

SEPTEMBRE 2019 – VOL. 9 N° 2

COMPORTEMENTS DE JEU EN LABORATOIRE : IMPACT DE LA SOURCE MONÉTAIRE

Laetitia DARVEAU^{1,*}, Pénélope LAVOIE¹, Ilona VENKOVIC¹ et Isabelle GIROUX¹

¹ École de psychologie, Université Laval

* laetitia.darveau.1@ulaval.ca

Pour citer l'article

Darveau, L., Lavoie, P., Venkovic, I., & Giroux, I. (2019). Comportements de jeu en laboratoire : impact de la source monétaire. *Psycause: Revue scientifique étudiante de l'École de psychologie de l'Université Laval*, 9(2), 9-10.

COMPORTEMENTS DE JEU EN LABORATOIRE : IMPACT DE LA SOURCE MONÉTAIRE

Laetitia DARVEAU^{1,*}, Pénélope LAVOIE¹, Ilona VENKOVIC¹ et Isabelle GIROUX¹

¹ École de psychologie, Université Laval

* laetitia.darveau.1@ulaval.ca

Mots-clés : Appareils de loterie vidéo; Compensation monétaire; Argent personnel; Source monétaire; comportements de jeu

Comparativement aux autres joueurs de jeux de hasard et d'argent (JHA), les joueurs d'appareils de loterie vidéo (ALV) sont plus à risque de souffrir de problèmes de jeu (Kairouz et coll., 2014). Afin de mieux comprendre leurs cognitions et comportements de jeu, plusieurs recherches ont été conduites en laboratoire et sur le terrain. Les résultats montrent notamment que les stratégies utilisées seraient différentes en milieu de laboratoire que dans un environnement de jeu réel et que le rythme cardiaque, pouvant s'apparenter à la motivation, serait plus élevé dans un environnement de jeu réel (Anderson & Brown, 1984). Également, le désir de jouer serait plus élevé dans un environnement de jeu simulé que dans un environnement de laboratoire régulier (Kushner et coll., 2008). Outre ces différences liées à l'expérience de jeu, ces deux milieux diffèrent aussi quant à la source monétaire avec laquelle les joueurs jouent. En effet, en laboratoire, les joueurs jouent généralement avec la compensation monétaire offerte pour leur participation alors que sur le terrain ils jouent avec leur argent personnel (AP; Ladouceur, Gaboury, Bujold, Lachance & Tremblay, 1991). Cependant, peu de chercheurs s'intéressent à l'influence de la source monétaire sur les comportements de jeu en laboratoire. De plus, les seuls qui l'ont fait ont comparé leurs participants dans des environnements de jeu différents, ce qui rend difficile d'attribuer les différences comportementales uniquement à la source monétaire. La présente étude vise à étudier l'effet d'une compensation monétaire (CM) remise aux joueurs d'ALV sur le montant d'argent inséré dans l'ALV, la mise prévue et le désir de jouer.

Méthode

Deux joueurs d'ALV de 18 ans et plus parmi la liste de volontaires du *Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu* ont accepté de participer à l'étude. Ces joueurs devaient comprendre le français, ne devaient pas suivre ou avoir suivi de traitement pour un problème de jeu, assister aux réunions des *Gamblers Anonymes* ou souhaiter diminuer leurs habitudes de jeu.

Les deux participants admissibles ayant accepté de participer ont été assignés à l'une des deux conditions: la condition AP et la condition CM. Dans la condition AP, le joueur était

informé qu'il devait jouer avec son argent personnel alors que dans la condition CM, le joueur était informé qu'il recevrait 40\$ pour sa participation à l'étude et qu'il pouvait, s'il le désirait, utiliser cet argent pour jouer aux ALV. L'expérience se déroulait dans un local aménagé à l'Université Laval recréant l'environnement d'un bar avec trois ALV identiques à ceux des bars du Québec. Les instruments de mesure administrés étaient d'abord une entrevue téléphonique comportant trois sections: un questionnaire pour vérifier l'admissibilité, un questionnaire sociodémographique et l'*Indice de gravité du jeu compulsif* (IGJC). Un questionnaire maison sur les comportements de jeu était également administré au fur et à mesure lors de l'expérimentation.

Les participants ont été contactés pour savoir s'ils voulaient participer à une étude sur l'évaluation d'un environnement reproduisant un bar avec des ALV. Toutes les personnes ont été informées qu'elles devaient jouer avec leur argent personnel afin d'augmenter le réalisme de l'étude. Celles qui ont manifesté leur intérêt devaient répondre aux questions de l'entrevue téléphonique d'une durée approximative de 10 minutes. Lors de l'expérimentation, les participants étaient informés qu'ils pourraient jouer à l'ALV autant de temps qu'ils le désirent, sachant que leurs gains et leurs pertes sont réels. Puis, le participant de la condition CM seulement recevait un montant de 40\$ pour sa participation à l'étude. Lorsque les participants s'installaient pour jouer et semblaient avoir terminé d'insérer leur premier montant d'argent dans l'ALV, une expérimentatrice les interrompait en simulant un oubli dans son protocole. Un débriefing a ensuite été effectué pour informer les participants que l'argent inséré leur serait redonné et pour expliquer les véritables objectifs de la recherche. Le participant de la condition AP a été informé qu'il recevrait une compensation monétaire de 40\$.

Résultats et discussion

Seulement deux joueurs ont accepté de venir jouer avec leur propre argent en laboratoire, c'est pourquoi les résultats sont décrits à la manière d'une étude de cas (voir le Tableau 1).

Tableau 1

Observations des deux participants (cas) ayant effectué l'expérimentation

Cas (condition)	Cas 1 (AP)	Cas 2 (CM)
Genre	Homme	Homme
Âge	49 ans	48 ans
État civil actuel	Célibataire	Union libre
Plus haut niveau d'études complété	Diplôme d'études professionnelles	Baccalauréat
Revenu annuel	61 000 – 80 000\$	+ de 100 000\$
Montant inséré dans l'ALV	20\$	20\$
Mise prévue	40\$	40-60\$
Désir de jouer	7/10	2/10

Les participants ont inséré le même montant dans l'ALV, mais celui de la condition argent personnel prévoyait miser légèrement moins et avait un désir de jouer beaucoup plus élevé que celui de la condition compensation monétaire. Cependant, ces observations ne peuvent être interprétées en raison du fait qu'il n'y avait qu'un participant dans chacune des conditions.

Des observations ont également été faites quant aux obstacles qui ont entravé le recrutement. En raison de retards dans l'évaluation du projet par le Comité d'éthique de la recherche, la stratégie de recrutement des participants a été grandement affectée. De plus, parmi les personnes ayant fourni une raison à leur refus de participer ($n = 25$), sept

(28%) ont énoncé l'absence de compensation. Il est intéressant de noter que les deux participants ayant accepté de participer étaient habitués de participer à des études à l'université et à recevoir une compensation. Il serait pertinent d'investiguer si l'absence de compensation constitue un obstacle au recrutement uniquement dans le domaine des jeux de hasard et d'argent.

Références

- Anderson, G., & Brown, R. I. F. (1984). Real and laboratory gambling, sensation-seeking and arousal. *British journal of Psychology*, 75(3), 401-410. doi:10.1111/j.2044-8295.1984.tb01910.x
- Kairouz, S., Nadeau, L., & Paradis, C. (2014). *Portrait du jeu au Québec: prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Montréal, Québec: Concordia University.
- Kushner, M., Thurus, P., Sletten, S., Frye, B., Abrams, K., Adson, D., ... Donahue, C. (2008). Urge to gamble in a simulated gambling environment. *Journal of Gambling Studies*, 24(2), 219-227.
- Ladouceur, R., Gaboury, A., Bujold, A., Lachance, N., & Tremblay, S. (1991). Ecological validity of laboratory studies of videopoker gaming. *Journal of Gambling Studies*, 7(2), 109-116. doi:10.1007/BF01014526
- Pocock, S. J., & Simon, R. (1975). Sequential treatment assignment with balancing for prognostic factors in the controlled clinical trial. *Biometrics*, 31(1), 103-115. doi:10.2307/2529712

Pour citer l'article

Darveau, L., Lavoie, P., Venkovic, I., & Giroux, I. (2019). Comportements de jeu en laboratoire: impact de la source monétaire. *Psycause: Revue scientifique étudiante de l'École de psychologie de l'Université Laval*, 9(2), 9-10.