser les proches des joueurs et des personnes concernées par les types de JHA étudiés. Cette partie B présente une discussion des principaux résultats en fonction des auditoires, les retombées de l'étude et quelques limites.

### **Discussion brève de résultats en fonction des auditoires**

#### Pistes pour les intervenants

Examiner la possibilité de tenir compte de la mécanique cognitive liée au jeu problématique, et surtout considérer ce qui semble favoriser les distorsions cognitives. Par exemple, il serait intéressant d'examiner les besoins que le poker peut combler chez un joueur problématique. Est-ce qu'un manque de confiance en soi (lié au narcissisme) pourrait être associé à une surestimation de ses habiletés au poker et à l'idée d'être meilleur que les autres, ce qui favoriserait l'illusion de contrôle (distorsion cognitive) et augmenterait le jeu problématique? Certains joueurs pourraient tester leur niveau de compétence par le biais du jeu de poker comme le souligne ce joueur :

« (...) ce n'est pas pour l'argent, ce serait vraiment pour une question de stratégies et de vérifier mes compétences. »

L'habileté liée au jeu de poker pourrait également augmenter l'illusion de pouvoir avoir une emprise sur l'issue du jeu :

« (...) c'est comme quand tu pratiques au hockey là, tu vas améliorer ton expérience, tu vas améliorer ta prise de décision pis tes skills [ton niveau d'habileté] en jouant le plus possible pis en travaillant le plus possible, faque tsé la composante chance, tsé mettons si on la met even [égale] pour tout le monde, mais la composante expérience, celle-là à peut jouer. »



Pour les joueurs d'ALV, le jeu peut s'avérer être une sorte d'échappatoire aux émotions négatives, à la détresse et à l'anxiété :

« Ouin bin, je prends des pilules pour une dépression puis, euh je suis comme fatigué pis on dirait que ça, ça me change les idées [jouer au ALV]... »

Les intervenants pourraient bénéficier de l'étude des émotions négatives et des cognitions pouvant être liées au jeu problématique. Certains joueurs semblent voir la machine comme un instrument stimulant pouvant les aider à se sortir des problèmes du quotidien. Certains joueurs pourraient possiblement bénéficier d'une thérapie qui intègre des composantes de l'approche cognitivo-comportementale (p.ex., restructuration cognitive, activation comportementale, enseignement d'habileté à la résolution de problème, etc.).

#### Pistes pour les décideurs et gestionnaires

En ce qui concerne les décideurs et les gestionnaires, il serait pertinent d'assurer un environnement de jeu le plus sécuritaire possible pour les joueurs d'ALV qui rapportent plus de symptômes anxiodépressifs liés positivement au jeu problématique. Dans ce contexte, on aurait tout avantage à s'assurer que les sites de jeu ne favorisent pas le stress. De plus, des messages de nature préventive pourraient rappeler aux joueurs que jouer pour échapper à la détresse du quotidien peut être risqué. Du côté des joueurs de poker, les résultats signifient qu'il faut appuyer la recherche portant sur les stratégies d'autocontrôle et les campagnes préventives véhiculant des messages en lien avec les dangers associés à la recherche de valorisation et de gloire par le biais du jeu.

### Pistes pour les chercheurs

En ce qui concerne les chercheurs, plusieurs questions de recherche découlent de la présente étude, par exemple : 1- Quelles sont les caractéristiques structurelles et situationnelles spécifiques (p.ex., isolation) au poker et aux ALV qui, lorsqu'en interaction avec des vulnérabilités psychologiques (p.ex., narcissisme, dépression, anxiété, recherche de sensations), augmentent la probabilité d'observer un jeu problématique?; 2- Est-ce que l'étiologie du jeu problématique diffère en fonction du groupe de joueur?; 3- Jusqu'à quel point la nature des distorsions cognitives diffère-t-elle entre les groupes de joueurs?; 4- Est-ce que les instruments mesurant les distorsions cognitives sont adaptés à chaque type de jeu?

### **Retombées et limites**

Nos travaux pourraient mener à des retombées intéressantes. Par exemple, sur le plan du renouvellement des pratiques, il apparaît clair que les intervenants pourraient bénéficier de l'approche cognitivo-comportementale pour traiter/limiter le jeu problématique chez les deux groupes de joueurs. Il s'agit d'ailleurs du traitement psychologique pour le jeu problématique qui présente le plus de données probantes à ce jour (Blaszczynski, & Silove, 1995; Pallesen, Mitsem, Kvale, Johnsen, & Molde, 2005; Raylu, & Oei, 2002). Ainsi, bien que la présente étude ne visait pas à tester l'efficacité de la thérapie cognitivo-comportementale, à en croire le modèle testé, la modification/correction des pensées pourrait aider le joueur à éviter les pièges menant au jeu pathologique. De plus, il pourrait s'avérer pertinent d'adapter les interventions psychologiques au type de JHA d'intérêt du joueur recherchant un traitement pour le jeu problématique. Par exemple, la recherche de stratégies de valorisation plus efficaces, stables et moins coûteuses pour le joueur

de poker pourrait s'avérer pertinente. L'élaboration de stratégies préventives en lien avec la dépression chez les joueurs d'ALV pourrait également s'avérer utile pour diminuer l'incidence du jeu pathologique. Sur le plan de la formation, d'autres études seront nécessaires avant de mettre sur pied des séances de formation visant à renseigner les intervenants sur la façon d'adapter leurs programmes au type de joueurs.

Pour bien situer les résultats, il demeure important que le lecteur garde en tête qu'il s'agit d'une étude réalisée auprès d'échantillons de joueurs volontaires. Or, il est possible que les joueurs qui ont participé présentent certaines caractéristiques particulières qui ne s'appliquent pas à l'ensemble des joueurs de poker et d'ALV. De plus, considérant la nature transversale de l'étude, d'autres études pourraient être conduites de manière à confirmer ces premières observations, entre autres, une étude longitudinale qui permettrait de déterminer la direction des effets entre les variables à l'étude.

D'autres résultats et limites de l'étude sont présentés à l'Annexe D.

### **Section 3, partie C – MÉTHODOLOGIE**

Pour réaliser la phase 1, les données de joueurs québécois masculins s'adonnant de façon régulière au poker ou aux ALV ont été récoltées par le biais d'une entrevue téléphonique et d'un sondage en ligne sécurisé. Les variables psychologiques ont été mesurées à l'aide de questionnaires auto-rapportés traduits en français et validés empiriquement. Les données de 191 joueurs de poker et 81 joueurs d'ALV ont été analysées. La présence de critères de sélection spécifiques (sexe masculin, fréquence de jeu minimale, jeu préféré) augmente le niveau d'homogénéité de l'échantillon, favorisant ainsi la validité interne de l'étude. De plus, le recrutement des joueurs a été réalisé dans la population générale et non pas uniquement dans les centres de traitement, ce qui offre une plus grande diversité quant aux variables d'intérêt.

Pour répondre aux questions de recherche de la phase 1 (Q1 à Q2c), des analyses comparatives, acheminatoires et d'invariance ont été réalisées à l'aide des logiciels SPSS (version 21) et Mplus version 7.11 (Muthén, & Muthén, 2010).

Lors de la phase qualitative (Q3), des verbatim provenant de 32 joueurs ayant participé à la phase 1 ont été analysés avec le logiciel QDA-Miner. Une analyse de contenu a été effectuée. Les énoncés ont été regroupés et catégorisés selon leur nature distinctive. Deux juges indépendants ont effectué l'analyse de contenu afin de s'assurer de la fiabilité des résultats.

Les méthodologies respectives aux deux études sont présentées de manière détaillée aux annexes B et C.

## **Section 3, partie D -- RÉSULTATS VULGARISÉS**

### **Principaux résultats**

#### Phase 1 – Devis quantitatif

Le Tableau 3 de l'Annexe D présente les résultats des analyses liées à la première question de recherche (Q1). Comparativement au groupe ALV, le groupe poker affiche des scores significativement plus élevés de narcissisme et de recherche de sensations. Le groupe ALV, pour sa part, présente des scores significativement plus élevés de dépression et de gravité du problème de jeu. Aucune différence significative n'est retrouvée entre les groupes quant à l'intensité des distorsions cognitives ( $p = 0,500$ ) et des symptômes anxieux ( $p = 0,058$ ). Les caractéristiques distinctives pourraient expliquer le choix de jeu initialement. Par exemple, le jeu de poker semble attirer des jeunes joueurs, scolarisés, légèrement narcissiques et recherchant les sensations fortes. À l'inverse, les ALV semblent plutôt attirer une clientèle âgée, moins scolarisée et parfois dépressive.

Le modèle de médiation impliquant les distorsions cognitives comme variable médiatrice entre les caractéristiques psychologiques et la gravité du problème de jeu met en évidence une excellente adéquation aux données(Q2a).

En réponse à la question de recherche Q2b, les résultats indiquent que deux effets indirects sont statistiquement significatifs ( $p < 0,05$ ) : le lien entre le narcissisme, les distorsions cognitives et la gravité du problème de jeu (chez les deux groupes) et celui entre les symptômes dépressifs, les distorsions cognitives et la gravité du problème de jeu (seulement chez les joueurs d'ALV). Le Tableau 4 (Annexe D) présente les résultats.

Pour répondre à la question de recherche Q2c, des analyses acheminatoires multigroupes ont été effectuées pour vérifier l'invariance du modèle de médiation (Figure 1) selon le type de JHA. Une différence intergroupe provient du fait que seulement chez les joueurs d'ALV, le niveau de dépression est lié positivement au niveau de distorsions cognitives qui est lié à l'intensité des problèmes de jeu. Les statistiques d'ajustement aux données des résultats aux tests d'invariance sont présentées dans le Tableau 5 (Annexe D).

### Phase 2 - Qualitatif

Les résultats montrent que les motivations à jouer et les pensées liées au jeu varient en fonction du type de jeu d'intérêt (Q3). Les deux groupes de joueurs mentionnent jouer pour fuir des émotions négatives (ennui, tristesse), passer le temps, gagner de l'argent et ressentir des émotions. Les joueurs de poker mentionnent être attirés par les aspects stratégiques, l'excitation des jeux d'esprit, le désir de devenir meilleur et d'en faire un revenu secondaire ou un métier.

Sur le plan des pensées, les joueurs d'ALV mentionnent l'absence de contrôle sur le jeu et souhaiteraient gagner plus d'argent. Les stratégies ne font pas partie du discours des joueurs d'ALV. Une partie des joueurs ont l'impression que les ALV représentent un divertissement et que ce n'est pas grave de perdre (se considèrent comme joueurs perdants). Mais plusieurs semblent tout de même vivre de la déception et la plupart en sont fâchés, même si certains voient les pertes comme une simple dépense (budget fixe) pour une activité qu'ils apprécient (équivalent au cinéma par exemple). Certains joueurs d'ALV ont tendance à se justifier et se corriger quand ils échappent une pensée erronée lors de la réponse aux questions.

Relativement aux pensées des joueurs de poker, la perception de la présence de hasard au poker est très variable mais toutes les réponses mettent l'accent sur l'habileté. La plupart parlent d'eux-mêmes en tant que joueur gagnant (si on est habile, on gagne à long terme) et méprisent les jeux qu'ils considèrent être basés seulement sur le hasard. Peu de cognitions erronées sont ressorties des entretiens avec cet échantillon mais des nuances intéressantes ont été apportées par les joueurs de poker. Par exemple, certains diront qu'ils se considèrent comme des gagnants mais que leur habileté est 5/10 seulement. Ou encore, certains diront qu'ils prévoient être gagnants à long terme alors qu'ils perdent depuis des mois. D'autres auront un comportement superstitieux tout en disant qu'ils savent que ce comportement ne change rien.

La triangulation des données (Q4) permet d'avancer que globalement, les caractéristiques personnelles des joueurs de poker diffèrent de celles des joueurs d'ALV. Cela montre que les programmes de prévention et de traitements devraient être adaptés à chaque clientèle particulière. Les résultats peuvent servir à revisiter les approches de prévention et de traitement.

Rappelons que d'autres résultats ainsi que des limites de l'étude sont présentés à l'Annexe D, dont celles touchant la généralisation des résultats, les variables confondues, et l'évaluation problématique des pensées erronées.

### **Conclusion et pistes de solution**

Comparativement aux ALV, le jeu de poker pourrait attirer des joueurs présentant des caractéristiques particulières, entre autres, en raison de la part de compétitivité et d'habileté inhérente au jeu. En effet, ce JHA pourrait donner l'opportunité aux joueurs de démontrer qu'ils sont meilleurs que leurs adversaires.

Pour certains, cette activité pourrait être source de domination, de gratification et d'ambition. Ledgerwood, et Petry (2006) soulignent que les joueurs présentant un haut niveau de narcissisme rechercheraient l'attention, incluant le désir de se sentir comme un « big shot », et utiliseraient le jeu pour se sentir moins timides, comme un dieu (tout puissant) et utiliseraient leurs gains pour impressionner les autres. Les résultats présentés ici convergent avec ceux de cette étude. De plus, une recherche de sensations plus élevée auprès des joueurs de poker de l'échantillon va dans le même sens que ce qui a été observé par Bonnaire, Bungener et Varescon (2006).

Par ailleurs, les analyses de médiation révèlent que les distorsions cognitives sont médiatrices de l'effet du narcissisme sur la gravité du problème de jeu pour les deux groupes à l'étude. Ainsi, un haut niveau de narcissisme est lié à un haut niveau de distorsions cognitives, ce qui serait lié à une intensité plus élevée de problème de jeu. La confiance en soi exagérée pourrait se traduire en illusion d'expertise ou de contrôle chez les joueurs et constituer un terrain propice au développement d'un problème de jeu tant chez les joueurs de poker que chez les joueurs d'ALV.

Dans la présente étude, les joueurs d'AVL présentent plus de symptômes dépressifs que les joueurs de poker. Ce résultat vient appuyer la conceptualisation selon laquelle ces joueurs pourraient s'adonner au jeu pour « échapper » aux émotions négatives (Blaszczynski & Nower, 2002; Ledgerwood & Petry, 2006). Ils pourraient faire un effort conscient pour échapper aux problèmes (stress, honte, culpabilité, anxiété, sentiments douloureux). Ces joueurs semblent s'apparenter à la trajectoire « vulnérable émotionnellement » décrite par Blaszczynski et Nower



(2002), dans leur typologie des joueurs problématiques qui se caractérisent par la présence de symptômes de dépression ou d'anxiété développés avant le jeu, des habiletés limitées de résolution de problème et d'adaptation, ainsi que des expériences familiales et des événements de vie négatifs.

Par ailleurs, pour les joueurs d'ALV uniquement, le score de dépression prédit la gravité du problème de jeu directement, mais aussi indirectement par l'effet médiateur des distorsions cognitives. Les joueurs d'ALV pourraient davantage jouer pour fuir les émotions négatives (trajectoire identifiée par Blaszczynski & Nower, 2002) et les joueurs de poker pour l'excitation et l'augmentation de l'estime de soi.

Cette étude appuie la pertinence d'élaboration de théories explicatives des comportements de jeu qui prennent en compte des contextes de jeu spécifiques. Les pistes de solutions dégagées des résultats sont présentées dans la partie B, plus haut.

### **Contributions en termes d'avancement des connaissances**

Cette étude offre un appui empirique supplémentaire à la validité conceptuelle de la théorie psychostructurelle et du modèle des trajectoires de Blaszczynski et Nower (2002). Les caractéristiques des joueurs d'ALV et de poker, telles que répertoriées dans la présente étude, peuvent effectivement se retrouver dans les trajectoires théoriques du modèle de Blaszczynski et Nower (2002). Les présents résultats montrent surtout la pertinence d'étudier les caractéristiques des joueurs en fonction du type de jeu de prédilection et de traiter ces derniers, lorsque nécessaire, en tenant compte des différences sur le plan de ces caractéristiques.

Il s'agit également de la première étude qui met en lumière l'effet médiateur des distorsions cognitives entre des variables personnelles et la gravité du

problème de jeu. Les résultats obtenus permettront d'émettre de nouvelles hypothèses de recherche en lien avec les distorsions cognitives, une variable importante à considérer lors de traitements effectués selon l'approche cognitivo-comportementale. Par exemple, l'absence plutôt inattendue de relation statistiquement significative entre la recherche de sensation et les distorsions, ainsi qu'entre la recherche de sensation et les problèmes de jeu mérite réflexion.

La phase 1 du projet a également dévoilé des différences entre les joueurs de poker et les joueurs d'ALV sur le plan du modèle testé. Le devis a permis de découvrir que seuls les joueurs d'ALV présentaient des liens significatifs associés à la dépression (dépression-distorsions-problèmes de jeu). Ces nouvelles connaissances peuvent s'avérer essentielles lorsqu'il est question de bonification des traitements destinés aux joueurs excessifs, de même que des programmes de prévention du jeu problématique (p.ex., mieux s'adresser aux joueurs concernés, adapter les messages à la réalité des joueurs).

La deuxième phase du projet a permis de contribuer à l'augmentation des connaissances sur les motivations et les pensées liées au jeu chez ces deux groupes de joueurs. Nous savons maintenant que plusieurs motivations diffèrent selon le type de JHA alors que d'autres sont similaires. Les pensées similaires sont plus rares dans les deux groupes respectifs, l'un mettant l'accent sur l'habileté, le contrôle, et l'autre sur le hasard et l'absence de contrôle.

Enfin, les résultats ajoutent des précisions sur la variable « type de jeu » en montrant que le type de jeu est lié à des différences personnelles entre joueurs sur certaines caractéristiques, dont leur vision du jeu, et que ces différences doivent être prises en compte lors de l'interprétation de résultats de recherche. Les

chercheurs auraient donc avantage, dans certains cas, à porter une attention spécifique aux types de jeux auxquels les joueurs s'adonnent. Ignorer l'effet du type de jeu, dans certaines circonstances, peut nuire à l'interprétation des résultats et conduire à des constats limités.

### **Section 3, Partie E - PISTES DE RECHERCHE**

À la lumière des résultats de la présente étude, certaines recommandations sur le plan de la recherche peuvent être émises. Des pistes de recherche futures, de même que des lignes directrices sur les plans méthodologique et théorique sont suggérées :

- 1) Favoriser l'élaboration d'études qui considèrent les types de JHA et leurs particularités inhérentes (c.-à-d., leurs caractéristiques structurelles et situationnelles);
- 2) Poursuivre les recherches sur le concept de distorsions cognitives, d'une part, quant à son rôle de médiateur potentiel, et d'autre part, sur son opérationnalisation auprès de certains groupes de joueurs (p.ex., les joueurs de poker);
- 3) Poursuivre les recherches pour mieux comprendre le rôle respectif des caractéristiques personnelles dans le choix de jeu, et dans l'émergence et le maintien du jeu pathologique;
- 4) Réaliser une étude longitudinale, à l'aide d'un échantillon représentatif des deux populations de joueurs, permettrait de bien suivre l'évolution des caractéristiques des joueurs et de leurs habitudes de jeu.

### **Section 3, Partie F – RÉFÉRENCES, BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE**

- Barrault, S., & Varescon, I. (2012). Distorsions cognitives et pratique de jeu de hasard et d'argent: État de la question [Cognitive distortions and gambling behaviours: State of the question]. *Psychologie Française*, 57(1), 17-29.
- Blaszczynski, A., & Silove, D. (1995). Cognitive and behavioral therapies for pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 11(2), 195-220.
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499. [doi: 10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x](https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x)
- Bonnaire, C., Bungener, C., & Varescon, I. (2006). Pathological gambling and sensation seeking - How do gamblers playing games of chance in cafés differ from those who bet on horses at the racetrack? *Addiction Research, & Theory*, 14(6), 619-629. [doi: 10.1080/16066350600964296](https://doi.org/10.1080/16066350600964296)
- Dyke, N. (2009). *Jeux et dépendances: colloque international 2009: état sommaire des connaissances*. Montréal, Québec: Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture.
- Griffiths, M. (1999). Gambling technologies: Prospects for problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 265-283. [doi: 10.1023/A:1023053630588](https://doi.org/10.1023/A:1023053630588)
- Gupta, R., Nower, L., Derevensky, J., Blaszczynski, A. (2009). *Problem Gambling in Adolescents: An Examination of the Pathways Model*. Toronto, Ontario : Ontario Problem Gambling Research Centre.

- Ledgerwood, D. M., & Petry, N. M. (2006). Psychological experience of gambling and subtypes of pathological gamblers. *Psychiatry Research, 144*(1), 17-27. doi:10.1016/j.psychres.2005.08.017
- Lesieur, H. R., & Rosenthal, R. J. (1991). Pathological gambling: A review of the literature. *Journal of Gambling Studies, 7*(1), 5-39.
- MacLaren, V. V., Fugelsang, J. A., Harrigan, K. A., & Dixon, M. J. (2011). The personality of pathological gamblers: A meta-analysis. *Clinical Psychology Review, 31*(6), 1057-1067. doi:10.1016/j.cpr.2011.02.002
- Milosevic, A., & Ledgerwood, D. M. (2010). The subtyping of pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review, 30*(8), 988-998. doi:10.1016/j.cpr.2010.06.013
- Mitrovic, D. V., & Brown, J. (2009). Poker mania and problem gambling: A study of distorted cognitions, motivation and alexithymia. *Journal of Gambling Studies, 25*(4), 489-502. doi: 10.1007/s10899-009-9140-1
- Muthén, L. K., & Muthén, B. O. (2010). *Mplus user's guide, Version 6*. Los Angeles, CA: Muthén, & Muthén.
- Pallesen, S., Mitsem, M., Kvale, G., Johnsen, B.-H., & Molde, H. (2005). Outcome of psychological treatments of pathological gambling: A review and meta-analysis. *Addiction, 100*(10), 1412-1422.
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2002). Pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review, 22*(7), 1009-1061.
- Rickwood, D., Blaszczynski, A., Delfabbro, P., Dowling, N., & Heading, K. (2010). The psychology of gambling. Australian Psychological Society, Review Paper. <https://www.psychology.org.au/publications/statements/gambling/>