

IDENTIFICATION

Chercheur principal :

Robert J. Vallerand, Ph.D.

Laboratoire de Recherche sur le Comportement Social (LRCS)

Université du Québec à Montréal (UQAM)

Chercheurs collaborateurs :

Gaëtan Losier, Ph.D.

Université de Moncton

Luc G. Pelletier, Ph.D.

Université d'Ottawa

Professionnelle de Recherche :

Ariane C. St-Louis, M.Sc.

Laboratoire de Recherche sur le Comportement Social (LRCS)

Université du Québec à Montréal (UQAM)

Partenaires:

- CLSC Cléophas Claveau;
- Dollard-Cormier;
- Centres Domrémy;
- Centres Normand;
- Jean Lapointe;
- Jean-Patrice-Chiasson;
- Jellinek;
- Le Maillon;
- Orientation Praxis Le Tremplin;
- Le Virage.
-

Établissement gestionnaire de la subvention : Université du Québec à Montréal

Titre du projet de recherche :

Le jeu pathologique chez les joueurs d'ALV et les jeunes (16-20 ans) : Analyses longitudinales et comparatives.

Numéro du projet de recherche :

PROJET 2006-AC-111462

Titre de l'action concertée :

Impact socio-économique des jeux de hasard et d'argent (phase 2)

Partenaires de l'Action concertée : le Ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS) et le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC).

RÉSUMÉ

Le rôle des facteurs personnels et situationnels associés aux problèmes de jeu et à la rechute en thérapie à l'externe chez les joueurs d'ALV.

Les appareils de loterie vidéo (ALV) sont maintenant reconnus comme le type de jeu de hasard et d'argent le plus accessible, populaire et « addictif » sur le marché (Echeburua, Baez, & Fernandez-Montalvo, 1996; Hayward, 2004; Moodie & Finnigan, 2005; Wynne, 2002). De plus, il semblerait que les ALV soient fortement associés au jeu pathologique (Cox, Yu, Afifi & Ladouceur, 2005). Les joueurs d'ALV méritent donc l'attention des chercheurs.

Vallerand et al. (2003) ont développé le Modèle Dualiste de la Passion dans lequel deux types de passion menant à des conséquences différentes sont proposés : la passion harmonieuse et obsessive. La passion représente une vive inclination envers une activité qu'une personne aime, juge importante, dans laquelle elle investit du temps et de l'énergie et qui la définit. Plusieurs études (Castelda et al., 2007; Mackillop et al., 2006; Mageau et al., 2005; Ratelle et al., 2004; Rousseau et al., 2002; Vallerand et al., 2003, étude 4) ont démontré que la passion obsessive pour les jeux de hasard et d'argent, mais non la passion harmonieuse, menait au

jeu pathologique. Ainsi, la passion obsessionnelle est une variable importante à considérer dans l'étude du développement du jeu pathologique.

Le présent programme de recherche comprenait trois études. Tout d'abord, l'étude 1 visait à identifier les variables personnelles et situationnelles associées aux problèmes de jeu chez les joueurs d'ALV et à vérifier s'il existe des différences entre les hommes et les femmes. Les résultats illustrent que les joueurs d'ALV se distinguent des joueurs s'adonnant à d'autres types de jeu sur plusieurs de ces variables. En effet, ils ont un niveau plus élevé de jeu pathologique, de passion obsessionnelle pour le jeu, de névrotisme, ils vivent plus d'émotions négatives lors du jeu et ils sont plus souvent confrontés à des situations à risque d'aller jouer que les joueurs s'adonnant à d'autres jeux. De plus, les résultats soulèvent l'importance du rôle de la passion obsessionnelle dans la problématique des jeux de hasard et d'argent. En effet, la passion obsessionnelle pour le jeu contribue au développement du jeu pathologique et ce, par les émotions négatives ressenties lors de l'activité. Plus précisément, contrairement aux joueurs avec une passion harmonieuse, les joueurs ayant une passion obsessionnelle ne peuvent s'empêcher d'aller jouer et ils vivent des émotions négatives lors du jeu. Ainsi, ils seront plus enclins à retourner jouer afin de supprimer ce type d'émotion, les mettant à risque de développer des problèmes de jeu sérieux. Des différences entre les hommes et les femmes joueurs d'ALV sont également observables où les femmes semblent être plus à risque. Plus spécifiquement, les résultats démontrent que les hommes jouent en moyenne depuis plus longtemps, mais vivent moins d'émotions négatives lors du jeu, ont un niveau moins élevé de névrotisme, ont des habiletés d'auto-contrôle plus efficaces,

sont de façon générale plus satisfaits de leur vie et ont un revenu annuel plus élevé que les femmes. D'autre part, l'étude 2 avait pour but d'identifier les facteurs de protection et de vulnérabilité à la rechute en thérapie à l'externe. Les résultats révèlent que la personnalité consciencieuse, la capacité d'auto-contrôle de soi et de résilience, ainsi que la satisfaction du sentiment de compétence agissent à titre de facteurs de protection, tandis que le névrotisme et la motivation introjectée à la thérapie ont été identifiés comme facteurs de vulnérabilité. Finalement, le but de l'étude 3 était de réaliser une étude longitudinale sur 5 ans dans trois provinces canadiennes afin de prédire l'occurrence du jeu pathologique chez une population d'adolescents et de jeunes adultes (16-20 ans). Les résultats préliminaires permettent de dresser un premier portrait de cette clientèle.

L'ensemble des résultats du présent projet de recherche soulève l'importance de considérer le type de jeu, la passion obsessive pour le jeu, ainsi que les différences de sexe dans l'élaboration des stratégies de prévention et d'intervention ciblant la problématique des jeux de hasard et d'argent et ce, tant de la part des décideurs que des intervenants. De plus, il existe des facteurs de protection à la rechute et ceux-ci doivent être considérés dans les programmes de thérapie. Enfin, nous croyons que les mêmes variables personnelles et situationnelles de l'étude 1 permettront de prédire à court et à moyen terme le jeu pathologique chez les jeunes. Nous osons espérer que les résultats à venir conduiront à plusieurs pistes de solution à cet effet.

Par ce projet de recherche, nous souhaitons répondre aux questions de l'appel de propositions ainsi qu'aux besoins exprimés par les partenaires. Nous avons collaboré par le passé avec plusieurs centres de thérapie qui nous ont fait part de la problématique spécifique des ALV, soit le type de jeu le plus populaire chez les joueurs en thérapie. La littérature scientifique sur les jeux de hasard et d'argent soulève également cette condition et s'entend sur le fait que les joueurs d'ALV méritent des politiques ainsi que programmes de prévention et d'intervention spécifiques. Enfin, les besoins exprimés sur la problématique de jeu chez les joueurs adultes ont conduit à un intérêt vis-à-vis la clientèle adolescente et jeunes adultes à savoir si les mêmes variables personnelles et situationnelles identifiées nous guiderons dans la prévention du développement du jeu pathologique chez ces derniers.