

Facteurs culturels

QUELLE EST LA DÉFINITION DE CES FACTEURS?

Ce facteur décrit les liens entre la culture et le jeu. La culture est un système de pensée ou de valeurs qui trouve ses représentations dans les symboles, les rituels, les normes, les attitudes et les croyances d'un groupe. Les cultures varient autour du monde et peuvent influencer les opinions sur le jeu, la fréquence de jeu, le type d'activité de jeu et la gravité du jeu.

EN QUOI CES FACTEURS SONT-ILS IMPORTANTS?

La culture peut avoir une incidence sur le volume de jeu, la popularité des différents types de jeu, les attitudes à l'égard du jeu, la façon dont les gens jouent et la portée du jeu préjudiciable. Elle peut également affecter les conséquences des problèmes de jeu et les résultats de traitements thérapeutiques. La littérature actuelle sur ce sujet est limitée, aussi la recherche présentée ici fournira-t-elle une base de connaissances sur laquelle les chercheurs pourront s'appuyer.

SUR QUELS SUJETS PORTENT-T-ILS?

Origines ethniques et traditions

Chaque ethnie a ses propres traditions et perspectives. Certaines cultures considèrent le jeu comme une activité honteuse. Dans de telles cultures, de nombreuses personnes ne parviennent pas à obtenir un traitement pour leurs problèmes de jeu. Dans les cultures où l'accès au jeu commercial ne fait que commencer, il n'y a souvent qu'un petit nombre de personnes qui vont jouer. Ce groupe est susceptible de jouer plus lourdement et de développer des problèmes de jeu.

Pour d'autres groupes, comme les nouveaux immigrants, les emplacements de jeu peuvent constituer un lieu accueillant pour faire des rencontres et échapper au stress de l'arrivée dans un nouveau pays (ex. : mal du pays, manque d'emploi potentiel, etc.). La

recherche suggère qu'il existe des taux élevés de jeu problématique parmi les populations d'immigrants. Les taux élevés pourraient être dus à des facteurs comme une confiance accrue en la chance ou l'appât du gain. On associe à une réduction des préjudices liés au jeu des facteurs comme la faiblesse du revenu disponible et une fréquentation plus faible de salles commerciales.

Peuples autochtones

Les peuples autochtones sont les premiers occupants d'une terre ou d'un territoire donné. Cette définition n'a toutefois pas été universellement adoptée, car les peuples autochtones eux-mêmes peuvent ne pas s'identifier avec le terme ou être conscients de celui-ci. Il existe des descriptions historiques et des preuves de l'utilisation de termes dans les langues indigènes pour indiquer que le jeu chez les peuples autochtones existe depuis longtemps. Dans certaines cultures autochtones, le jeu est considéré comme un rituel ou une activité sociale, récréative ou spirituelle. Certaines études montrent que le jeu génère également des revenus pour les communautés autochtones. Ces revenus peuvent aider à financer des écoles, à créer des emplois et améliorer les services sociaux.

Les données actuelles suggèrent qu'il existe des taux élevés de participation au jeu et des niveaux de préjudice connexes chez certaines populations autochtones. Les raisons de ces taux élevés de préjudice sont l'augmentation du nombre d'emplacements de jeu, le manque d'exposition antérieure au jeu et la présence de certaines convictions culturelles. Certaines études illustrent les différences en matière de préférences de jeu qui existent parmi les groupes autochtones. Par exemple, une étude a révélé que les populations maories de la Nouvelle-Zélande privilégient davantage le bingo et les jeux de cartes que la population non-autochtone.

Attitudes socioculturelles

Les croyances culturelles de chaque individu et de la société influencent les attitudes socioculturelles. En ce qui a trait au jeu, les attitudes peuvent évoluer avec le temps. Par exemple, à mesure que le consumérisme devient plus répandu, la vision de la société sur le jeu devient plus positive. Lorsqu'une société considère le jeu d'une manière positive, elle devient normalisée et,

par conséquent, il est plus facile pour les adeptes de jouer régulièrement. Une autre raison pour laquelle les attitudes vis-à-vis du jeu peuvent changer au fil du temps peut être due à un processus cyclique de jeu excessif suivi d'une désapprobation sociale.

Parmi les autres facteurs socioculturels qui influencent le jeu, notons les classes sociales, l'orientation politique et la démographie. La classe sociale fait référence au statut social et économique d'une personne et est également influencée par les antécédents familiaux, le niveau d'éducation et le choix de carrière. Les recherches suggèrent que certaines classes sociales favorisent des activités de jeu spécifiques. Par exemple, les sociétés occidentales considèrent le bingo comme une activité pour les femmes à faible revenu, tandis qu'en Europe, elles considèrent la roulette comme une activité pour la classe supérieure. L'orientation politique fait référence aux valeurs morales d'une personne concernant le jeu. Ces valeurs ont tendance à différer en fonction de l'orientation politique. Par exemple, les personnes dont les opinions politiques sont conservatrices désapprouvent généralement le jeu par rapport à celles dont les opinions sont libérales et qui ont tendance à être plus tolérantes. L'âge peut aussi faire une différence. Les cohortes d'âge sont des groupes de personnes nées au cours de la même période. Chaque groupe d'âge tend à partager des valeurs similaires. Par exemple, les adultes plus âgés peuvent approuver moins du jeu que ceux de la génération du millénaire, car ils ont grandi à une époque où le jeu était illégal.

Religion et autres systèmes de croyance

Les opinions sur le jeu varient entre les religions, bien qu'on puisse constater un modèle général. Les groupes polythéistes (ex. : bouddhisme, hindouisme) ont tendance à avoir des opinions plus positives sur le jeu par rapport aux groupes monothéistes (ex. : mormons, témoins de Jéhovah). De plus, les personnes qui jouent et dont la religion n'approuve pas le jeu sont moins susceptibles de jouer intensément.

En dépit d'une diminution du nombre de personnes pratiquant officiellement la religion, beaucoup cherchent encore une expérience spirituelle. Certaines personnes se tournent vers le jeu pour combler un vide spirituel, et vers la spiritualité pour surmonter leurs problèmes de jeu. Par exemple, Gamblers Anonymous, ainsi que d'autres programmes de traitement en douze étapes, sont basés sur la spiritualité et la foi. Une partie de la croyance religieuse est la pensée magique. La pensée magique implique des pensées irrationnelles qui entraînent un changement de comportement. Un

exemple de pensée magique serait d'aller dans un casino parce que vous croyez que c'est votre jour de chance. Ce type de pensée peut contribuer au jeu préjudiciable.

Cultures du jeu

Les cultures du jeu sont des sous-cultures qui peuvent se développer dans n'importe quel emplacement de jeu. En général, il s'agit d'un casino ou d'un circuit où les joueurs peuvent passer des heures à la fois. Les joueurs se familiarisent avec le personnel, établissent des rapports et développent de nouvelles façons d'interagir. Ces rapports sont attrayants et socialement enrichissants pour les personnes qui ont des problèmes relationnels en dehors du jeu, même si ceux-ci peuvent être attribuables au jeu excessif.

Genre

Le genre fait référence à l'interprétation du sexe biologique d'une personne. De nombreux facteurs influencent le genre, notamment l'origine ethnique, la culture et la classe sociale. Il existe également des différences entre les genres en matière de participation au jeu, de motivation et de jeu problématique. Par exemple, de nombreuses cultures considèrent le jeu comme une activité plus acceptable pour les hommes que pour les femmes. Les hommes sont plus susceptibles de jouer, de dépenser plus d'argent et ont plus de problèmes de jeu que les femmes. Les femmes jouent plus souvent pour gérer le stress et voient le jeu comme une forme d'évasion de la vie quotidienne. Des études montrent que les femmes sont plus susceptibles d'avoir des problèmes de jeu si elles sont mariées et ont un emploi. Les femmes sont également plus susceptibles de jouer aux jeux de hasard et dans des emplacements de jeu qui semblent être propres, sécuritaires et attrayants. L'évolution des problèmes de jeu est toutefois similaire chez les hommes et les femmes qui participent à la même activité de jeu. D'autres études pourraient être réalisées afin de déterminer dans quelle mesure le genre a une incidence sur le comportement de jeu.

Ce document est un résumé des facteurs culturels, un des huit groupes de facteurs liés entre eux qui composent le Cadre conceptuel du jeu préjudiciable. Pour en apprendre davantage, merci de consulter le [rapport intégral](#) ou visitez la page [Facteurs culturels](#) sur le site de GREO.