

Facteurs sociaux

QUELLE EST LA DÉFINITION DE CES FACTEURS?

Les facteurs sociaux font référence à la manière dont les relations, la démographie et les structures sociales, comme la culture et l'environnement, peuvent avoir une incidence sur les préjudices liés au jeu.

EN QUOI CES FACTEURS SONT-ILS IMPORTANTS?

Les facteurs sociaux façonnent les attitudes et les croyances relatives au jeu, au jeu préjudiciable et les moyens de prévenir ou de réduire ces préjudices. Certains facteurs sociaux peuvent aider à protéger une personne contre le développement de problèmes de jeu, tandis que d'autres peuvent accroître le risque de développer des problèmes de jeu. Par exemple, le fait d'être en relation étroite avec une personne qui joue rarement peut vous protéger, tandis qu'une relation étroite avec une personne qui joue régulièrement peut faire qu'une personne jouera plus qu'elle ne le ferait autrement.

SUR QUELS SUJETS PORTENT-T-ILS?

Données démographiques et sociales

Plusieurs études ont montré que les problèmes de jeu sont plus fréquents chez les hommes, les célibataires, les moins de 30 ans, les personnes à faible revenu, peu scolarisées et vivant dans les grandes villes. D'autres recherches ont révélé que certains emplois sont liés à des taux plus élevés de jeu problématique. Ce sont généralement des emplois de col bleu (par exemple, un chauffeur de taxi ou une personne travaillant dans la vente), où il peut y avoir des horaires flexibles, de l'argent en main ou un accès facile aux emplacements de jeu.

Au Canada, en Australie et en Angleterre, des chercheurs étudient la relation entre les problèmes de jeu et le sans-abrisme. Cette recherche peut sensibiliser le public quant aux effets de l'insécurité du logement sur la participation

au jeu et à d'autres dépendances. Davantage d'études sont nécessaires pour comprendre la relation entre le jeu et la richesse, le stress au travail et le chômage.

Participation au jeu de la famille et des pairs

Les membres de la famille exercent une influence sur les comportements de jeu d'une personne. Les proches peuvent contribuer à créer ou à prévenir les problèmes de jeu. Des études ont montré des taux plus élevés de participation et de préjudice du jeu chez les adolescents qui vivent avec un parent qui joue. Le style parental peut également influencer la participation au jeu d'un adolescent. Par exemple, des études suggèrent que les problèmes de jeu ont moins de chances de se produire si un parent exerce plus d'autorité et surveille de près le comportement de son enfant.

Les pairs peuvent également exercer une influence sur le comportement de jeu d'une personne. Par exemple, avoir des pairs antisociaux peut augmenter le risque de développer des problèmes de jeu chez les adolescents. Avoir des « amis de jeu », ou des amis qui partagent uniquement le jeu en tant qu'intérêt commun, peut également augmenter la participation au jeu d'une personne. Si les « amis de jeu » d'une personne ont tendance à prendre plus de risques en jouant, ils peuvent également parier au-delà de leurs limites financières.

De nombreuses personnes ayant des problèmes de jeu hésitent à demander un traitement formel et peuvent plutôt se tourner vers leur famille et leurs amis pour obtenir de l'aide. Les familles abordent ces situations de différentes manières; ainsi, bien que certains puissent être utiles, d'autres peuvent réduire les chances que leur proche obtienne un traitement et un soutien appropriés en fonction de la stratégie utilisée.

Les chercheurs commencent à examiner comment les relations entre partenaires intimes influencent le comportement de jeu. Certaines études ont montré que le jeu problématique était lié à la violence dans les relations entre partenaires intimes et à la maltraitance

d'enfants. Le lien entre le jeu et le fait d'être victime de violence entre partenaires serait influencé par le fait d'être plus jeune, de ne pas être employé à temps plein et d'avoir des problèmes de colère ou de consommation abusive de substances.

Système éducatif

Les jeunes qui participent à des activités de jeu informelles deviennent souvent des joueurs commerciaux normaux une fois qu'ils ont atteint l'âge de 18 ans. Le système éducatif peut servir de contexte pour informer les élèves des risques et des avantages du jeu. Peu d'études ont porté sur les connaissances et les attitudes des élèves à l'égard du jeu et sur l'influence des stratégies éducatives sur la prévention du jeu problématique. Les études existantes dans ce domaine ne sont pas représentatives et se concentrent uniquement sur les jeunes âgés de 12 à 18 ans et n'évaluent pas les effets à long terme de la participation au jeu. On craint également que les éducateurs n'adoptent pas de stratégies de prévention du jeu, car tous ne considèrent pas le jeu comme une activité problématique.

Voisinage

L'accès aux jeux d'argent varie d'un quartier à l'autre. Les preuves démontrent que les lieux de jeu sont souvent situés dans des quartiers disposant de moins de ressources, d'un niveau de confiance, de relations sociales et d'influence moindres. Les personnes qui vivent dans des quartiers ayant un accès facile à des emplacements de jeu sont plus susceptibles de jouer au jeu et peuvent développer des problèmes de jeu. Les opérateurs de jeux de hasard trouveront peut-être plus facile d'installer des sites dans des quartiers comme ceux-ci, car les résidents sont moins susceptibles de manifester. Compte tenu de ce lien étroit entre l'accès aux possibilités de jeu et les problèmes de jeu, les efforts de prévention futurs devraient porter sur le contexte local ainsi que sur l'individu.

Stigmatisation

La stigmatisation est le fait d'être mal perçu en raison d'une caractéristique spécifique (par exemple, le jeu excessif). Les personnes stigmatisées sont souvent seules, mises de côté ou ignorées. La stigmatisation constitue ainsi une puissante forme de contrôle social. Les occasions

de rencontre et les rapports sociaux sont plus limités pour les personnes stigmatisées. Certaines preuves suggèrent que certaines cultures sont plus stigmatisées que d'autres et que les femmes sont davantage stigmatisées que les hommes. Cependant, peu d'études ont été menées sur l'impact de la stigmatisation sur la participation au jeu et les inconvénients qui en découlent.

Le grand public considère souvent les personnes ayant des problèmes de jeu comme des personnes compulsives, prenant des risques, cupides, irrationnelles ou antisociales. Par ailleurs, les problèmes de jeu peuvent aussi être vus comme une dépendance et non comme un trait de caractère. Si une personne a des problèmes de jeu et craint d'être stigmatisée, elle risque de ne pas faire part de son problème, de ne pas faire appel au traitement thérapeutique.

Déviance

La déviance est un comportement qui va à l'encontre des normes sociales. Certaines personnes considèrent le comportement déviant comme une condition médicale. Cette vision remonte aux années 1970 et sous-tend certaines approches biologiques et psychologiques de la recherche sur le jeu.

Bien que la recherche sur le jeu en tant que comportement déviant soit rare, certains chercheurs pensent que ce comportement peut être causé par un syndrome sous-jacent. Une étude a révélé des taux élevés de comportement déviant dans les groupes d'amis qui jouaient de manière informelle. Une autre étude a révélé des taux élevés de jeu problématique chez les détenus. Dans de nombreux cas, le jeu préjudiciable et le comportement criminel étaient motivés par des facteurs de personnalité tels que l'impulsivité, la recherche de sensations fortes et la prise de risques. Les personnes qui commettent des actes criminels peuvent agir ainsi pour obtenir de l'argent qui leur permettra de jouer régulièrement. Par exemple, une étude danoise a révélé que le jeu problématique était associé à des crimes économiques et à des accusations liées aux drogues. Un lien a également été établi entre les problèmes de jeu et détournement de fonds en milieu de travail.

Ce document est un résumé des facteurs sociaux, 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 sociaux](#) sur le site de GREO.