

Cette notice a été réalisée dans le cadre d'une revue de la littérature sur les jeux d'argent dans le domaine des sciences humaines. Il s'agit d'un projet du GREA, sur un mandat du PILDJ, réalisé sous la direction de Claudia Dubuis, docteure en anthropologie de l'Université de Neuchâtel.



Une approche en termes de « carrière » ou de « parcours »

Les recherches récentes ont mis en évidence que le comportement des joueurs évoluait au cours du temps, qu'il était bien plus variable qu'on ne le pensait. En réalité, il vaudrait mieux considérer le jeu problématique comme un phénomène plutôt instable et multidimensionnel, plutôt que progressif et persistant.

On comprend très mal les raisons de cette variabilité et les explications de ces changements tendent à mettre en avant des caractéristiques individuelles (type de personnalité, par exemple) ou alors selon un registre de caractéristiques dites psychosociales. Les recherches, souvent quantitatives, parviennent à mettre en évidence la fluidité des comportements mais n'arrivent pas à analyser les motivations à l'œuvre derrière les différentes étapes de la modification des comportements problématiques.

Les recherches récentes de Gerda Reith et Fiona Dobbie essaient au contraire de fournir une compréhension qualitative des changements de comportements sur une période donnée. Elles tentent de dépasser les explications individuelles et d'articuler les processus sociaux à l'œuvre derrière tout changement de comportement. Elles visent à situer le jeu problématique à la fois socialement (dans le tissu plus large de la vie des gens) et dans la carrière individuelle, plus temporaire, d'un joueur à problème. Elles ont mis en évidence que des origines sociales et des statuts socio-économiques relativement bas, des formes de socialisation familiale aux pratiques de jeu d'argent, des facteurs culturels ou environnementaux, sont des facteurs importants qui incitent certains individus à jouer (2011).

Dans une recherche plus récente encore (2012), elles analysent ce qui se passe pour des individus une fois qu'ils se sont mis à jouer et comment leur attitude peut varier tout au long de leur « carrière » de joueurs. En croisant les résultats d'un questionnaire et de 50 entretiens approfondis passés auprès de joueurs qui ne suivaient pas de traitement, elles ont classé ces joueurs dans trois catégories (avec problème qui cherchent de l'aide, avec problème qui ne cherchent pas aide, et pratiquant un jeu récréatif). Mais, en cours de recherche, à ces trois groupes initiaux s'est superposée une image plus complexe composée de quatre types de trajectoires (C-consistant, R-réduction, P-progression, NL-non linéaire).

Trajectoire C : Consistant (N.15) : aucun changement notable dans le comportement de ces joueurs pendant la période de l'enquête.

Trajectoire R : Réduction (N.3) : ces joueurs se sont éloignés de leurs pratiques de jeu problématique, jouent moins pendant la période de l'enquête.

Trajectoire P : Progression (N.8) : ces joueurs ont augmenté leurs niveaux de jeu.

Trajectoire NL : Non linéaire (N.18) : on ne constate aucun schéma consistant dans le comportement de ces joueurs ; certains ont eu des périodes de jeu problématiques suivies par des périodes de jeu moins problématiques, et le contraire pour d'autres joueurs.

Reith et Dobbie en déduisent que, finalement, c'est la variation dans les pratiques de jeu qui est la norme, et non la constance. Autrement dit, la majorité de joueurs enquêtés ont évolué entre des périodes de jeu à problème et d'autres périodes de jeu plus modéré.

L'un des résultats particulièrement frappant tient au relativement petit nombre d'individus qui jouent avec consistance de manière problématique. La majorité des joueurs enquêtés, qui montraient dès le départ des signes de pratiques de jeu problématiques, ont adopté des comportements non linéaires, soit un flux de progressions et de régressions par rapport au jeu problématique.

Même si seule une toute petite proportion de joueurs enquêtés peut être considérée être sur le chemin d'une véritable amélioration, on peut estimer que cette recherche qualitative fait écho aux résultats des études longitudinales qui suggèrent la nature transitoire et épisodique des problèmes de jeu d'argent.

© Claudia Dubuis, Institut d'ethnologie, Université de Neuchâtel, 2015

Pour en savoir plus :

- Reith, Gerda et Fiona Dobbie. 2011. « Beginning gambling : the role of social networks and environment ». *Addiction Research and Theory* 19, 6 : 483-493.
- . 2012. « Gambling careers : a longitudinal, qualitative study of gambling behaviour ». *Addiction Research and Theory*. Available at <http://informahealthcare.com/toc/art/0/0>.
- . 2013. « The socio-temporal dynamics of gambling. Narratives of change over time ». In R. Cassidy, A. Pisac et C. Lousouarn, eds. *Qualitative Research in Gambling. Exploring the Production and Consumption of Risk*. London : Routledge.