



University
of Glasgow

‘Carrières de jeu’ : une étude longitudinale et qualitative des comportements de jeu

Professeure Gerda Reith

NatCen

Social Research that works for society



UNIVERSITY OF
STIRLING

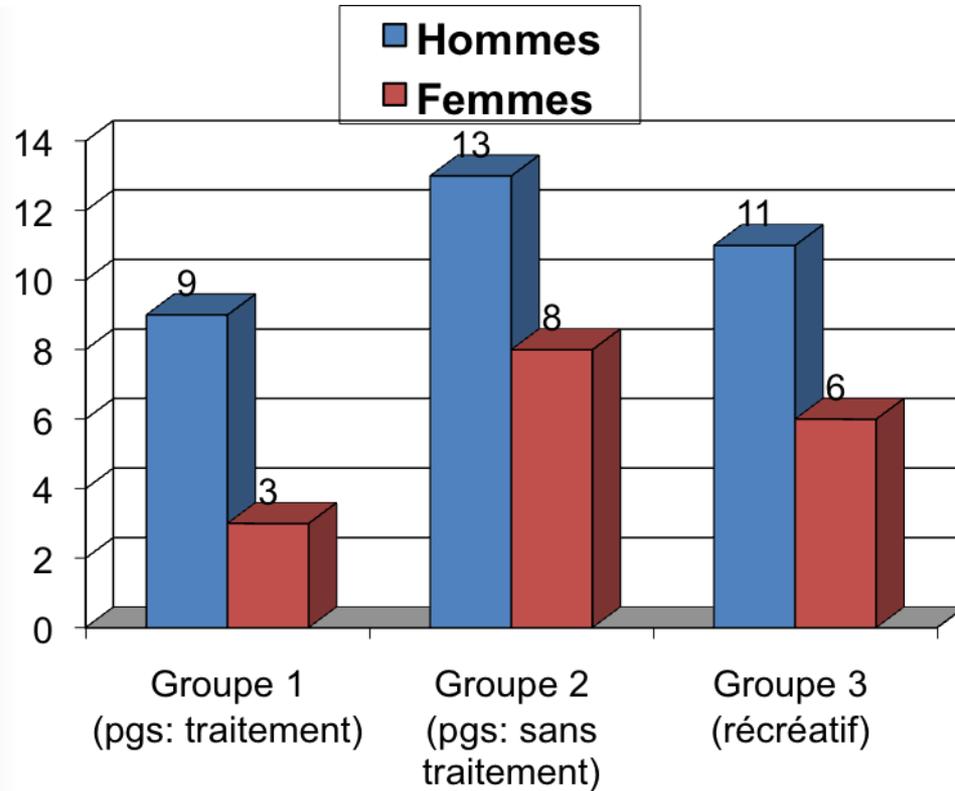
- Étude qualitative longitudinale de 5 ans
- Avec le *National Centre for Social Research (NatCen)* et *Stirling University*
- Organismes subventionnaires: ESRC-RIGT

- Accent sur la nature fluide du jeu et le rétablissement naturel (Hodgins and el-Guebaly 2000; Hodgins 2001)
- Modèles de parcours (*pathways*) et de trajectoires de comportements à travers le temps (Blaszczynski and Nower 2002)
- Requier des recherches longitudinales (Slutske, Jackson and Sher 2003; Abbott, Williams and Volberg 1999, 2004; Wiebe, Cox and Falkowski-Ham 2003)
- Besoin de:
 - études qualitatives longitudinales
 - mettre l'accent sur les facteurs sociaux et environnementaux

- Objectifs
 - Investiguer les patterns de changement de comportement à travers le temps
 - Améliorer la compréhension des dimensions sociales du jeu
- Étude qualitative de 5 ans (2006-2011)
- Cohorte de 50 joueurs et joueurs problématiques interviewés 4 fois
- Répliquée dans une étude danoise sur 3 ans: jeunes personnes de 12-20 ans

- Recrutement dans les environs de Glasgow, Royaume-Uni
- Établissement de jeux, agences de traitement, milieux communautaires
- Entrevues semi-structurées, approx 90 min. + évaluation NODS
- Analyse utilisant le logiciel 'Framework'
- Échantillon divisé en 3 groupes

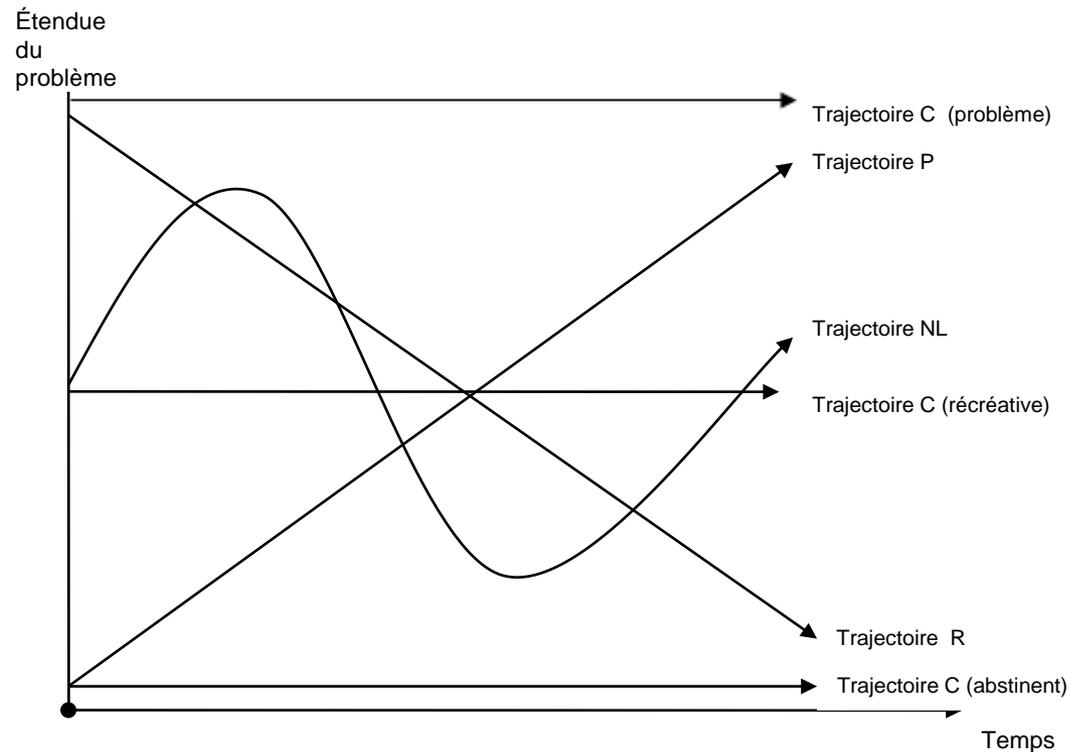
Classification des joueurs à la première entrevue



Quatre trajectoires

Progression ($n=8$)
Réduction ($n=3$)
Non linéaire ($n=18$)
Constant ($n=15$)

Danish study: '4 pathways':
intensification,
réduction,
stabilité,
non-linéarité



- Profil
 - Principalement recrutés initialement comme des joueurs récréatifs
 - Patterns d'instabilité d'emploi
 - Jeux sur les appareils de loterie vidéo
- Thèmes
 - Événements de vie significatifs
 - deuil, naissance, soins dispensés, changement d'emploi, changement de relation
 - Alcool (aspect géographique/environnemental)

« Je ne pense pas que c'est quelque chose de caché. Ce que je veux dire par là, c'est que vous n'avez qu'à regarder tous les salons de Paris en Grande-Bretagne, ils sont toujours placés stratégiquement à 50 mètres d'un pub. On est assis dans un salon de Paris en ce moment et il y a un pub de chaque côté de nous. » (homme, vingtaine)

- Changements dans les réseaux sociaux et environnementaux
 - déménagement, changement d'emploi – proximité physique des établissements de jeux
 - famille, rôle des amis pour introduire et/ou encourager le jeu
- Finances
 - augmentation des finances; ex: salaires, crédit
 - « Aubaines »
 - « J'ai reçu £38000 pour la vente de ma maison et il ne me reste maintenant que £9000... le reste je l'ai passé dans le jeu. » (femme, quarantaine)

- « Porte de sortie »
 - Le jeu pour surmonter le stress, la dépression, la solitude
- Jeux sur les appareil de loterie vidéo
 - Commencer, ou continuer à jouer de plus en plus, ALV
 - Lieu physique/ avantageux ex: FOBTs dans les salon de paris; ALV dans les salles de bingo

- Profil
 - Surtout recrutés initialement comme des joueurs problématiques ne cherchant pas d'aide
 - Patterns d'emploi stables
 - Un nombre important de répondants avaient réduits les « périodes » de jeu, mais seulement 3 les avaient réduites « dans son ensemble »
- Thèmes
 - Réseaux sociaux et environnementaux
 - Déménager loin des établissements de jeu, perdre contact avec les réseaux de jeu, développer des relations « sans jeu »
 - « quand j'y allais et que je cherchais un salon de paris, je ne pouvais pas me stationner. Donc, ça (le jeu) ne fonctionnait plus... » (homme, trentaine)

- Événements de vie significatifs
 - Deuil, naissance, soins dispensés, changement d'emploi, changements de relations
- Finances
 - Baisse du revenu = moins de jeu
 - Prioriser les autres dépenses
 - Sentiment que le jeu devenait « trop cher »

- « Maturation »
 - Perte d'intérêt: reliée à l'âge et au développement de nouveaux rôles et identités (Winick 1962)
- Support social
 - Rôle de la famille et des amis dans la réduction ex: prendre le contrôle des finances
 - « Ma mère gardait mes cartes (bancaires) et je recevais £5 tous les jours pour me rendre au travail et pour le dîner. Donc, pendant 5 mois, c'est comme ça que j'ai vécu. » (Homme, vingtaine)

- Problématique (2)
- Récréatif (3)
- Abstinent (10)

- Profil
 - Catégorie de fin est la même que la catégorie de départ
 - Emploi constant (excluant problématique)

- Constant: problématique
 - Seulement 2 des 33 du début
- Constant: abstinent
 - Joueurs anonymes
 - « *addicts* » auto-identifiés, impossibilité de contrôler le jeu
 - « Counselling »
 - Aide à réduire le jeu et à maintenir la stabilité
 - Différentes expériences. Ex: obligations personnelles envers le thérapeute, utilité à court terme durant la crise

- Constant: récréatif
 - Motivation sociale
 - Contrôle sur l'argent (« argent de poche »)
 - Stratégies de contrôle individuelles

- Profil
 - Plusieurs initialement recrutés comme des joueurs problématiques ne cherchant pas d'aide
 - Patterns d'emplois non cohérents
- Thèmes
 - Est-ce que NL est caractérisé par des thèmes similaires présents chez P et R?
 - En général, oui

- Périodes de progression et de réduction influencées par
 - Réseaux sociaux et environnementaux
 - Événements de vie significatifs
 - Finances
 - Alcool
 - ALV
 - Fuite
 - Joueurs anonymes
 - Counselling
 - Support social

- Mais aussi des caractéristiques distinctives
 - Plusieurs étaient des hommes, bas SES, âgés entre 35-55
 - Jouaient à des machines dans des salons de paris (FOBTs)
 - Ex: homme sans emploi joueur de salon de paris, trentaine d'années
 - Périodes de progression - « excès » de FOBTs, surtout durant les périodes de dépression/ennui.
 - « Il y a quelque chose leur sujet. Ils m'aspirent... comme s'ils étaient programmés pour moi. »
 - Périodes de réduction → aidées par le support social/responsabilités et joueurs anonymes

- Les 3 « groupes » de personnes passent à 4 trajectoires de comportements
- Le changement est la norme
- Très peu d'entre eux jouent de façon problématique de manière constante pendant 5 ans, très peu réduisent leur intensité dans l'ensemble, quoique plusieurs ont des *périodes* mixtes.
- Comportement constant - mais la plupart sont abstinentes
- Joueurs récréatifs se déplacent vers des comportements P ou NL

- **Contredit l'idée d'un rétablissement naturel?** (Hodgins and el-Guebaly 2000; La Plante et al 2008)
- **Contredit la notion de jeu contrôlé?** (Blaszczynski, McConaghy and Frankova 1991; Slutske et al., 2010)
- **Soutien les recherches affirmant la nature « épisodique et transitoire » des problèmes à travers le temps** (LaPlante et al 2008; Slutske, Jackson and Sher 2003; Abbott, Williams and Volberg 1999, 2004).

- Comportements caractérisés par la complexité et la fluidité
- Thèmes significatifs:
 - P et NL: alcool, ALV, emploi instable
 - R et C: support social, emploi stable
- Rôle de l'emploi?
- Accent sur les patterns de comportements au lieu des « types » de joueurs
 - Comportement social et variable, plutôt qu'un modèle dichotomique: minorité de PGs c. majorité de joueurs récréatifs

- Reith, G & Dobbie, F (2011) Beginning gambling: the role of social networks and environment. *Addiction Research and Theory* 19 (6) 483-493.
- Reith, G & Dobbie, F. (2012) Lost in the game: narratives of addiction and identity in recovery from problem gambling. *Addiction Research and Theory* 20 (3)
- Reith, G & Dobbie, F. (2012) ‘Gambling careers’ : a longitudinal qualitative study of gambling behaviour *Addiction Research and Theory* 21(5), 376–390.
- Étude danoise:
 - Kristiansen, S; Trabjerg, M and Reith, G (2015) ‘Learning to gamble: early gambling experiences among young people in Denmark’ *Journal of Youth Studies* 18 (2) 133-150
 - Kristiansen, S; Trabjerg, M and Reith, G (2015) “The notorious gambling class”: Patterns of gambling among young people in Denmark: a longitudinal qualitative study’. Soumis à *Journal of Youth Studies*