





Université de Montréal

**Déterminants, circonstances et hasards du passage à  
l'acte délinquant chez les joueurs pathologiques.**

Par Balthazar Queloz

École de Criminologie  
Faculté des Arts et Sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures et postdoctorales  
en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès Sciences (M.Sc.)  
en Criminologie  
option Mémoire

Décembre 2016

© Balthazar Queloz, 2016



## Résumé

Depuis une vingtaine d'années, les études dénotent une augmentation de la part de joueurs pathologiques au sein de la population, entraînant avec elle une augmentation des problèmes associés au jeu. Au fil des ans, la littérature s'est ainsi étoffée d'une multitude de recherches portant sur le lien entre jeu pathologique et différents comportements déviants. Sa relation avec la délinquance reste toutefois largement inexplorée. D'autre part, la rareté des études rendant compte de l'aspect dynamique des trajectoires de jeu laisse de nombreuses questions sans réponses.

Afin d'améliorer l'état des connaissances sur le jeu pathologique et son lien avec la délinquance, nous analysons les données issues d'un projet de recherche (2006-2008), à l'aide d'un modèle multiniveaux longitudinal tenant compte autant des facteurs dynamiques que statiques. Premièrement, il s'agit de déterminer les facteurs permettant de discriminer les joueurs pathologiques délinquants des non-délinquants (différences en termes de nature ou d'expression du comportement). Deuxièmement, partant du principe que les facteurs antécédents ne peuvent à eux seuls rendre compte des changements au cours du temps dans les trajectoires de jeu et de délinquance, nous évaluons l'incidence des circonstances de vie conventionnelles et déviantes sur le passage à l'acte criminel. De plus, dans une logique séquentielle, nous soulevons une partie du voile qui s'étend sur la préséance d'un comportement sur l'autre.

Les résultats révèlent une forte association entre les paramètres liés au jeu et la commission de crime chez les joueurs pathologiques, autant en ce qui concerne les facteurs stables que les circonstances variant dans le temps. L'analyse conjointe des facteurs dynamiques et statiques liés aux trajectoires de jeu et de délinquance met en évidence la grande influence des circonstances de la vie déviante sur le moment du passage à l'acte.

**Mots-clés :** Jeu pathologique, facteurs dynamiques, analyses multiniveaux

## **Abstract**

For two decades, research has shown a rise in the population of pathological gamblers population, followed by an increase of gambling related problems. In recent years, a growing number of studies have demonstrated a link between pathological gambling and several deviant behaviors. However, its relationship with criminal offending is still largely unraveled, despite the fact that a significant number of gamblers do commit crimes during their career. Furthermore, the dynamic aspect surrounding gambling trajectories is still understudied, leaving numerous questions unanswered.

We analyze retrospective data from 100 gamblers recruited in Montreal, Canada, between 2006 and 2008. Using a multilevel longitudinal model, we assess the impact of dynamic as well as static factors. Firstly, we aim to establish which factors distinguish criminal offending from non-criminal offending within pathological gamblers. Secondly, assuming that shared antecedent factors aren't sufficient enough to explain all variations in the adherence to one or both observed trajectories over time, we assess the impact of conventional and deviant lifestyle circumstances on criminal offending. Moreover, we seek to uncover the sequential logic linking pathological gambling and criminal offending in order to determine which behavior precedes the other.

Results reveal that gambling parameters are strongly associated with crime, at the static as well as at the dynamic level. Joint analysis of both static and dynamic factors related to gambling trajectories shows the impact of deviant lifestyle circumstances on criminal offending.

**Keywords** : Pathological Gambling, dynamic factors, multilevel analysis

# Table des matières

|   |     |
|---|-----|
| Résumé .....  | i   |
| Abstract.....   | ii  |
| Table des matières .....  | iii |
| Liste des tableaux .....  | v   |
| Dédicace .....  | vi  |
| Remerciements .....   | vii |
| INTRODUCTION.....   | 1   |
| CHAPITRE 1 – REVUE DE LA LITTERATURE .....  | 6   |
| 1.1 Le jeu pathologique .....   | 7   |
| 1.1.1 Diversité des facteurs associés aux problèmes de jeu .....                                    | 8   |
| 1.1.3 Les facteurs individuels .....  | 9   |
| 1.1.4 Les facteurs familiaux .....  | 11  |
| 1.1.5 Facteurs sociaux/sociologiques .....  | 11  |
| 1.2 Les comportements associés au jeu.....  | 12  |
| 1.3 Le lien entre jeu pathologique et crime .....   | 14  |
| 1.3.1 Les facteurs communs .....  | 15  |
| 1.3.2 Les facteurs discriminants .....  | 16  |
| 1.3.3 Antécédent ou conséquent, la direction de la relation .....                                   | 18  |
| 1.4 Les modèles explicatifs actuels .....   | 19  |
| 1.5 Vers l'élaboration d'un cadre théorique du passage à l'acte chez les joueurs pathologiques..... | 22  |
| 1.5.1 Le cadre conceptuel de la carrière criminelle .....   | 23  |
| 1.5.2 La perspective des parcours de vie .....  | 24  |
| 1.6 La problématique .....  | 26  |
| CHAPITRE 2 - METHODOLOGIE .....   | 28  |
| 2.1 Provenance des données .....  | 29  |
| 2.2 Qui passe à l'acte ; les facteurs statiques.....  | 31  |
| 2.3 Le « Quand » du passage à l'acte ; les facteurs dynamiques.....                                 | 37  |

|  |     |
|--|-----|
| 2.4 Stratégie d'analyse .....  | 42  |
| CHAPITRE 3 – RESULTATS .....   | 45  |
| 3.1 Examen préliminaire du lien entre le crime et ses facteurs antécédents .....                           | 46  |
| 3.2 Les déterminants de la commission du crime : influence des facteurs stables .....                      | 47  |
| 3.3 Les circonstances du passage à l'acte : impact des facteurs dynamiques .....                           | 55  |
| CHAPITRE 4 - DISCUSSION .....  | 67  |
| 4.1 Déterminants, circonstances et opportunités .....  | 68  |
| 4.2 Forces et faiblesses .....   | 72  |
| 4.3 Implications théoriques et applications pratiques .....  | 75  |
| CONCLUSION .....   | 78  |
| Bibliographie .....  | 81  |
| ANNEXE 1 - Lexique récapitulatif des changements apportés aux variables : régressions<br>logistiques ..... | i   |
| ANNEXE 2 - Lexique récapitulatif des changements apportés aux variables : analyses<br>multiniveaux .....   | iii |
| ANNEXE 3 - Tableaux des covariances .....  | v   |
| ANNEXE 4 – Indice canadien du jeu problématique - Version abrégée .....                                    | vi  |



## Liste des tableaux

|              |   |    |
|--------------|---|----|
| Tableau I.   | Statistiques descriptives – facteurs statiques .....  | 36 |
| Tableau II.  | Statistiques descriptives – facteurs dynamiques.....  | 42 |
| Tableau III. | Modèle de régression logistique : Influence des facteurs stables sur la commission de crimes : coefficients logistiques ( $\gamma$ ) et rapports de cote (Odds Ratio – OR) .....  | 52 |
| Tableau IV.  | Modèle linéaire hiérarchique généralisé (MLHG) sur les mois d’activité criminelle : coefficient logistique ( $\gamma$ ) et Odds Ratio. ....   | 62 |
| Tableau V.   | Modèles linéaire hiérarchique généralisé (MLGH) sur les mois d’activité criminelle avec introduction de délai sur les facteurs déviants (Modèle 2a) et sur la commission de crime (modèle 2b) : coefficient logistique ( $\gamma$ ) et Odds Ratio. .... | 66 |

# Dédicace

À Milou, sans qui rien ne serait possible.

## **Remerciements**

Je tiens d'abord à remercier mon directeur, Frédéric Ouellet, pour sa patience, sa disponibilité, ses conseils éclairés et ses encouragements, ainsi que pour les données qui ont rendu possible l'élaboration de ce mémoire.

J'en profite aussi pour remercier tous les professeurs de l'École de Criminologie que mon cheminement m'a amené à croiser et qui ont influencé, à un moment ou à un autre et sans doute sans s'en douter, l'évolution de ma démarche.

Merci au Centre International de Criminologie Comparée pour son soutien financier, apporté à un moment décisif de cette aventure.



# **INTRODUCTION**

Les jeux de hasard impliquant de l'argent existent probablement depuis l'arrivée de la monnaie, et l'on est en droit de supposer que les problèmes qui leurs sont associés ne sont pas plus récents. Depuis un certain nombre d'années, toutefois, les études dénotent une augmentation de la part de joueurs pathologiques au sein de la population (Lesieur, 1991 ; Shaffer et al., 1999). Il n'est donc pas surprenant qu'un nombre croissant de chercheurs se soient intéressés de près à cette problématique qui ne cesse de prendre de l'ampleur. La dernière décennie semble toutefois avoir été frappée d'un déclin d'intérêt pour la question de la part de la communauté scientifique, si l'on se fie au volume des publications récentes sur le sujet.

Au fil des ans, la littérature s'est tout de même étoffée d'une multitude de recherches portant sur le lien entre jeu pathologique et différents comportements déviants (consommation de drogue, abus d'alcool, délinquance, comportements sexuels à risque, etc.). C'est ainsi que l'abus de drogue et d'alcool en particulier, se retrouve étroitement associé aux problèmes de jeu (Griffiths, 1994 ; Barnes et al., 1999, 2005 ; French et al., 2008). Malgré la quantité d'études florissant sur les problèmes associés au jeu, le lien entre jeu pathologique et délinquance reste largement inexploré, et ceci malgré une littérature démontrant qu'un bon nombre de joueurs en viennent à commettre des crimes durant leur carrière (20% à 80% selon les études (Meyer & Fabian, 1992 ; Blaszczynski et McConaghy, 1994 ; Templer et al., 1993 Ouellet, 2012). En dépit de cette constatation, les raisons qui entraînent un joueur sur la voie du crime ou l'en détournent n'ont pour l'heure fait l'objet que de spéculations. Il est possible d'amorcer la réflexion en partant de l'idée qu'avancent certains auteurs, selon laquelle l'apparition de différents comportements déviants dépendrait d'une étiologie commune, dont l'essence serait tirée des caractéristiques sociodémographiques et/ou des traits de personnalité des individus (Gottfredson & Hirschi, 1990 ; Barnes et al, 2005). La question demeure néanmoins de savoir ce qui déclenche tel ou tel comportement, puisque tous les joueurs ne commettent pas de crimes. Une première question d'intérêt mérite alors d'être posée : qu'est-ce qui différencie les joueurs délinquants de ceux qui ne commettent pas de délits ? C'est sur ce point que s'articule la première partie de la réflexion du présent mémoire, dont le but est de mettre en exergue les éventuelles

différences de nature, autant que de degré, au niveau des caractéristiques des participants. En outre, piste pourtant peu explorée, il est raisonnable de penser que certains paramètres spécifiques aux trajectoires de jeu pourraient eux aussi contribuer à l'émergence de la pathologie de jeu, et peut-être même à celle d'autres comportements déviants (Meyer & Fabian, 1992 ; Meyer & Stadler, 1999).

D'autre part, les études développementales sur les conduites déviantes nous indiquent que celles-ci varient à travers le temps quant à leur fréquence et leur intensité, notamment en fonction d'événements de vie (Zucker et al., 1995 ; Thornberry et Krohn, 2005 ; Lahey et Waldman, 2005 ; Hser et al., 2007). Considérant le jeu pathologique comme un comportement déviant à part entière, il semble alors naturel que les trajectoires de joueurs soient elles aussi dynamiques et tributaires d'événements de vie venant les moduler. C'est en tout cas ce que laissent présager les études sur la rechute, révélant l'aspect temporaire et intermittent des problèmes de jeu (Walker, 1993 ; Viets & Miller, 1997 ; Thygesen & Hodgins, 2003 ; Hodgins & el-Guebaly, 2004 ; Ledgerwood & Petry, 2006 ; Oei & Gordon, 2007). Or, le rapport entre jeu et crime au niveau dynamique n'a été analysé que par une seule étude à ce jour, laissant de nombreuses questions en suspens. En considérant délinquance et jeu pathologique comme deux comportements déviants, il semble pourtant prometteur d'analyser leur évolution dans le temps de manière concomitante, d'autant plus que les mécanismes qui poussent certains joueurs à basculer vers l'illégalité restent méconnus. On peut alors supposer que le crime chez les joueurs pathologiques est une question d'interaction entre caractéristiques individuelles et circonstances de vie, établissant un contexte de déviance favorable au passage à l'acte, mais reste toutefois assujetti aux opportunités qui se présentent à l'individu.

Afin d'améliorer l'état des connaissances sur le jeu pathologique et son lien avec la délinquance, nous nous appuyons sur des données issues d'un projet de recherche québécois, qui visait à révéler les aspects dynamiques de la carrière des joueurs excessifs (Tremblay & Ouellet, 2006-2008). Nous analysons ensuite ces données à l'aide d'un modèle de régressions logistiques, puis d'un modèle multiniveaux longitudinal tenant

compte autant des facteurs stables (statiques) que des circonstances qui varient avec le temps (dynamiques).

L'interprétation de cette diversité de facteurs nécessite un modèle conceptuel flexible rendant compte du développement et de l'évolution des comportements à travers le temps. Emprunté aux études développementales sur la délinquance, le cadre théorique de la carrière criminelle, en s'intéressant aux facteurs de risque et aux circonstances de vie qui modulent les trajectoires délinquantes (Farrington, 2003), s'adapte parfaitement à l'examen de nos hypothèses. En particulier, la perspective des parcours de vie nous permet de mettre l'accent sur la synchronicité des événements de vie et des comportements délinquants.

Le premier chapitre de ce mémoire fait état des connaissances scientifiques actuelles sur le phénomène du jeu pathologique. Les différents facteurs mis en cause dans l'apparition et le maintien des problèmes de jeu, les comportements qui leurs sont associés, ainsi que les principales théories concernant la genèse de la pathologie y sont d'abord exposés. Le cadre théorique est ensuite détaillé, suivi d'une présentation de la problématique.

Le second chapitre a trait à la méthodologie employée pour réaliser cette étude. Il commence par des informations sur la provenance des données, suivies d'une description de l'échantillon et des facteurs d'intérêts, comprenant de brèves explications sur la manière dont sont opérationnalisées les variables. Le chapitre se termine sur une exposition de la stratégie d'analyse employée.

Dans le troisième chapitre, les résultats des analyses sont décrits de manière détaillée, puis interprétés en fonction de nos hypothèses à la lumière du cadre d'analyse sélectionné.

Le quatrième chapitre se présente sous la forme d'une discussion, reprenant les interprétations élaborées dans le chapitre précédent, les poussant plus avant et les replaçant dans le contexte de la littérature actuelle sur le jeu et le crime. Les forces et les



faiblesses de l'étude sont ensuite discutées, ainsi que les considérations théoriques et les applications pratiques découlant des apports du présent mémoire.

Une conclusion ouvrant la discussion sur les points d'ombre restant à éclaircir et les pistes de recherche futures à emprunter afin d'y remédier permettra de clore ce travail.

# **CHAPITRE 1 – REVUE DE LA LITTÉRATURE**

## 1.1 Le jeu pathologique

Dans la littérature, le fait d'être dépendant aux jeux de hasard et d'argent est défini de diverses manières et peut se retrouver sous de nombreuses appellations. Ainsi, les termes jeu problématique, jeu compulsif, jeu pathologique et leur équivalent anglophone étaient utilisés indistinctement jusqu'à récemment. Le « jeu problématique » apparaît le premier dans la littérature, comme terme englobant les deux autres, sans s'y limiter. Les Joueurs Anonymes (« Gamblers Anonymous ») utilisent quant à eux le terme « jeu compulsif ». Depuis quelques années, l'appellation « jeu pathologique » s'est peu à peu imposée dans la littérature scientifique comme terme consacré. Notamment, car comme le font justement remarquer Lesieur et Rosenthal (1991), la majeure partie des joueurs aiment jouer, et ne ressentent donc pas de compulsion. Il s'agit aussi du terme employé dans le manuel DSM-IV, outil permettant de diagnostiquer la présence de divers problèmes, dont celui du jeu. En réaction à ce que certains auteurs considèrent comme une inadéquation du DSM-IV à circonscrire avec précision la population des joueurs présentant des problèmes de jeu en sous-évaluant leur prévalence réelle (Cox et al., 2004 ; Ferris & Wynne, 2001), l'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE) a été élaboré, amenant avec lui la dénomination « joueur excessif ». Tout en gardant ces distinctions à l'esprit, nous emploierons ces différents termes de manière interchangeable, comme des synonymes dans les limites du présent mémoire, afin non seulement d'atténuer les répétitions et de rendre la lecture moins redondante, mais aussi de marquer notre désir de considérer les problèmes de jeu comme un phénomène multidimensionnel, se rapportant autant à une dépendance qu'à un comportement déviant.

Malgré la multiplicité des désignations, les auteurs s'accordent généralement sur une définition psychologique du jeu pathologique, particulièrement lorsqu'il s'agit de déterminer sa présence ou son absence. Le DSM-IV le définit ainsi comme un « trouble chronique et progressif ». De manière plus générale, le jeu pathologique peut être défini comme un trouble caractérisé par une perte de contrôle sur le jeu, des cognitions erronées concernant le degré d'engagement dans le jeu, des problèmes dans différentes

sphères de la vie (famille, travail), des vols et la volonté de se refaire à tout prix par le jeu (« chasing losses ») (Oei & Gordon, 2008).

La recension des écrits nous a permis de constater une quasi-absence de littérature récente sur les facteurs de risque liés au jeu pathologique. En effet, on constate qu'un grand nombre d'études datent d'il y a plus de vingt ans. Bien que le contexte législatif n'ait pas changé depuis les années 1990, il est possible que les éventuelles différences de résultats avec la présente étude s'expliquent par une certaine évolution des mœurs.

### **1.1.1 Diversité des facteurs associés aux problèmes de jeu**

Les facteurs explicatifs du portrait peu reluisant du jeu pathologique que dresse généralement la littérature sont de natures diverses et variées. L'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE) propose une liste des facteurs de risque (éléments augmentent les chances de développer des problèmes de jeu, ou qui accroissent ces problèmes) liés aux problèmes de jeu, regroupant des éléments appartenant à différentes sphères de la vie et champs de compétence, attestant du caractère multidimensionnel du phénomène. Parmi les facteurs associés au jeu, il convient de faire la distinction entre ceux qui prédisent le fait d'être joueur et ceux qui exacerbent les habitudes de jeu. La première catégorie, comprenant les facteurs sociodémographiques, individuels, familiaux et sociaux, concerne des facteurs stables et généralement antécédents à l'apparition des problèmes de jeu. La seconde a trait quant à elle aux comportements et aux événements qui varient au cours du temps, influençant de manière dynamique l'engagement dans la pathologie.

### **1.1.2 Les facteurs sociodémographiques**

Bien des études se sont penchées sur l'influence des facteurs sociodémographiques sur le développement des problèmes de jeu. De manière très

générale, il semblerait que l'âge, le genre, l'ethnie et le statut socioéconomique soient les principaux éléments mis en cause. Ainsi, la majorité des auteurs s'entendent sur le fait qu'être un homme, être adolescent ou jeune adulte, appartenir à une minorité ethnique et avoir un statut socioéconomique faible sont des facteurs qui augmentent le risque de développer un problème de jeu pathologique (Volberg & Steufen, 1991 ; Wallisch, 1993 ; Shaffer, Hall, Bilt, 1997 ; Barnes et al., 1999 ; Raylu & Oei, 2002.) Toutefois, il n'existe pas de consensus absolu concernant ces résultats. Les travaux du groupe de recherche mené par Welte (Welte et al. 2001 ; Welte et al., 2004), portant sur un échantillon d'échelle nationale (Etats-Unis), ne constatent en effet aucune différence de prévalence au niveau du genre. Dans le même ordre d'idées, Barnes et ses collègues (2005) arrivent quant à eux à des résultats contraires à la plupart des études concernant l'ethnie d'appartenance, observant plus de problèmes de jeu parmi les Caucasiens que les Afro-Américains.

### **1.1.3 Les facteurs individuels**

Plusieurs études mettent en évidence le haut taux de troubles de personnalité (personnalité évitante, schizotypique, paranoïde, borderline, histrionique, narcissique, TOC) parmi les joueurs pathologiques (Black & Moyer, 1998 ; Steel & Blaszczynski, 1998). Ainsi, plus de 90% des joueurs de l'étude de Steel et Blaszczynski (1998) présentaient au moins un trouble de personnalité, contre environ 15% dans la population générale (Grant et al. 2004). Concernant les états psychologiques, la dépression et l'anxiété sont souvent associées au jeu pathologique (Blaszczynski & McConaghy, 1989a). La prévalence pour l'échantillon de l'étude de Blaszczynski et McConaghy est de près de 50% pour chacun de ces deux états, contre moins de 10% dans la population générale. En revanche, il ne semble pas y avoir de consensus concernant une différence dans le degré de rationalité des cognitions concernant le jeu (ex. superstitions, probabilité de gagner, etc.) entre joueurs (pathologique ou non) et non-joueurs (Rachlin, 1990).

Au niveau des traits de personnalité, la majorité des études s'y étant intéressées établissent un lien très fort entre jeu pathologique et impulsivité (Carlton & Manowitz, 1994 ; Vitaro, Arseneault & Tremblay, 1997, 1999 ; Steel & Blaszczynski, 1998 ; Barnes et al., 1999 ; 2005), qui peut être décrite comme un manque de contrôle de soi dans l'expression de comportements. À noter que l'impulsivité est aussi associée au trouble de déficit de l'attention/hyperactivité (TDAH). Plusieurs études mettent ainsi en évidence la présence de TDAH à l'enfance chez de nombreux joueurs pathologiques adolescents et adultes (Carlton & Goldstein, 1987 ; Carlton & Manowitz, 1992). La recherche de sensations fortes est un autre trait de personnalité très souvent associé au jeu pathologique (Blaszczynski, Wilson & Mcconaghy, 1986 ; Coventry & Brown, 1993). Il est caractérisé par le désir de prendre part à des activités risquées, comme le jeu ou le fait de commettre un crime, afin d'en retirer un certain plaisir, un sentiment de bien-être. Ce n'est pas le fait de gagner de l'argent qui motive ici le joueur, mais l'excitation liée à l'incertitude inhérente au jeu (Anderson & Brown, 1984). Une étude de Zuckerman (1999) entrevoit la possibilité que l'impulsivité et la recherche de sensations fortes opèrent à différentes étapes du développement et du maintien de la pathologique, induisant la nécessité d'opter pour une approche tenant compte du caractère dynamique des facteurs de risque. Une seconde implication des conclusions de Zuckerman est le besoin de considérer le jeu pathologique comme un processus et non comme un état figé dans le temps. Toutefois, très peu d'études à ce jour se sont risquées à réaliser des recherches prenant en compte ces considérations.

Les études sur les facteurs biologiques (gènes, physiologie) soutiennent les résultats des recherches faites en psychologie concernant l'importance de l'impulsivité et de la recherche de sensations fortes dans l'apparition des problèmes de jeu, attestant de la robustesse de ces deux éléments (Carlton & Goldstein, 1987 ; Blanco et al., 1996 ; Blanco et al., 2000). En effet, ces études ont dévoilé que certains gènes associés à l'impulsivité et à la recherche de sensations fortes varient de manière concomitante avec la sévérité des problèmes de jeu.

### **1.1.4 Les facteurs familiaux**

L'influence des facteurs familiaux peut être liée soit à la génétique, soit à l'apprentissage social, selon la perspective et la méthodologie adoptées. Eisen et ses collègues (1998), dans une étude sur plus de 3000 paires de jumeaux, sont ainsi parvenus à la conclusion que les problèmes de jeu chez un parent pouvaient expliquer jusqu'à 62% de la variance concernant la présence de jeu pathologique chez l'individu. De plus, une part non négligeable serait due à l'influence des facteurs génétiques.<sup>1</sup> Alors que certains travaux constatent également une influence de la génétique sur le jeu pathologique (Comings et al., 1996), d'autres ne trouvent pas de lien statistiquement significatif (Winters & Rich, 1998) concernant la plupart des éléments s'y rattachant (« involvement », « onset of gambling », « forms of gambling », etc.). Il n'est pour l'heure pas évident de déterminer quelle part de l'influence des facteurs familiaux est due à l'environnement ou à la génétique, et notre devis de recherche ne prétend pas pouvoir y remédier. Néanmoins, ces éléments revêtant une forte valeur explicative, il reste péremptoire d'intégrer les facteurs familiaux à tout modèle explicatif se voulant inclusif.

### **1.1.5 Facteurs sociaux/sociologiques**

Il s'agit d'un des trois groupes de facteurs traditionnels dans la littérature sur les facteurs de risque concernant diverses pathologies. Son influence est ici limitée pour certains types de jeux, car les individus jouent souvent seuls même lorsqu'ils viennent dans des lieux de jeu en groupe (Griffiths & Minton, 1997). Pour certains joueurs s'adonnant à certains types de jeu (Ex. Courses de chevaux, cartes), les interactions sociales, les normes qui en émergent, ainsi que la pression que ces dernières exercent jouent un rôle dans le développement d'une pathologie de jeu (Hayano, 1982 ; Martinez, 1983 ; Rosecrance, 1986, 1988). Il est aussi possible que le contraste entre l'acceptation

---

<sup>1</sup> Pour plus d'informations, voir Eisen et al. (1998)

du monde du jeu (ex. Faire partie d'un groupe, avoir un statut social, une nouvelle estime de soi et du soutien) et le rejet du monde extérieur (ex. dettes, pertes du réseau social non-joueur et conflit de valeurs) entraîne un processus de renforcement double en faveur de l'abandon au jeu (Ocean & Smith, 1993). La conception psychologique ayant pendant de longues années prédominé l'étude de problèmes de jeu, les facteurs plus sociologiques ont été quelque peu laissés pour compte. On peut toutefois tirer un parallèle avec certaines études, concernant le fait que les éléments précédemment évoqués renvoient à une certaine forme de contrôle social informel, les individus tissant des liens avec ces institutions sociales de substitution (Sampson & Laub, 1993). L'absence de documentation sur ces éléments dans la littérature sur le jeu pathologique pourrait aussi découler de l'intérêt des chercheurs pour les facteurs de risque au détriment des facteurs de protection, auxquels la famille et l'emploi se rattachent plus volontiers lorsque l'on parle de déviance. Considérant le jeu pathologique comme une déviance, il est nécessaire de remédier à ces lacunes en incluant ces facteurs de protection.

## **1.2 Les comportements associés au jeu**

Lorsque l'on tente d'observer les éléments qui modulent les habitudes de jeu, on s'aperçoit bien vite que la littérature se fait beaucoup plus chiche. De plus, bien que portant sur des facteurs dynamiques, nombre de ces études n'adoptent pas un devis de recherche adapté à la lecture d'une évolution au travers du temps. Quelques études longitudinales mentionnent toutefois l'importance des comportements de jeu dans l'apparition et le maintien du problème, arrivant à la conclusion que la fréquence, le type et le nombre de jeux mènent à des degrés différents d'engagement dans une trajectoire de jeu pathologique (Welte et al., 2004 ; Goudriaan et al. 2009). Ainsi, Welte et ses collègues établissent que les jeux de casinos (roulette, machine à sous, etc.) sont plus fortement associés au jeu pathologique que la loterie, les cartes et le bingo par exemple. D'autre part, leur étude indique que s'adonner à plusieurs types de jeux est un bon



prédicteur de la présence de problèmes de jeu. Ces conclusions sont corroborées par Goudriaan et al., (2009), qui constatent toutefois que les jeux de cartes sont le type de jeu le plus à risque.

Sur le plan individuel, le jeu pathologique peut entraîner du stress, de l'anxiété et de la dépression, pouvant parfois conduire au suicide (Blaszczynski & McConaghy, 1989a). En outre, Ladouceur et ses collègues (1994) mettent en lumière dans leur étude que le jeu pathologique est associé avec une baisse de productivité au travail, des problèmes avec la justice et des pertes monétaires importantes. Les travaux sur le lien entre l'endettement et le passage à l'acte criminel tendraient à vérifier ce dernier point. En effet, l'étude longitudinale d'Aaltonen et ses collègues (2016), portant sur un échantillon national (Finlande) de plus de 20'000 personnes, révèle une association mutuellement renforcée des dettes et des crimes commis. Les auteurs constatent en effet une augmentation des dettes les mois précédant le premier crime. Cette augmentation se poursuit ensuite du fait des sanctions monétaires liées au crime non payées. Concernant les familles des joueurs pathologiques, celles-ci sont caractérisées par des problèmes interactionnels et des abus psychologiques et physiques (Lorenz, 1981 ; Lorenz et Yaffee, 1989). Bien que dans la plupart de cas, les abus dans la famille sont le fait des joueurs pathologiques eux-mêmes, il arrive parfois que la situation se retourne contre eux. On constate en effet que dans certains cas, le ou la conjoint(e) est responsable de ces abus sur le joueur. Ces situations s'expliquent généralement par l'adoption d'un schéma de violence réactive, en réponse au comportement des joueurs. En d'autres termes, il arrive que les situations de violences à l'encontre des joueurs soient provoquées par leur propre comportement. (Straus, Gelles & Steinmetz, 1982).

Une large part de la littérature, possiblement dérivée de la conception psychologique à la base du diagnostic de la pathologie, considère le jeu pathologique comme une dépendance, au même titre celle liée à l'alcool ou aux drogues. Il en résulte de nombreuses études portant sur la co-dépendance, établissant une forte association entre abus de drogue, abus d'alcool et jeu pathologique (Griffiths, 1994 ; Barnes et al., 1999, 2005 ; French et al., 2008). Certains auteurs vont même jusqu'à parler de

complémentarité en évoquant le lien entre la consommation d'alcool et le jeu pathologique (Elia & Jacobs, 1993 ; French et al., 2008). Ainsi, il semblerait que les deux activités soient un facteur de risque l'une pour l'autre (Mccallum & Blaszczynski, 2002; Grant et al., 2002 ; Welte et al., 2004b). L'explication sous-jacente voulant que l'effet désinhibiteur occasionné par la consommation excessive d'alcool ou de drogue soit donc partiellement responsable d'une intensification des pratiques de jeu.

Un lien tout aussi important, et pourtant bien moins souvent étudié, a été établi depuis plusieurs décennies déjà entre jeu pathologique et délinquance (Livingston, 1974 ; Lesieur, 1987). Plus récemment, Barnes et ses collègues (1999) ont pu mettre en exergue que la délinquance chez les adolescents est fortement liée avec la fréquence de jeu, en faisant un prédicteur fiable de la présence de jeu problématique. Certaines études, réalisées auprès de groupes d'individus inscrits aux Joueurs Anonymes, rapportent qu'entre 20% de 85% de ceux-ci ont déjà commis des crimes, dont 23% allant jusqu'à condamnation (Meyer & Fabian, 1992 ; Blaszczynski & McConaghy, 1994 ; Templer et al., 1993). La nature du lien entre jeu pathologique et délinquance reste toutefois encore largement méconnue, mais les chiffres précédemment évoqués nous enjoignent à nous y intéresser de plus près.

### **1.3 Le lien entre jeu pathologique et crime**

De la même manière que l'engagement dans tel ou tel type de jeu dépend d'une personne à l'autre, le type de crime observé dépend d'un joueur à l'autre. Il existe donc une grande variété de crimes pour lesquels les joueurs pathologiques peuvent se rendre responsables. Parmi ceux-ci, on peut observer des détournements de fonds, des falsifications de chèques, des vols (allant du vol simple au vol à main armée), des paris illégaux (prise et placement), des arnaques, de la triche lors de jeux, du recel d'objets volés, des fraudes, de l'évasion fiscale, des cambriolages, du proxénétisme et de la vente de drogue (Livingston, 1974 ; Lesieur, 1987). Blaszczynski et McConaghy (1994) ont découvert qu'au long d'une carrière de jeu pathologique moyenne de 10 ans, les joueurs

commettaient en moyenne 10 délits, relatifs au jeu ou non, dont les principaux étaient les vols, les malversations et les détournements.

Parmi les facteurs associés à ces deux comportements, il convient d'établir une différence entre ceux qui relient le jeu au crime (facteurs communs), et ceux qui distinguent parmi les joueurs pathologiques, les criminels des non-criminels (facteurs discriminants).

### **1.3.1 Les facteurs communs**

De manière générale, la grande majorité des facteurs de risque identifiés dans la littérature sur le jeu pathologique sont aussi présents dans les études sur la délinquance. Ainsi, les abus d'alcool et de drogue sont à la fois corrélés avec la délinquance et le jeu pathologique (Meyer et Fabian, 1992 ; Barnes et al., 1999 ; French et al., 2008) et il pourrait bel et bien s'agir d'un facteur de risque commun à ces deux comportements.

Dans le même ordre d'idées, il ressort à la fois des études sur le jeu pathologique et de celles sur la délinquance que certains traits de personnalité pourraient être une des causes de ces comportements. Parmi ces traits, l'impulsivité et la recherche de sensations fortes semblent être les plus souvent citées par les études sur le jeu pathologique (Blaszczynski, Wilson & Mcconaghy, 1986 ; Coventry & Brown, 1993 ; Carlton & Manowitz, 1994 ; Steel & Blaszczynski, 1998 ; Vitaro, Arseneault & Tremblay, 1999 ; Barnes et al., 1999 ; 2005). Du côté de la délinquance, ces deux traits de personnalité font partie des cinq dimensions du faible contrôle de soi, construit élaboré par Gottfredson et Hirschi (1990) et largement soutenu par la littérature en criminologie, qui représente une part non négligeable de la variance de la propension au passage à l'acte. Selon ses auteurs, le faible contrôle de soi (ou « low self-control » en anglais et abrégé FCS dans les tableaux de ce travail) explique l'ensemble des comportements déviants. Suivant cette théorie, le jeu pathologique pourrait dès lors être issu de l'expression différentielle d'un faible contrôle de soi.

Ces corrélations pourraient bien signifier la présence d'un schéma de comportements déviants, tel qu'avancé par Barnes et al. (2005). Selon cette étude, le jeu pathologique, les abus d'alcool et de drogue, ainsi que la délinquance sont des comportements problématiques ayant des antécédents communs, permettant de prédire leur apparition. En d'autres termes, selon ses auteurs, ces comportements déviants résulteraient tous de l'expression différentielle d'un schéma de déviance latent. Leurs résultats indiquent en effet que concernant leur échantillon d'adolescents (un peu plus de 1000 participants provenant de deux recherches réalisées dans la région métropolitaine de Buffalo, New York), l'impulsivité prédit l'excès d'alcool pour les femmes, et la délinquance pour les hommes. De plus, le fait d'être afro-américain prédit davantage de comportements problématiques que d'être caucasien.

La présence d'un tel schéma sous-jacent suggère l'éventualité qu'un tiers facteur modifie son expression. Aussi, il est nécessaire d'examiner l'interaction entre les facteurs communs qui le composent et d'autres facteurs corrélationnels, possiblement discriminants.

### **1.3.2 Les facteurs discriminants**

De nombreuses études se sont attachées à déterminer les facteurs communs entre le jeu pathologique et la délinquance (en tant qu'éléments appartenant à un schéma plus large de comportements déviants), mais très peu se sont attardées sur la recherche de facteurs discriminants. Or, la plupart des études s'entendent sur le fait qu'une bonne partie des joueurs pathologiques ne sont pas délinquants. Il est donc probable que de tels facteurs existent. Par exemple, une étude réalisée par Meyer et Fabian (1992) soulève quelques différences significatives entre joueurs délinquants et non-délinquants. Premièrement, les joueurs délinquants sont plus excessifs dans leurs comportements de jeu et éprouvent un plus haut niveau de plaisir à travers le jeu. Deuxièmement, ils démontrent plus de problèmes de comportements et psychosociaux découlant du jeu.

Ces pistes pourtant prometteuses n'ont malheureusement pas fait l'objet d'un approfondissement dans d'études subséquentes.

L'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE), établi par Ferris et Wynne (2001), liste de façon très générale, les « événements négatifs » comme étant un risque de développer ou maintenir une pathologie liée au jeu. Or, les théories développementales basées sur les parcours de vie, s'inscrivant dans la lignée du modèle de Sampson et Laub (1993), postulent elles aussi que certains événements peuvent favoriser l'engagement, le maintien ou le désistement dans une trajectoire délinquante. Aucune étude à ce jour, ne s'est encore intéressée en profondeur à l'influence des circonstances de vie des joueurs pathologiques sur le crime.

Dans cette voie, les travaux de Ouellet (2012a, 2012b), dont la présente étude reprend l'échantillon, font ressortir l'effet déterminant des circonstances de vie sur les trajectoires de jeu au niveau dynamique. L'auteur constate ainsi que les revenus criminels, les prêts usuraires et la consommation de stupéfiants augmentent significativement l'endettement des joueurs excessifs, et diminue le nombre et la durée de leurs épisodes d'abstinence. (Ouellet, 2012a). En outre, ces études nous rappellent qu'il est essentiel de ne pas négliger l'importance des caractéristiques individuelles, puisque celles-ci modulent souvent l'effet des circonstances de vie. Par exemple, l'âge de joueurs semble protéger contre la rechute pour deux raisons. Premièrement, il est lié à un effet de maturation qui agit sur la volonté de l'engagement ne pas rechuter. Deuxièmement, les joueurs plus âgés sont moins disposés à la consommation d'alcool et de drogue, facteur qui précipite la rechute. De la même manière, c'est l'examen de l'interaction entre l'impulsivité et le fait de suivre une thérapie qui permet de nous renseigner sur les risques de rechute des joueurs après une période d'abstinence (Ouellet, 2012b). Encourageant la rédaction de ce mémoire, ces deux études ne s'attardent toutefois pas en détail sur le lien entre jeu et crime.

### 1.3.3 Antécédent ou conséquent, la direction de la relation

Si peu d'études se sont attachées à explorer la relation entre le jeu pathologique et le crime au niveau dynamique, moins encore ont tenté d'établir une chaîne causale entre ces deux comportements. En effectuant l'analyse d'un modèle causal (« Lisrel Model ») de la relation entre jeu et crime, Meyer et Stadler (1999) ont découvert que le jeu pathologique est un facteur explicatif important de la délinquance, qui ne suffit toutefois pas à prédire tous les comportements criminels parmi les joueurs pathologiques. Les traits de personnalité (catégorie englobant huit facteurs, dont l'impulsivité) influencent eux aussi grandement la commission de crimes. Malgré la confirmation empirique de leur modèle causal théorique (variance initiale expliquée à 97%), les auteurs admettent qu'il n'implique pas nécessairement une causalité avérée, puisque des corrélations peuvent être expliquées par plusieurs modèles causaux différents. La validité de la relation de cause à effet ne peut donc être vérifiée que par la logique.

À l'image des travaux de Meyer et Stadler, la majorité des études reflétant le lien entre jeu pathologique et crime s'accordent sur le fait que le premier entraîne le second (Meyer & Fabian, 1992). Selon cette logique, les joueurs pathologiques ont d'abord recours aux moyens légaux pour financer leur activité. Une fois ceux-ci épuisés, dépendamment de leur système de valeurs, des opportunités (légitimes et illégitimes) et de leur perception des risques, certains s'engagent sur la voie de l'illégalité (Lesieur, 1987 ; Rozon, 1987 ; Meyer & Fabian, 1992). Bien que cette explication soit plausible et reflète certainement de nombreux cas, il n'existe toutefois pas d'étude longitudinale permettant d'établir avec certitude la présence du jeu sur délinquance pour tous les individus.

Ainsi, Barnes et al. (2005) suggèrent la possibilité que la délinquance puisse, si ce n'est prédire, du moins précéder le jeu dans certains cas. Selon cette logique, le jeu pourrait être un moyen de blanchir les fruits de la criminalité, de vivre d'autres émotions fortes ou encore une manière de dilapider les biens mal acquis. Dans le contexte de cette dernière proposition, le jeu s'insère dans un style de vie déviant et renvoie à la notion de

vie festive, telle qu'énoncée par Cusson (2008). Selon cette théorie, les délinquants mènent une vie qui encourage à flamber l'argent de leurs délits.

## **1.4 Les modèles explicatifs actuels**

Au fil des ans, la littérature s'est étoffée de plusieurs modèles explicatifs du jeu pathologique, qui intègrent la commission de crime dans une certaine mesure. Comme évoqué précédemment, Barnes et al. (2005) présupposent la présence d'un schéma sous-jacent influençant l'apparition de comportements déviants. Dans ce cas de figure, l'émergence de problèmes criminels chez les joueurs pathologiques est expliquée par la présence de plusieurs facteurs stables et antécédents aux deux comportements, parmi lesquels les caractéristiques démographiques et certains traits de personnalité semblent prépondérants. Cette proposition fait écho au concept du faible contrôle de soi, conçu par Gottfredson et Hirschi (1990) afin de rendre compte de l'ensemble des comportements déviants. L'impulsivité et la recherche de sensations fortes sont donc des facteurs explicatifs importants du passage à l'acte pour ces deux théories. Bien qu'il soit plausible que ces facteurs exercent une certaine influence sur la commission de crime en amenant une prédisposition à la déviance, ces théories déterministes semblent trop réductrices, lorsque l'on s'attache à révéler la séquence d'apparition des comportements. En effet, si elles peuvent nous renseigner dans une certaine mesure sur « qui » passe à l'acte, elles ne sont d'aucune utilité pour statuer sur le « quand ».

À ce stade, un parallèle intéressant peut être établi avec la délinquance liée à la consommation de stupéfiant. Selon le modèle tripartite de Goldstein (1985), et en particulier son modèle économique-compulsif, la violence engendrée par les consommateurs de drogue est orientée par des raisons économiques, comme un moyen de subvenir aux coûts de l'addiction. Le jeu pathologique étant considéré à la fois comme une déviance et une addiction, peut supposer qu'il en va de même.

Concernant l'évolution des problèmes de jeu, le modèle le plus répandu est certainement celui des phases jeu, qui, érigé sur la base d'observations cliniques, présume que la carrière du joueur pathologique se résume en une progression inéluctable au travers de différents stades (Custer, 1984 ; Rosental, 1989 ; Lesieur et Blume, 1991 ; Doley, 2000 ; Wegrzycka, 2007). Selon cette théorie élaborée par Custer (1984, 1985), le joueur amorce sa carrière par une période initiale de gains, rapidement succédée par un développement croissant des habitudes de jeu (autant en termes de temps que d'investissement monétaire). Relativement à cette seconde phase, Browne (1989) ajoute à que la consommation d'alcool et de drogue, ainsi que l'impulsivité des joueurs accélèrent la progression. L'accumulation des dettes et le tarissement des sources licites de financement, qu'apporte finalement cette augmentation constante de la fréquence de jeu et des sommes englouties, précipitent le joueur dans une phase de désespoir. C'est ce stade précisément qu'identifient plusieurs auteurs comme étant le moment charnière où le joueur bascule vers la délinquance lucrative, un moyen de dernier recours pour assouvir son vice (Fulcher, 1979 ; American Psychiatric Association, 1994 ; Custer, 1984 ; Taber et al., 1987 ; Rosental, 1989 ; Lesieur et Blume, 1991 ; Blaszczynski, 1994 ; Doley, 2000 ; Wellford, 2001 ; Wegrzycka, 2007). Après cette étape, durant laquelle sont aussi concentrées les autres conséquences le plus dommageables pour l'individu (perte d'emploi, tentative de suicide, etc.), celui-ci prend finalement conscience de l'irrationalité de sa passion et prend des mesures pour changer sa situation.

Rationnel, ce modèle explicatif est pourtant en parfait désaccord avec les résultats de nombreuses études sur les périodes de rétablissement, l'abstinence et la rechute, révélant l'intermittence des habitudes problématiques de jeu de hasard et d'argent (Walker, 1993 ; Viets & Miller, 1997 ; Thygesen & Hodgins, 2003 ; Hodgins & el-Guebały, 2004 ; Ledgerwood & Petry, 2006 ; Oei & Gordon, 2008). En particulier, l'étude de Walker (1993) lève le voile sur la grande proportion de joueurs en traitement qui se remettent à jouer durant leurs premières années d'abstinence (71% de son échantillon après un an et 85% après deux ans). Ces données sont corroborées par l'étude de Hodgins et el-Guebały (2004), portant sur un échantillon d'une centaine de joueurs excessifs ayant récemment arrêté de jouer, et indiquant que 92% d'entre eux



rechutent au cours des douze mois de la période analysée. De plus, ces rechutes s'étendent sur plus d'un jour pour près des deux tiers de ces joueurs, attestant ainsi de la grande variabilité inter-sujets et de la difficulté de circonscrire avec précision la durée d'une carrière de joueur excessif. D'après ces études, rien ne semble donc indiquer que les habitudes de jeu croissent de manière constante au fil du temps. Au contraire, leurs résultats laissent plutôt penser que les problèmes de jeu, sur un plan plus individuel, sont plus transitoires et épisodiques que chroniques et continus.

Blaszczynski et Nower (2002) soulignent qu'il n'existe pas de modèle conceptuel théorique, tenant compte à la fois des facteurs biologiques, psychosociaux et écologiques contribuant au développement du jeu pathologique. Ils avancent aussi que les joueurs pathologiques forment une population hétérogène, qui ne peut être réduite à une somme de facteurs communs. Répondant à ces critiques, les auteurs avancent un modèle des parcours de vie, différenciant les trajectoires de joueurs selon certaines sous-catégories d'appartenance. Ainsi, les joueurs problématiques dont le comportement suit un conditionnement (« behaviourally conditioned problem gamblers »), ceux qui sont émotionnellement vulnérables (« emotionally vulnerable problem gamblers ») et ceux qui présentent des traits antisociaux et impulsifs (« antisocial, impulsivist problem gamblers ») suivent des chemins différents les menant à la pathologie. En se basant sur les résultats des diverses études sur le jeu pathologique, Blaszczynski et Nower identifient les individus du dernier sous-groupe, comme étant ceux qui présentent le plus de risque de commettre des crimes en lien avec le jeu. Au-delà de cette constatation, aucune distinction n'est faite entre joueurs pathologiques délinquants et non-délinquants, leur modèle dynamique s'arrêtant avec l'apparition de la pathologie.

De son côté, Ouellet (2012a, 2012b) élabore un modèle des parcours de vie visant à mettre en exergue l'influence des circonstances de la vie conventionnelle et déviante sur les variations de l'engagement dans une trajectoire de jeu excessif. Ses travaux révèlent ainsi que la présence d'activité criminelle lucrative influence le montant des pertes monétaires aux jeux d'argent et de hasard. Ces résultats mettent en lumière l'aspect dynamique du lien qui unit ces deux comportements, et fournissent un point de

départ pour l'élaboration d'un modèle rendant compte de l'impact des problèmes de jeu sur la commission de crimes.

## **1.5 Vers l'élaboration d'un cadre théorique du passage à l'acte chez les joueurs pathologiques**

À l'instar des arguments en faveur de la diversité des profils de joueurs avancés par Blaszczynski et Nower (2002), nous postulons donc qu'il est nécessaire, afin de bien saisir la nature du lien entre jeu pathologique et délinquance, d'utiliser un modèle dynamique rendant compte de plusieurs trajectoires et de l'interaction de multiples facteurs à travers le temps, et ceci pour plusieurs raisons. Tout d'abord, parce que nous avons vu que le jeu pathologique et la délinquance sont deux phénomènes à la fois distincts et liés, dans leur présence parfois conjointe et dans leur étiologie. Une solution pour rendre compte de l'interaction entre ces deux déviations est de les analyser en tant que trajectoires inter-reliées. Ensuite, selon Zuckerman (1999), différents facteurs de risque entrent en action à différentes étapes du développement et du maintien du jeu pathologique. Il faut donc adopter une approche permettant de rendre compte de son évolution dans le temps. À noter que de nombreux auteurs parlent de développement et de maintien du jeu pathologique, sans préciser que cela implique qu'il s'agit d'un processus qui se modifie avec le temps, et non pas seulement d'un état statique, observable à un moment donné. En outre, les études sur la rechute dans le jeu pathologique nous indiquent que ce dernier est un processus dynamique, connaissant des phases de plus ou moins grande activité, pouvant s'arrêter et reprendre (Walker, 1993 ; Thygesen et Hodgins, 2003 ; Hodgins et el-Guebaly, 2004 ; Raylu et Oei, 2002 ; McKay et al., 2006 ; Oei et Gordon, 2008). Une fois de plus, il semble qu'un modèle considérant le jeu pathologique et la délinquance comme des trajectoires évoluant à travers le temps semble être une solution de choix, afin de rendre compte de leur aspect dynamique. De surcroît, certains facteurs situationnels présents dans l'environnement des joueurs peuvent précipiter la pathologie ou sa rechute (Ledgerwood et Petry, 2006). Les théories existantes, incluant celle des parcours de vie de Blaszczynski et Nower (2002), ne

rendent pas compte de ce genre de facteurs. Le modèle que nous nous proposons de développer devra donc aussi pallier à cette limite.

Afin de surmonter les lacunes identifiées dans la littérature, et ainsi améliorer notre connaissance du lien entre jeu pathologique et délinquance, nous proposons de baser notre modèle d'après le cadre conceptuel de la carrière criminelle, qui semble parfaitement bien adapté aux visées de cette étude. En particulier, le paradigme des parcours de vie offre la possibilité de se détacher des biais liés à l'hétérogénéité de la population des joueurs pathologiques, et d'apprécier la temporalité d'une diversité de facteurs.

### **1.5.1 Le cadre conceptuel de la carrière criminelle**

D'un point de vue global, les études sur la carrière criminelle s'intéressent au développement et à l'évolution des conduites criminelles et antisociales, ainsi qu'aux facteurs de risque et aux circonstances de vie qui modulent ces trajectoires (Farrington, 2003). Blumstein et coll. (1986) définissent la carrière criminelle comme une séquence longitudinale durant laquelle des crimes sont commis par un individu. La carrière criminelle ou déviante est donc circonscrite dans le temps : elle a un début (x) et une fin (y). On peut décrire la trajectoire empruntée entre x et y selon plusieurs paramètres qui caractérisent les actes à l'étude (p.ex. la fréquence des crimes commis). Blumstein, Cohen et Farrington (1988) précisent que la perspective de la carrière criminelle n'est pas, en soi, une théorie du crime, mais bien une manière de structurer et d'organiser les connaissances sur les éléments clés du passage à l'acte individuel. Dans le paradigme de la carrière criminelle, on reconnaît que les individus entament leur activité criminelle à un âge donné, s'engagent dans le crime à un rythme qui leur est propre, s'impliquent dans une diversité de crimes, et se désistent du crime à un certain moment (Piquero, Farrington et Blumstein, 2003; 2007).

En se tournant vers les études sur les carrières de criminels, on s'aperçoit que celles-ci démontrent de façon non équivoque le caractère dynamique des pratiques délinquantes à court et à long terme (Sampson et Laub, 1990, 1993 ; Horney et al., 1995 ; Laub et Sampson, 1993, 2003 ; Griffin et Armstrong, 2003; Ouellet et Tremblay, 2014).

### **1.5.2 La perspective des parcours de vie**

La perspective théorique des parcours de vie repose sur deux concepts centraux : les trajectoires ainsi que les transitions. Les trajectoires sont «une voie ou une ligne de développement au cours de la vie comme l'emploi, le mariage, la parentalité, l'estime de soi ou encore les comportements criminels» (Elder, 1985). Pour leur part, les transitions sont définies comme étant des événements de vie spécifiques (premier mariage, premier emploi, etc.) qui évoluent sur des périodes de temps plus courtes, «changement dans l'état qui est plus ou moins abrupt» (Elder, 1985). Ainsi, selon Elder (1985), c'est l'adéquation des trajectoires et des transitions qui génère les points tournants ou des changements dans la trajectoire de vie d'un individu.

En particulier, dans la perspective théorique du « life course », ce sont les circonstances de vie qui ont une influence directe sur les opportunités criminelles qui se présentent aux individus (Sampson et Laub, 1993 ; Horney et al., 1995 ; Griffin et Armstrong, 2003 ; Laub et Sampson, 2003 ; Farrington, 2005) et non une prédisposition générale. Pour Sampson et Laub (1990, 1993 ; Laub et Sampson, 2003), la continuité et les changements du passage à l'acte dans la carrière criminelle sont liés aux événements qui marquent la vie sociale des délinquants, aux sources de contrôle social informel. En d'autres mots, les liens sociaux qui unissent les délinquants et les institutions sociales, en particulier le travail et le mariage, influencent les trajectoires criminelles.

Les chercheurs qui adoptent cette perspective ne se sont pas limités au contrôle social classique, ils se sont aussi penchés sur d'autres types de circonstances,

circonstances qui se lient davantage au style de vie déviant adopté par les délinquants. Par exemple, Horney et al. (1995) constatent que les mois où les contrevenants augmentent leur consommation d'alcool et de drogue, ils augmentent également la probabilité de commettre des délits. Les résultats des études d'Uggen et Thompson (2003) et de McGloin et al. (2007) s'entendent pour affirmer qu'une hausse de la consommation de drogue augmente les revenus criminels et la diversification des activités criminelles. On sait que les risques d'arrestation et d'incarcération sont plus prononcés durant les épisodes de surveillance pénale. Tandis que les résultats de Horney et ses collègues (1995) indiquent que les épisodes de probation n'ont aucun effet sur la participation criminelle, les études de McGloin et al. (2007) et de Ouellet et Tremblay (2014) montrent que, dans de telles circonstances, les contrevenants restreignent, sans les arrêter complètement, le nombre d'activités dans lesquelles ils sont impliqués. Autrement dit, les risques de sanction, qu'ils soient objectifs ou subjectifs, ne poussent pas les criminels à l'abstinence, mais les incitent à la prudence et à la modération. À long et à court terme, les travaux présentés soulignent l'importance de ces circonstances dans la dynamique qui anime les trajectoires criminelles et ses dimensions. La vision générale qui se dégage du paradigme de la carrière criminelle permet d'anticiper que son application est adaptée et peut contribuer aux connaissances des carrières déviantes, comme celles de joueurs excessifs.

Concrètement, appliqué à l'étude des trajectoires de joueurs excessifs, le cadre théorique des parcours de vie permet de rendre compte de la synchronicité des événements de vie et des comportements de jeu. Il comble ainsi une lacune fondamentale de la littérature sur les problèmes de jeu en nous renseignant sur les facteurs dynamiques modulant les trajectoires de jeu. Empruntés à une tradition de recherche qui a fait ses preuves en criminologie, les parcours de vie offrent une marge de manœuvre permettant de s'adapter aux résultats des recherches sur le jeu et apportent plusieurs concepts en parfaite adéquation avec les visées de cette étude.

## 1.6 La problématique

Les problèmes engendrés par les jeux de hasard sont multiples, et nombreuses sont les études s'étant penchées sur cette problématique qui ne cesse de prendre de l'ampleur. En effet, on dénote une augmentation du nombre et du pourcentage de joueurs, accompagné d'une augmentation du pourcentage de joueurs dits pathologiques (Lesieur, 1991 ; Shaffer et al., 1999). Les causes de cette augmentation restent méconnues, mais les facteurs contribuant à faire glisser l'individu vers la pathologie peuvent être déclinés en trois grands groupes : les facteurs démographiques, les facteurs liés à la socialisation et les facteurs individuels (Welte, 2003). La littérature fait aussi état d'un lien fort entre jeu pathologique et différents comportements déviants, comme la consommation excessive d'alcool ou de drogue, des comportements à risques et diverses formes de délinquances (Griffiths, 1994). Il n'est dès lors pas surprenant que les mêmes facteurs soient très souvent associés à ces différents comportements déviants (Barnes, 1999, 2005). En poussant le raisonnement plus loin, on s'aperçoit que les études développementales sur diverses conduites déviantes nous indiquent que celles-ci varient à travers le temps quant à leur fréquence et leur intensité (Zucker et al., 1995 ; Thornberry et Krohn, 2005 ; Lahey et Waldman, 2005 ; Hser et al., 2007), notamment en fonction d'événements de vie. Considérant le jeu pathologique comme un comportement déviant, il semble dès lors naturel que ses trajectoires soient elles aussi dynamiques et tributaires d'événements de vie venant les moduler. C'est en tout cas ce que laissent présager les études sur la rechute, révélant l'aspect temporaire et intermittent des problèmes de jeu (Thygesen et Hodgins, 2003 ; Hodgins et el-Guebaly, 2004 ; Oei et Gordon, 2008).

La littérature regorge d'études faisant état du lien entre le jeu pathologique et différents comportements déviants comme la consommation excessive d'alcool ou de drogue. Il existe toutefois très peu de recherches récentes rendant compte de la relation entre le jeu pathologique et la délinquance. L'objectif de ce mémoire est donc d'améliorer l'état de la connaissance sur ce lien. Pour ce faire, nous analyserons les données issues d'un projet de recherche (2006-2008), visant à reconstruire la trajectoire à

court terme de joueurs excessifs, à l'aide d'un modèle longitudinal tenant compte autant des facteurs dynamiques que statiques, inspiré des parcours de vie de Sampson et Laub (1993). Ce modèle devrait nous permettre de lever une partie du voile dissimulant la nature du lien entre jeu pathologique et criminalité, et de répondre aux objectifs spécifiques suivants.

Premièrement, la grande majorité des études se sont attachées à déterminer les facteurs communs entre le jeu pathologique et la délinquance (que certains considèrent en tant qu'éléments appartenant à un schéma plus large de comportements déviants), mais très peu se sont attardées sur la recherche de facteurs discriminants. Or, parmi une population de joueurs pathologiques, on remarque que bon nombre d'entre eux ne commettent pas d'actes criminels. Qu'est-ce qui différencie les joueurs qui passent à l'acte de ceux qui s'en abstiennent ? S'agit-il d'une différence dans l'expression d'un même facteur de risque ou différents facteurs sont-ils à mettre en cause pour chacune de ces trajectoires ? C'est à cette question que nous nous proposons tout d'abord de répondre.

Deuxièmement, partant du principe que les facteurs antécédents ne peuvent à eux seuls rendre compte des changements au cours du temps dans les trajectoires de jeu et de délinquance, nous évaluons l'incidence des circonstances de vie conventionnelles et déviantes sur le passage à l'acte criminel. De plus, dans une logique séquentielle, la littérature tend généralement à admettre que le jeu est antécédent au crime, induisant une possible relation causale entre ces deux types de comportements. Mais ce lien, ou sa direction en tout cas, n'est pas démontré de manière satisfaisante. En effet, il semble tout à fait possible que chez certains individus, la délinquance soit présente avant l'apparition des problèmes de jeu. L'analyse conjointe des facteurs dynamiques et statiques liés aux trajectoires de jeu et de délinquance permet de répondre à plusieurs questions en lien avec l'influence réciproque qu'exercent différents comportements déviants les uns sur les autres.

## **CHAPITRE 2 - MÉTHODOLOGIE**



## 2.1 Provenance des données

Les données à disposition sont issues d'une recherche réalisée sous la direction de Pierre Tremblay entre 2006 et 2008 dans la région de Montréal, visant à reconstruire la trajectoire à court terme de joueurs excessifs. Les participants ont été recrutés dans diverses ressources thérapeutiques, et sélectionnés principalement sur la base du pointage obtenu à l'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE)<sup>2</sup>.

Il existe plusieurs instruments permettant de déterminer la présence de jeu pathologique chez un individu. Les trois principaux utilisés sont les entretiens basés sur le Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux, couramment désigné sous l'appellation DSM-IV (par exemple le Diagnostic Interview Schedule (DIS-IV)), le questionnaire South Oaks Gambling Screen (SOGS) et l'ICJE. L'étude de Cox et al, comparant un instrument basé sur le DSM-IV avec le SOGS, conclut que le premier est trop réducteur et sous-estime la prévalence réelle de personnes présentant des troubles de jeu cliniquement significatifs (Cox et al., 2004). Une étude de Stinchfield, parue en 2002, arrive à la conclusion que le SOGS en vient quant à lui à surestimer la part de joueurs pathologique dans la population générale (Stinchfield, 2002), résultats appuyés par Ladouceur et al. (2004).

L'ICJE, utilisé pour sélectionner les participants de cette étude et dont l'élaboration a été entreprise en réponse aux défauts d'estimation de ses homologues, se positionne dès lors en bon compromis (Ferris et Wynne, 2001). Cet indice se compose de neuf questions, auxquels le participant répond sur une échelle graduée de 0 à 3 (0 = jamais ; 1 = quelquefois ; 2 = la plupart du temps ; 3 = presque toujours). L'addition des pointages relatifs aux réponses obtenues aboutit à un pointage permettant de classer les individus selon leurs habitudes de jeu. Ainsi, un pointage inférieur ou égal à 2 équivaut à une absence de problème de jeu. Entre 3 et 7 inclus, les joueurs sont considérés être à risque modéré. Enfin, un pointage de 8 et plus place l'individu dans la

---

<sup>2</sup>Questionnaire disponible en annexe

catégorie « joueur excessif ». Avec un pointage moyen de 17,4 et un écart-type de 4,9, la totalité des participants de cette étude se retrouve dans cette dernière catégorie.

Outre cet indice, les données ont été récoltées en face à face, lors d'entretiens d'une durée d'environ deux heures, ayant pour but de dresser un portrait rétrospectif des 36 mois précédant l'entrée des participants en thérapie.

Le questionnaire utilisé par Tremblay et son équipe est inspiré d'un instrument élaboré dans le cadre d'un projet de recherche antérieur, qui avait pour objectif d'établir un profil de la situation financière de détenus incarcérés dans des prisons fédérales, durant les trois années précédant leur emprisonnement (Tremblay et Morselli, 2000, Morselli et Tremblay, 2004, 2006). Modifié afin de rendre compte d'une population de joueurs excessifs, cet outil permet notamment de récolter des informations de façon chronologique, réparties selon différents sujets ou thématiques en lien avec nos variables (par exemple le statut relationnel ou d'emploi, les pertes monétaires aux jeux de hasards et d'argent, et les délits commis pendant la période fenêtre.).

En synchronisant les événements, cette méthode ou technique dite des calendriers d'histoire de vie (ou « life history calendar ») permet d'une part d'améliorer la qualité des données rétrospectives, et d'autre part d'établir des séquences de continuité et de changement dans les diverses trajectoires d'intérêt. En d'autres termes, les avantages principaux de cet instrument sont de fournir un cadre précis et ajustable facilitant la récolte des données, et d'organiser ces dernières de manière à simplifier la lecture de l'enchaînement des événements à travers le temps (pour de plus amples informations concernant la méthode des calendriers, se référer à Freedman et al., 1988). Cette technique, développée par Freedman et ses collègues (1988) et souvent utilisée en criminologie, a maintes fois prouvé son utilité dans l'étude des carrières criminelles (Ahn, Blumstein & Schervish, 1990; Bradburn, Lance & Shevell, 1987; Caspi et al., 1996; Griffin & Armstrong, 2003; Horney & Marshall, 1991; Horney and al., 1995; MacKenzie & Li, 2002; McGloin et al., 2007; Ouellet et Tremblay, 2014; Sutton, Bellair, Kowalski, Light & Hutcherson, 2011; Uggen & Thompson, 2003). Plus spécifiquement, le choix de cette méthode est aussi appuyé par le fait qu'elle s'est

révélée fiable pour estimer les revenus délinquants pour un échantillon d'adultes incarcérés (Charest, 2004). Or, l'argent est une préoccupation récurrente chez les joueurs excessifs, puisque l'intensité de l'engagement dans le jeu varie en fonction des revenus et des pertes. Plusieurs études sur le jeu suggèrent également que l'accumulation des pertes conduit à une période de désespoir, qui parfois pousse au passage à l'acte délinquant.

Les informations recueillies lors des entretiens ont permis de créer une importante base de données comprenant 3600 observations (100 joueurs X 36 mois), regroupant plus de 350 variables chacune, sans compter les quelques 700 variables « statiques », n'évoluant pas pendant la période fenêtre. Cette base de données a ensuite servi à l'élaboration de plusieurs études ayant débouché sur des articles, mais aucune ne s'est encore penchée en profondeur sur le lien entre les habitudes de jeu et le crime.

## **2.2 Qui passe à l'acte ; les facteurs statiques**

La première étape de ce mémoire est de discriminer, dans notre échantillon, les joueurs excessifs délinquants des non-délinquants par le biais de facteurs stables. Pour ce faire, nous utilisons une mesure bien simple : la présence d'un délit commis, non pas sur la période fenêtre, mais sur la totalité de la trajectoire de vie. Cette décision est justifiée par notre désir d'apprécier le crime indépendamment du jeu dans un premier temps. Si nous prenons uniquement les joueurs ayant commis un crime pendant la période fenêtre, nous pourrions passer à côté de quelque chose d'essentiel : dans certains cas, il est possible que le crime ait précédé le jeu pathologique. Les participants se sont vus poser la question ; « Avez-vous déjà commis un délit ? », à laquelle 54% d'entre eux ont répondu par l'affirmative. Cette répartition de notre échantillon se situe au centre de la très large fourchette établie par la littérature concernant le lien entre jeu et crime (20% à 85% selon les différentes études (Meyer et Fabian, 1992 ; Blaszczynski et McConaghy, 1994 ; Templer et al., 1993)), et nous encourage à rechercher les facteurs précipitant la commission d'un crime.

Afin de bien cerner l'effet des facteurs dynamiques sur le passage à l'acte délinquant, il est nécessaire de contrôler l'effet potentiel de facteurs statiques. Ces facteurs stables dans le temps, que l'on appelle aussi facteurs antécédents, nous renseignent sur des caractéristiques propres à l'individu, permettant de discriminer parmi une population de joueurs excessifs, ceux qui commettent des délits de ceux qui s'en abstiennent. Les facteurs statiques retenus dans le cadre de ce mémoire peuvent être subdivisés en trois groupes : les caractéristiques individuelles, les antécédents familiaux et les paramètres de la trajectoire de jeu.

Les caractéristiques individuelles comprennent l'âge, le genre, l'ethnie, le niveau de scolarité atteint et le pointage de l'individu sur l'échelle du faible contrôle de soi. Comme nous avons pu le voir dans le chapitre 1, il n'existe pas de consensus absolu dans la littérature concernant l'impact de ces facteurs (Welte, 2001 et 2004 ; Raylu et Oei, 2002 ; Barnes et al., 2005). Ils restent toutefois une source de renseignement importante, si ce n'est prédictive, du moins informative, que l'on ne peut se permettre de laisser entièrement de côté. À noter que le faible contrôle de soi est ici considéré comme un facteur stable, à l'instar de la proposition des auteurs du concept original (Gottfredson et Hirschi, 1990), globalement corroborée par plusieurs études (Arneklev et al., 1998 ; Hay et Forrest, 2006), mais nuancée par certains auteurs (Turner et Piquero, 2002). Une brève analyse descriptive de ces facteurs révèle que la moyenne d'âge de notre échantillon s'établit à 46 ans, et qu'il est majoritairement composé d'homme (64,0%), de Canadien (89,0%), et d'individus peu scolarisés (51,0% ont interrompu leurs études à la fin ou avant la fin du secondaire). Le pointage moyen des sujets de l'échantillon sur l'échelle de faible contrôle de soi est quant à lui de 81,6 avec un écart-type de 17,1. Le pointage obtenu par les sujets interrogés varie entre 37 et 128. Cette échelle, élaborée par Grasmick (1993) sur la base du modèle de Gottfredson et Hirschi (1990) et largement soutenue par la littérature en criminologie (Burton et al., 1998), permet selon ses auteurs d'expliquer tous les comportements déviants. Le jeu pathologique ainsi que le passage à l'acte criminel pourraient dès lors être interprétés comme une expression différentielle d'un faible contrôle de soi (Barnes et al., 2005). Précisons qu'il n'existe pas de consensus dans la littérature quant au pointage minimum

pour qu'un individu soit catégorisé comme ayant un faible contrôle de soi (pour plus de détails, se référer à Ouellet et Tremblay, 2008).

Concernant les antécédents familiaux, la présence de délinquance et de problèmes de jeu chez les parents des participants ont été pris en considération. Ainsi, 14% de joueurs déclarent qu'un de leurs parents a déjà touché des sommes d'argent provenant du crime. De la même manière, 34% des joueurs déclarent que leurs parents jouaient à des jeux de hasard ou d'argent sur une base régulière. Que l'origine de cette « transmission » intergénérationnelle des comportements déviants soit d'ordre biologique, culturelle ou le simple fruit du hasard, il semble pertinent à la vue de ces informations d'observer s'il existe bel et bien une relation statistiquement significative.

En s'intéressant aux habitudes de jeu des sujets de l'échantillon, rappelons tout d'abord que le pointage moyen de l'échantillon sur l'échelle de l'ICJE est de 17,6 et que tous les participants ont obtenu un pointage les plaçant dans la catégorie « joueurs excessifs », selon la classification de Ferris et Wynne (2001). Le second paramètre rattaché aux habitudes de jeu est celui de l'âge auquel les participants reconnaissent commencer à avoir un problème avec le jeu. La moyenne pour notre échantillon se situe à 36 ans, soit environ 10 ans de moins que sa moyenne d'âge (écarts-types semblables). Cet état de fait est cohérent avec la littérature sur la durée des carrières de jeu, établissant celle-ci entre 10 et 12 ans en moyenne. Le jeu problématique le plus précoce, parmi les individus de notre échantillon, est enregistré à 7 ans, alors que le participant le plus âgé avait 72 ans lorsqu'il a commencé à avoir un problème avec le jeu. En admettant que notre échantillon soit représentatif de la population des joueurs excessifs, ce paramètre semble indiquer que le jeu problématique est moins fortement lié à l'âge que ne l'est le fait de commettre des crimes. On remarque ensuite que le vidéopoker constitue de loin le jeu principalement joué sur une base régulière durant la période fenêtre (66,0%). Viennent ensuite la loterie et les jeux de cartes (9,0% chacun), les courses de chevaux (7,0%), le bingo (5,0%), la roulette (2,0%), les paris sportifs (1,0%) et les autres jeux (1,0%). Avant l'introduction dans le modèle statistique, la variable relative à ce facteur a été recodée de manière dichotomique, le 0 représentant le fait de

s'adonner principalement au vidéopoker, et le 1 à un autre jeu. Cette démarche a pour but de réduire les événements rares (probabilité d'occurrence inférieure à 10%) afin d'obtenir une puissance statistique suffisante. Le choix d'opérationnaliser le jeu principalement joué de cette manière se justifie aussi par la forte proportion de joueurs s'adonnant principalement au même jeu sur une base régulière (deux tiers pour le vidéopoker). On a donc une tendance prédominante, un jeu que l'on pourrait qualifier de « mainstream » et d'autres moins répandus. Il est alors possible que certains effets accompagnent la pratique régulière d'un jeu auquel beaucoup d'autres personnes jouent aussi (ex. accessibilité, association différentielle, ...). Le second paramètre que l'on peut extraire des habitudes/tendances de jeu des joueurs de notre échantillon est la diversification aux jeux. Ce concept de diversité est emprunté aux recherches sur la délinquance, lesquelles permettent d'affirmer que le fait de commettre des délits divers et variés caractérise l'engagement dans une trajectoire de délinquance à long terme (Piquero, Farrington, et Blumstein, 2003 ; Deane, Armstrong, et Felson, 2005 ; McGloin et al., 2007. Pour plus de précisions, se référer à McGloin et al (2007). De la même manière, en reprenant le postulat énoncé dans le chapitre premier de ce mémoire, selon lequel le jeu excessif s'inscrit dans un schéma plus large de comportements déviants, nous supposons que la diversité en matière de jeu de hasard et d'argent (jeux joués sur une base régulière seulement) pourrait avoir un impact indirect sur la commission d'un crime. En effet, la diversification du jeu traduirait un plus grand engagement dans une trajectoire de jeu excessif, qui à son tour dénoterait plus d'engagement dans un style de vie déviant. Partant de l'hypothèse selon laquelle les différents comportements déviants ne seraient que l'expression différentielle d'un schéma sous-jacent, on pourrait alors s'attendre à une probabilité accrue de voir apparaître un crime dans la trajectoire de vie des personnes jouant à plusieurs jeux de hasard et d'argent sur une base régulière. De manière générale, l'intérêt principal d'en savoir plus sur les pratiques de jeu au niveau individuel est de nous permettre de déterminer si les préférences des joueurs ont un lien quelconque avec la commission d'un crime.

Alors que 52% des participants ne jouent qu'à un seul jeu sur une base régulière, 33% s'adonnent à deux jeux. Ils ne sont plus que 11% à pratiquer trois jeux de manière

concomitante, 3% à en pratiquer quatre, et seul un individu sur les cents que compte notre échantillon joue régulièrement à cinq jeux durant la période analysée. La variable rendant compte de la diversification du jeu est obtenue simplement en additionnant les jeux joués sur une base régulière, puis en la recodant de manière dichotomique (0 représentant le fait de ne jouer qu'à un seul jeu, et 1 à plus d'un jeu, et donc de se diversifier.). Il ressort alors que 48,0% de notre échantillon joue à plus d'un jeu de hasard et d'argent sur une base régulière.

Le tableau de la page suivante résume les résultats descriptifs qui viennent d'être développés.

Tableau I. Statistiques descriptives – facteurs statiques

| N = 100                             | Minimum | Maximum | Moyenne | Écart-type |
|-------------------------------------|---------|---------|---------|------------|
| Crime (VD)                          | 0       | 1       | .54     |            |
| <b>Facteurs sociodémographiques</b> |         |         |         |            |
| Sexe (0=femme, 1=homme)             | 0       | 1       | .64     |            |
| Âge                                 | 18      | 75      | 46.38   | 10.54      |
| Origine (0=Qc, 1=autre)             | 0       | 1       | .11     |            |
| Scolarité                           | 1       | 5       | 2.66    | 1.40       |
| FCS                                 | 37.00   | 128.00  | 81.62   | 17.134     |
| <b>Antécédents familiaux</b>        |         |         |         |            |
| Crime parent (0=non, 1=oui)         | 0       | 1       | .14     |            |
| Jeu parent (0=non, 1=oui)           | 0       | 1       | .34     |            |
| <b>Paramètres de jeu</b>            |         |         |         |            |
| Âge problème jeu                    | 7       | 72      | 36.03   | 12.63      |
| ICJE                                | 8       | 27      | 17.41   | 4.88       |
| Jeu principal (0=VP, 1=autre)       | 0       | 1       | .34     |            |
| Diversification (0=non, 1=oui)      | 0       | 1       | .48     |            |



## 2.3 Le « Quand » du passage à l'acte ; les facteurs dynamiques

Bien que les facteurs statiques nous permettent de broser un portrait général des joueurs de notre échantillon, ils ne nous donnent qu'un aperçu figé de la réalité. Ils nous ont en effet permis de voir « Qui » commet des crimes, mais ne nous renseignent pas sur les circonstances entourant le passage à l'acte. Afin de nous renseigner sur le « Quand » du passage à l'acte, il est donc nécessaire de s'attarder sur les facteurs dynamiques encerclant le phénomène.

Afin de réaliser cette seconde étape du mémoire, nous cherchons à mesurer l'activité criminelle sur la période fenêtre. Un bref retour au niveau statique indique que 35% des joueurs de notre échantillon ont commis un crime durant la période fenêtre (contre 54% si l'on prend en compte la totalité de leur trajectoire de vie). C'est en se basant sur ce sous-échantillon de joueurs excessifs ayant commis au moins un délit pendant la période fenêtre que nous poursuivons nos analyses. Cette décision découle de nos objectifs de recherches, qui nécessitent l'observation de trajectoires criminelles actives, afin de rendre compte des transactions avec les trajectoires de jeu.

De manière à incorporer la temporalité à notre modèle, nous utilisons une variable dépendante rendant compte de la présence ou non de crime sur chaque mois. Une analyse descriptive préliminaire nous révèle que sur l'ensemble de l'échantillon, 12.2% des mois enregistrent une activité criminelle (440 mois sur 3600 (100 participants x 36 mois)). En ne prenant en compte que les personnes commettant un crime sur la période fenêtre, 34.9% des mois sont marqués par la présence d'un délit (soit 440 mois sur 1260 (35x36)). Cette nouvelle information nous révèle que les joueurs criminalisés de notre échantillon sont actifs environ un tiers du temps analysé (12,6 mois en moyenne).

En accord avec la littérature postulant l'existence d'un schéma sous-jacent de comportements déviants, ainsi que dans la continuité des études de Ouellet (2012a, 2012b), les facteurs dynamiques d'intérêt ont été subdivisés suivant une distinction établie entre les circonstances de la vie conventionnelle, et les événements qui marquent

la vie déviante. Le premier groupe comprend le statut relationnel, une mesure du temps passé au travail (légitime), ainsi qu'une mesure de l'effet des thérapies suivies ou entreprises durant la période fenêtre.

Concernant les séquences d'une relation avec un conjoint ou une conjointe, un peu plus de la moitié des joueurs délinquants (18 sur 35) sont restés célibataires pendant les 36 mois de la période étudiée. Ceux qui étaient en couple au minimum un mois, le sont quant à eux restés en moyenne 27,3 mois. Une grande majorité des participants (29 sur 35) ont occupé un poste d'emploi durant la période fenêtre. Afin de mesurer adéquatement les variations du temps passé au travail, la variable « emploi », utilisée lors des analyses présentées dans le chapitre suivant, rend compte de la différence entre les heures passées au travail durant le mois, en comparaison à la moyenne mensuelle de chaque individu durant la période fenêtre. En d'autres termes, ceci nous fournit un indicateur permettant de voir si le participant a travaillé moins, de manière égale ou plus durant le mois, par rapport à sa propre moyenne sur l'ensemble de la période analysée. Cette façon de mesurer le temps passé au travail autorise une interprétation plus aisée, car elle permet d'apprécier les variations intra-individuelles mois par mois, par rapport à l'habitude ou la tendance générale du participant. Ainsi, si ce dernier a travaillé plus que d'ordinaire pendant un mois, on peut s'en apercevoir immédiatement et être à même d'en saisir instantanément l'impact possible sur la commission de crime. On est ainsi en droit de s'attendre à ce que plus de temps d'emploi, en augmentant le revenu salarial ainsi que le taux d'occupation (temps passé au travail plutôt qu'à rester oisif ou à s'associer avec des délinquants), équivaille à moins de crime commis. L'effet des thérapies, en tant qu'activité prosociale (ou encourageant un style de vie conventionnel) est quant à lui mesuré par le nombre d'heures passé en thérapie durant le mois, sans distinction concernant les motifs de son entreprise. Pendant la période observée, une grande majorité (29 sur 35) des joueurs ont suivi une thérapie, en moyenne 5,5 mois. On présume ici que le fait de suivre une thérapie est un facteur de protection, pour la bonne et simple raison que les participants de notre échantillon ont tous été recrutés auprès de ressources thérapeutiques, ce qui sous-entend selon nous un désir de se sortir de la pathologie, couplé de l'entreprise d'une démarche qui témoigne de cette volonté. De

plus, optimistes, nous partons du principe que la thérapie tend à diminuer les problèmes de jeux, puisque c'est sa vocation. La littérature liant le jeu au crime à travers ses problèmes, une diminution de ceux-ci devrait probablement amener une réduction des risques de commettre un crime.

Nous partons du principe que ces éléments sont autant de facteurs de protection contre la commission d'un crime. Ainsi, leur présence réduit les probabilités d'occurrence de notre variable dépendante : la présence d'un crime sur le mois.

Les événements associés à un style de vie déviant comprennent quatre mesures. On s'intéresse tout d'abord à la consommation excessive d'alcool et de drogues, mesurée par la somme des dépenses mensuelles investies, et dont la moyenne du sous-échantillon de joueurs ayant consommés de manière excessive et commis un crime sur la période fenêtre se monte à 809\$ (avec une médiane à 200\$). S'intéresser aux dépenses en consommation plutôt qu'à la consommation à proprement parler nous permet de mieux mesurer l'impact de cette activité sur la trajectoire de jeu, puisque cette dernière est largement dépendante des fonds monétaires à disposition. Notre intérêt pour ce facteur est double ; tout d'abord parce qu'il s'agit d'un comportement considéré comme déviant, et s'inscrit donc parfaitement dans le cadre établi par nos questions de recherche. Deuxièmement, car son lien est déjà largement constaté, autant avec les jeux de hasard et d'argent (Smart & Ferris, 1996 ; Chevalier & Allard, 2001 ; Ladouceur et al., 2001 ; Vitaro et al., 2001), qu'avec le crime. Il est important de préciser que lors des analyses du chapitre suivant, nous avons utilisé les logarithmes des montants mensuels dépensés en alcool et drogues diverses (marijuana/haschich, cocaïne, crack/« freebase », héroïne/méthadone, barbiturique/dépresseur, hallucinogène, amphétamines, valium/tranquillisant/morphine), afin de normaliser la distribution. On se penche ensuite sur les dettes contractées auprès de prêteurs pratiquant des taux usuriers (« shylock »). On remarque alors que durant la période fenêtre, un peu plus de la moitié des participants ont effectué un emprunt de ce type (19 sur 35). De plus, ces joueurs sont restés en moyenne 22,3 mois sous l'emprise des prêteurs usuraires. À ceci s'ajoutent deux mesures rattachées à l'engagement dans une trajectoire de jeu excessif : les pertes

relatives aux jeux, ainsi que la diversité des jeux pratiqués. Les pertes relatives sont calculées pour chaque participant en divisant les pertes mensuelles enregistrées aux jeux par les revenus légaux sur le même mois. L'avantage de ce ratio est qu'il tient compte de la situation financière immédiate des joueurs excessifs. En effet, on est en droit de penser qu'une perte de 5'000\$ n'a pas le même impact si le revenu est de 20'000\$ ou de 100'000\$. Le ratio mensuel moyen des joueurs ayant commis des actes délinquants s'établit à 199,0% (avec un ratio mensuel médian de 62,5%), témoignant de l'importance de l'endettement durant la période étudiée. L'écart entre la moyenne et la médiane peut être interprété à la fois comme une composante inhérente des jeux de hasard (le caractère aléatoire du résultat), et comme une instabilité dans l'engagement au jeu. Ce dernier point est appuyé par les résultats des études précitées de Ouellet (2012a, 2012b), basées sur le même échantillon et constatant l'instabilité ainsi que l'intermittence des trajectoires de jeu. En ce qui concerne la diversification en matière de jeux de hasard et d'argent, il s'agit à présent d'une variable continue, dont les valeurs 1 à 5 représentent le nombre de jeux auxquels chaque participant s'adonne sur une base régulière durant le mois. On constate que la moitié du temps (53,4%), les participants ne s'adonnent qu'à un seul jeu. Deux jeux sont pratiqués régulièrement et de manière concomitante sur environ un quart du temps (23,5%) de la période étudiée (pour plus de détails, se référer au lexique récapitulatif des transformations des variables dynamiques, présenté en annexe 1).

À l'inverse des circonstances de la vie conventionnelle, celles associées au style de vie déviant sont considérées comme étant des facteurs de risque augmentant la probabilité d'un individu à commettre un crime.

Finalement, nous contrôlons pour les événements de vie marquants plus ponctuels en utilisant une mesure regroupant divers événements aversifs ayant une faible probabilité d'occurrence (ex. hospitalisation, décès d'un proche, perte d'emploi, faillite, etc.). Après agrégation, cette probabilité reste peu élevée (moins de 10%), mais la proportion de participants touchés par ces événements est importante (30 sur 35 vivent au moins un événement aversif durant la période fenêtre). Si la puissance statistique

s'avère suffisante pour obtenir des résultats lors d'analyses plus poussées, il serait intéressant d'explorer le détail de ces circonstances au niveau qualitatif.

En gardant à l'esprit qu'il existe peut-être un décalage entre un changement au niveau de ces variables indépendantes et la commission d'un délit, nous introduisons, lors des analyses multiniveaux présentées dans le chapitre suivant, un délai d'un mois (effet de « lag ») appliqué tantôt aux variables indépendantes, tantôt à notre variable dépendante. Cette manipulation technique permet d'observer s'il existe une relation « différée » entre deux événements. En effet, il est possible que certains facteurs n'aient pas une influence visible sur la commission de crime pour le mois en cours, soit parce qu'ils apparaissent dans les derniers jours du mois, soit parce qu'il faut un peu plus de temps pour que la situation évolue à partir de cet événement. L'introduction d'un délai nous permet alors par exemple d'observer si les pertes relatives enregistrées sur un mois donné influencent la commission d'un crime sur le mois suivant. À l'inverse, il est envisageable que le crime précède le jeu dans certains cas. On pourra par exemple supposer que les gains réalisés grâce au crime sont ensuite réinvestis dans le jeu. L'introduction de ces effets de « lag » nous aide ainsi de préciser la séquence temporelle de la relation entre le crime et les facteurs à l'étude.

Le tableau de la page suivante récapitule les principaux résultats descriptifs de nos variables d'intérêts.

Tableau II. Statistiques descriptives – facteurs dynamiques

| N = 1260<br>(35 participants x 36 mois)                           | Minimum | Maximum | Moyenne | Écart-type |
|---|---------|---------|---------|------------|
| Relation<br>(0 = non, 1 = oui)                                    | 0       | 1       | .37     |            |
| Emploi<br>(nb d'heures par rapport à la<br>moyenne de l'individu) | .00     | 328.00  | 95.77   | 81.54      |
| Thérapie<br>(0 = non, 1 = oui)                                    | 0       | 1       | .13     |            |
| Consommation<br>(ln des dépenses mensuelles)                      | .00     | 3.85    | 1.5736  | 1.26       |
| Shylock<br>(0 = non, 1 = oui)                                     | 0       | 1       | .34     |            |
| Pertes relatives<br>(ratio pertes(\$)/revenu(\$))                 | .0000   | 41.12   | 1.99    | 4.35       |
| Diversification<br>(nb de jeux joués)                             | .00     | 5.00    | 1.45    | 1.05       |
| Événements Aversifs<br>(0 = absence, 1 = présence)                | .00     | 1.00    | .0802   |            |

## 2.4 Stratégie d'analyse

Dans ce mémoire, notre démarche s'effectue en deux temps. Premièrement, nous souhaitons discriminer les joueurs délinquants des non-délinquants par le biais de facteurs stables, et tenter par la même occasion de répondre à l'hypothèse selon laquelle un schéma de comportements déviants sous-jacent serait à l'origine de l'expression de plusieurs d'entre eux (cette partie ne semble pas nécessaire). Pour ce faire, nous observons la relation entre les facteurs statiques et le fait d'avoir commis un crime durant sa vie. D'un point de vue statistique, la variable dépendante étant dichotomique, des régressions de type logistique sont de rigueur. L'avantage de cette technique est également d'autoriser des distributions non-normales et l'hétérogénéité des variances au

niveau des prédicteurs. En d'autres termes et à l'inverse de la régression linéaire, la régression logistique n'est pas entravée par l'obligation de respecter ces postulats, nous permettant de tester nos variables sans nécessiter de transformations qui compliquent parfois l'interprétation.

Deuxièmement, nous le verrons plus en détail dans la sous-section suivante, nous nous penchons sur les conditions du passage à l'acte délinquant et l'engagement dans une trajectoire délinquante chez les joueurs excessifs, ceci selon une perspective dynamique. Il est alors pertinent de circonscrire l'effet respectif des facteurs dynamiques et statiques des participants. Le premier niveau correspond aux caractéristiques dynamiques provenant de la lecture des calendriers. Comme nous l'avons vu précédemment, ces mesures englobent les circonstances de la vie conventionnelle et déviante, ainsi que les événements de vie aversifs regroupés sous une variable de contrôle. Le deuxième niveau se compose quant à lui des facteurs statiques, ne variant pas durant la période fenêtre. L'approche statistique privilégiée ici est celle des modèles linéaires hiérarchiques, à même de tenir compte de ces deux niveaux d'analyse (caractéristiques stables et circonstances de vie). Selon Van Der Leeden (1998), un des aspects les plus remarquables des modèles multiniveaux se trouve dans la possibilité de les appliquer à des données dont les mesures se répètent dans le temps. De nombreuses études ont d'ailleurs démontré la supériorité des modèles multiniveaux (sur ceux à un seul niveau) lors de leur application à des données structurées de manière hiérarchique (Harvey, 1987 ; Bryk & Raudenbush, 1992 ; Van Der Leeden, 1998 ; Wooldrege et al., 2001).

Étant donné que notre variable dépendante est mesurée de façon binaire (0 = Non, 1 = Oui), et que corolairement les termes d'erreurs ne suivent pas une distribution normale, nous utilisons un modèle linéaire hiérarchique généralisé (MLHG) afin de mieux appréhender les circonstances entourant le passage à l'acte délinquant. Variante d'un modèle de régression logistique pour données emboîtées, le MLHG donne une prédiction, ou probabilité, qu'un événement se produise ou non, en prenant en considération les variables indépendantes choisies. Ce type de modèle apporte une

démarche intégrée permettant d'analyser la structure et les prédicteurs de changements dans les trajectoires de vie chez les individus (Bryk & Raudenbush, 1992). Gardons toutefois à l'esprit que contrairement aux modèles linéaires hiérarchiques (MLH), le MLHG ne nous donne aucune indication sur la part de la variance expliquée par chacun des niveaux. La cause de ce manque provient de l'hétéroscédasticité des termes d'erreur au premier niveau. Autrement dit, les variances des résidus des variables au niveau dynamique diffèrent, empêchant de se prononcer sur une variance globale.

Tout en restant en adéquation avec nos questions de recherche, et dans un souci de facilitation de l'interprétation des résultats, les variables indépendantes n'admettant pas la valeur 0 ont été centrées sur la moyenne (méthode de standardisation du « grand mean centering »). Le détail de ces transformations est présent dans le lexique récapitulatif des transformations apportées aux variables disponible en annexe (Annexe 2). La possibilité d'interactions entre les facteurs statiques et dynamiques nous enjoint à présumer que la pente et la constante varient d'un individu à l'autre (Hox, 2002 ; Luke, 2004). On privilégiera l'approche du « Restricted Maximum Likelihood » lors de l'estimation du modèle, car elle réduit l'effet des paramètres indésirables (Dodge, 2006) et s'applique mieux aux modèles plus parcimonieux (Hox, 2002 ; Raudenbush & Bryk, 2002 ; Luke, 2004 ; Gelman et Hill, 2007). Les analyses statistiques ont été réalisées avec les logiciels SPSS (version 23) et HLM (version 6.06).



## **CHAPITRE 3 – RÉSULTATS**

### **3.1 Examen préliminaire du lien entre le crime et ses facteurs antécédents**

Afin de révéler lesquels parmi nos facteurs d'intérêt sont liés avec la commission de crimes, ainsi que dans l'optique de mettre à jour les éventuels problèmes de covariance, des analyses préliminaires sont requises. Les analyses bivariées (corrélations de Pearson), récapitulées dans les tableaux de covariances disponibles en annexe (Annexe 3) indiquent ainsi des relations statistiquement significatives entre le fait d'avoir déjà commis un crime et le faible contrôle de soi, la présence de criminalité lucrative chez les parents du joueur, ainsi que tous les facteurs associés aux habitudes de jeu (pointage sur l'Indice Canadien du Jeu Excessif, âge auquel l'individu commence à avoir un problème de jeu, jeu principalement joué sur une base régulière et diversification en matière de jeu). Des analyses de type régression logistique sont toutefois nécessaires afin d'investiguer plus avant ces relations.

En observant les corrélations de Pearson, on n'observe pas de relations fortes entre les différents concepts, à l'exception de la relation entre le jeu principalement joué et la diversification ( $r = 0.735$ ,  $p < .01$ ). Une telle constatation sous-entend généralement des variations simultanées entre deux facteurs. Dans le cas présent, ces deux paramètres liés au jeu augmentent donc de concert. Plus précisément, de la manière dont sont opérationnalisés nos concepts, une « hausse » du jeu principalement joué sur une base régulière signifie que le participant déclare s'adonner à un autre jeu que le vidéopoker la majorité du temps. Lorsque l'on considère la diversification au jeu, rappelons qu'il s'agit d'une variable dichotomique séparant les individus qui ne pratiquent qu'un seul jeu durant la période analysée, de ceux qui diversifient leur intérêt. La nature de la force de cette relation tient au fait que les joueurs dont le vidéopoker est le passe-temps principal ne pratiquent généralement pas d'autres jeux. Malgré cette forte corrélation indiquant un possible problème de colinéarité, nous décidons dans un premier temps de conserver ces deux facteurs pour la suite des analyses. Il va de soi que nous en tiendrons toutefois compte lors de l'interprétation. Dans l'ensemble, l'indépendance des facteurs entre eux

et leur lien avec le crime nous encouragent donc à tous les conserver pour la suite des analyses.

### **3.2 Les déterminants de la commission du crime : influence des facteurs stables**

Dans le dessein découvrir ce qui prédit le crime, ou du moins ce qui permet de distinguer les joueurs qui sont passés à l'acte de ceux qui s'en sont abstenus, on évalue l'impact des facteurs antécédents sur la présence d'un crime commis sur l'ensemble de la vie de nos participants. Pour ce faire, on effectue des régressions logistiques directes par blocs de facteurs. Le raisonnement derrière ce choix stratégique étant la volonté d'observer l'effet conjoint de plusieurs facteurs sur le crime. Cependant, l'introduction de multiples variables dans un modèle diminue les probabilités d'obtenir des effets significatifs. Exécuter plusieurs régressions en regroupant les facteurs selon leur type, dérivé de la littérature, offre alors un terrain d'entente à l'analyse des effets fixes. En effet, cela permet de mieux saisir la structure des relations, ainsi que d'examiner la contribution respective de chaque bloc (pseudo R<sup>2</sup>). Les trois modèles relatifs aux trois catégories de facteurs sont présentés dans le Tableau III ci-dessous. Un modèle final (Modèle 4 – Tableau III), incorporant l'ensemble des facteurs significatifs, y est adjoint.

Le premier modèle englobe tous les facteurs liés aux caractéristiques individuelles du participant. Si l'on se fiait uniquement aux écrits scientifiques sur la délinquance, on pourrait s'attendre à ce que les individus de sexe masculin, peu scolarisés et avec un pointage élevé sur l'échelle du faible contrôle de soi soient plus enclins à avoir déjà commis un délit. Il convient toutefois de nuancer ces attentes, car l'échantillon à l'étude provient d'une population de joueurs excessifs. Or, rappelons qu'il n'existe pas de consensus concernant ces facteurs dans la littérature sur les jeux de hasard et d'argent. De plus, comme la commission d'un crime est ici considérée d'un point de vue statique, on suppose qu'un âge plus avancé devrait par exemple, selon toute vraisemblance et de manière générale, augmenter les probabilités d'être déjà passé à

l'acte au cours de son existence en multipliant les opportunités. Les prévisions quant à l'impact de l'origine ethnique sont plus difficiles à circonscrire, car le portrait de la situation canadienne, québécoise, montréalaise, diffère passablement du contexte américain duquel la majorité des études sont issues. À la lecture de ce premier tableau, on remarque immédiatement qu'aucun des facteurs individuels ne présente de lien statistiquement significatif avec le fait d'avoir commis un crime. Gardons toutefois à l'esprit qu'il pourrait s'agir d'un défaut de puissance statistique, notamment concernant le sexe et l'âge. Il sera donc pertinent de garder ces facteurs pour les analyses multiniveaux, dont le N est largement supérieur à celui de nos régressions logistiques. Seul le faible contrôle de soi peut être considéré comme étant marginalement significatif ( $p = 0,057$ ). Le rapport de cote (Odds Ratio = 1,027) indique qu'une valeur plus élevée du pointage sur l'échelle du faible contrôle de soi correspond à une plus grande probabilité d'avoir déjà commis un acte délinquant. Une telle interprétation entre en adéquation avec la littérature et tendrait à vérifier la théorie générale du crime de Gottfredson et Hirschi (1990), soutenant que le faible contrôle de soi est à même de prédire le crime dans une grande variété de situations.

Les éléments présentés dans le second modèle correspondent aux antécédents familiaux du participant. Plus précisément, la présence d'activités délictueuses ou d'un problème de jeu chez le père ou la mère. Alors que concernant la prédiction du jeu problématique, plusieurs études ont dévoilé qu'une importante part de la variance est expliquée par la présence d'un problème de jeu chez un parent (Comings et al., 1996 ; Eisen et al., 1998), il ne semble pas y avoir d'influence de celle-ci sur la commission de crime. Ici, seul les antécédents criminels des parents sont statistiquement significatifs ( $p = 0,027$ ). Le rapport de cote indique que les joueurs dont les parents ont des antécédents criminels ont 5,8 plus de risque d'avoir commis un crime, comparé aux joueurs dont les parents n'ont pas de tels antécédents (Odds Ratio = 5,821).

Le dernier modèle préliminaire (Modèle 3 – Tableau III) rend compte de l'impact des facteurs liés aux habitudes de jeu des participants sur la commission de crimes. Les résultats montrent que les participants ayant obtenu un pointage plus élevé sur l'échelle

de l'Indice Canadien du Jeu Excessif ont plus de chance d'avoir déjà commis un acte délinquant (Odds Ratio = 1,161 ;  $p = 0.006$ ). En d'autres termes, ce facteur permet de discriminer les joueurs qui ont commis un crime de ceux qui n'en ont pas commis. Il est possible d'interpréter cette relation à la lumière des questions qui composent le questionnaire de l'ICJE. En effet, celles-ci renvoient à certains construits comme l'impulsivité (« Au cours des 12 derniers mois, avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre ? ») et la recherche de sensations fortes (« Au cours des 12 derniers mois, avez-vous eu besoin de miser plus d'argent pour obtenir la même excitation ? »), que l'on sait être en lien avec le jeu pathologique (Blaszczynski, Wilson et McConaghy, 1986 ; Coventry et Brown, 1993 ; Carlton et Manowitz, 1994 ; Vitaro, Arseneault et Tremblay, 1997, 1999 ; Steel et Blaszczynski, 1998 ; Barnes et al., 1999 ; 2005). En jetant un œil du côté de la criminologie, plusieurs études admettent elles aussi la présence d'un lien entre ces traits de personnalité et le fait de commettre des délits (Zuckerman, 1979, 1994 ; Grasmick et al., 1993, Lynam et al., 2000). C'est donc de manière indirecte qu'un pointage plus important sur l'ICJE augmenterait les probabilités d'avoir déjà commis un crime, par l'entremise de traits de caractère semblables chez les joueurs excessifs et chez les délinquants. Une autre explication viendrait du fait que les questions de l'ICJE sont contextualisées dans le temps. Nombre d'entre elles commencent en effet par la formule « au cours des 12 derniers mois », et rendent compte d'événements négatifs et de comportements déviants. Une série d'analyses corrélationnelles bivariées entre la présence de crime et les réponses à ces questions indique que suite à un événement pénible, les participants qui avaient ressenti l'envie de jouer et de consommer de l'alcool et des drogues, ainsi que ceux qui avaient joué sous l'influence de stupéfiants avaient plus de chance d'avoir commis un délit dans leur vie. Le caractère statique de ces facteurs ne permet certes pas de statuer sur une quelconque relation de cause à effet, il est cependant possible d'imaginer que certains crimes ont été perpétrés dans de telles circonstances. S'il apparaît évident que l'ICJE est multifactoriel de nature, ces résultats préliminaires concernant les circonstances de vie nous enjoignent à approfondir leur aspect dynamique.

Conformément à nos attentes, l'âge auquel le participant commence à avoir un problème avec le jeu et la diversification en matière de jeu sont eux aussi statistiquement significatifs (respectivement :  $p = 0,000$  et  $p = 0,010$ ). Le rapport de cote entre l'âge auquel commencent les problèmes de jeu et le fait d'avoir déjà commis un crime indique que de démontrer des problèmes de jeu précoces augmente la probabilité d'être passé à l'acte criminel (Odds Ratio = 0,921). On peut interpréter ce lien en repensant aux différentes phases à travers lesquelles un joueur pathologique passe irrémédiablement selon certains auteurs (Custer, 1985 ; Rosental, 1989 ; Lesieur et Blume, 1991 ; Doley, 2000 ; Wegrzycka, 2007). On pourrait alors en déduire que de s'engager dans le jeu plus tôt conduit simplement à progresser vers ce que les adeptes de cette hypothèse désignent comme une phase de désespoir plus tôt. Or, rappelons-nous que c'est lors de cette phase que surgissent les conséquences les plus lourdes pour le joueur, dont la criminalité fait partie. De façon corollaire, les joueurs ayant démontré un problème de jeu plus tardivement n'en sont peut-être pas encore arrivés au stade auquel le crime devient une solution envisageable pour se procurer des fonds afin de satisfaire le besoin de jouer. Toutefois, cette hypothèse est à considérer avec réserve. D'une part, car, comme nous le verrons, elle est mise à mal par certains de nos résultats. D'autre part, parce que dans le cas de notre étude, les participants ont à leur actif une carrière d'une durée moyenne de plus de 10 ans. Il est donc fort peu probable que la phase de désespoir ne les ait pas tous déjà touchés à un moment ou à un autre. Aussi, l'explication du crime se cache sans doute ailleurs, et il sera intéressant d'observer si la relation significative persiste lorsque l'on considérera les variations temporelles des circonstances de vie. Une régression linéaire entre l'âge auquel le participant déclare avoir un problème de jeu et la durée des problèmes de jeu (carrière) nous indique que la durée de la carrière diminue lorsque l'âge auquel ces premiers problèmes font leur apparition augmente. Cela semble aller de soi, mais implique une adhésion plus longue à un style de vie déviant et à certaines de ses valeurs. Le crime peut alors être perçu comme une solution envisageable et les opportunités ont plus de chances de se présenter sur une plus longue période.

Les résultats concernant l'influence de la diversification en matière de jeu sur la commission d'un crime signifient quant à eux que jouer à plus d'un jeu de hasard et

d'argent sur une base régulière augmente de près de huit fois la probabilité d'avoir déjà commis un crime (Odds ratio = 7,747). L'interprétation de ce lien est à première vue moins évidente que les précédentes, et difficile à mettre en lumière sans analyses plus approfondies. En notant bien qu'il ne s'agit à ce stade que de spéculations, nous nous permettons d'émettre l'hypothèse selon laquelle, à l'instar de la diversité en matière de crime, la diversité aux jeux dénoterait un engagement plus important dans la trajectoire de déviance. En élargissant ainsi le spectre des activités déviantes, même si elles restent dans le domaine du jeu, l'individu s'ancrerait plus fermement dans le style de vie déviant, s'immergeant par la même occasion plus profondément dans les valeurs qui lui sont rattachées. La distance qui le sépare de l'étape du passage à l'acte criminel s'en trouverait alors réduite. La diversification aux jeux pouvant être évaluée à travers le temps, il sera donc pertinent d'observer son influence sur la commission de crimes, lorsque l'on s'attèlera à la tâche d'apprécier les changements temporels au niveau des circonstances de vie.<sup>3</sup>

En revenant rapidement sur la forte corrélation entre le jeu principalement joué et la diversification en matière de jeu, on peut d'ores et déjà déduire des résultats du modèle 3 que certains paramètres de la trajectoire de jeu n'agissent que sur celle-ci, alors que d'autres la transcendent et s'étendent à d'autres types de comportements déviantes.

---

<sup>3</sup>À noter que pour l'ensemble des éléments présentés dans les modèles 1 à 3, la signification statistique du lien avec le crime reste semblable lorsque chacun d'entre eux est introduit dans le modèle de manière indépendante, plutôt que part bloc, exception faite du faible contrôle de soi ( $p = 0,011$ ) et du jeu principal ( $p = 0,019$ ). Cette perte de signification provient probablement d'un effet d'interaction avec une ou plusieurs variables de leur bloc d'introduction respectif, comme en atteste par exemple le fort coefficient de corrélation entre le jeu principal et la diversification en matière de jeu.

Tableau III. Modèle de régression logistique : Influence des facteurs stables sur la commission de crimes : coefficients logistiques ( $\gamma$ ) et rapports de cote (Odds Ratio – OR)

| N = 100                      | Influence des facteurs stables sur la commission de crimes |      |       |  |      |       |                                 |       |       |                  |       |       |
|------------------------------|--|------|-------|--|------|-------|---------------------------------|-------|-------|------------------|-------|-------|
|                              | Modèle 1 :<br>Caractéristiques<br>individuelles            |      |       | Modèle 2 :<br>Antécédents<br>familiaux |      |       | Modèle 3 :<br>Paramètres de jeu |       |       | Modèle 4 : Final |       |       |
|                              | $\gamma$   | Wald | OR    | $\gamma$                               | Wald | OR    | $\gamma$                        | Wald  | OR    | $\gamma$         | Wald  | OR    |
| <b>Caract. individuelles</b> |  |      |       |  |      |       |                                 |       |       |                  |       |       |
| Sexe                         | -0,42  | 0,80 | 0,657 | -                                      | -    | -     | -                               | -     | -     | -                | -     | -     |
| Age                          | -0,02  | 1.11 | 0,977 | -                                      | -    | -     | -                               | -     | -     | -                | -     | -     |
| Origine                      | 0,01   | 0,00 | 1,012 | -                                      | -    | -     | -                               | -     | -     | -                | -     | -     |
| Scolarité                    | -0,13  | 0,59 | 0,882 | -                                      | -    | -     | -                               | -     | -     | -                | -     | -     |
| FCS                          | 0,03   | 3.62 | 1,027 | -                                      | -    | -     | -                               | -     | -     | -                | -     | -     |
| <b>Antécédents familiaux</b> |  |      |       |  |      |       |                                 |       |       |                  |       |       |
| Crime parent                 | -  | -    | -     | 1,76*                                  | 4,87 | 5,821 | -                               | -     | -     | 1,58             | 3,30  | 4,831 |
| Jeu parent                   | -  | -    | -     | 0,56                                   | 1,56 | 1,752 | -                               | -     | -     | -                | -     | -     |
| <b>Paramètres de jeu</b>     |  |      |       |  |      |       |                                 |       |       |                  |       |       |
| ICJE                         | -  | -    | -     | -                                      | -    | -     | 0,15*                           | 7,58  | 1,161 | 0,12*            | 4,10  | 1,123 |
| Âge prob. jeu                |  | -    | -     | -                                      | -    | -     | -                               | 12,30 | 0,921 | -                | 10,76 | 0,926 |
|                              |  |      |       |  |      |       | 0,08**                          |       |       | 0,08**           |       |       |
| Jeu principal                | -  | -    | -     | -                                      | -    | -     | -0,62                           | 0,56  | 0,539 | -                | -     | -     |
| Diversification              | -  | -    | -     | -                                      | -    | -     | 2,05*                           | 6,62  | 7,747 | 1,68**           | 10,57 | 5,344 |
| R-deux de Nagelkerke         | 0,128  |      |       | 0,114                                  |      |       | 0,410                           |       |       | 0,441            |       |       |

\* =  $p < 0,05$  ; \*\* =  $p < 0,001$



Le modèle final (Modèle 4 – Tableau III) est établi sur la base des éléments statistiquement significatifs des modèles 1 à 3<sup>4</sup>. Après l'introduction de ces facteurs dans un même modèle, on remarque que la présence d'un passé criminel chez un parent du participant ne conserve qu'un impact marginalement significatif sur la présence d'un crime commis ( $p = 0,069$ ). Le pointage obtenu sur l'ICJE (Odds Ratio = 1,123 ;  $p = 0,043$ ), l'âge auquel le participant commence à avoir un problème de jeu (Odds Ratio = 0,926 ;  $p = 0,001$ ), ainsi que la diversification des jeux auxquels il s'adonne restent significatifs (Odds Ratio = 5,344,  $p = 0,001$ ). Le sens de la relation entre ces variables reste inchangé et les probabilités d'avoir commis un crime sont similaires.

Contribution novatrice et unique, ces analyses démontrent clairement la prépondérance des habitudes de jeu sur la commission de crime, parmi les joueurs excessifs. En effet, les facteurs mis en exergue par le modèle final, outre la présence de crimes commis par un parent, ont tous trait aux paramètres de la trajectoire de jeu. Dans l'ensemble, on peut traduire ces résultats de la manière suivante : s'agissant d'une population de joueurs excessifs, une large part de leur vie est rythmée par l'intensité de leur dépendance aux jeux de hasard et d'argent. Si l'on ajoute à cela la forte corrélation entre le jeu et divers comportements déviants, appuyée aussi bien par nos résultats (corrélations bivariées exposées précédemment), que par la vaste littérature sur la codépendance (Elia & Jacobs, 1993 ; Griffiths, 1994 ; Barnes et al., 1999, 2005 ; McCallum & Blaszczynski, 2002 ; Grant et al., 2002 ; Welte et al., 2004b ; French et al., 2008), il est soutenable de penser que les individus les plus engagés dans le jeu, soient aussi ceux ayant le plus de chance de commettre des crimes. La raison de ce lien tient peut-être au fait qu'un engagement plus profond dans le jeu induit nécessairement plus de pertes monétaires relatives (de par la nature des jeux de hasard, favorisant toujours la banque sur le long terme), ainsi qu'une plus grande difficulté à se sortir de la dépendance. Il s'en suit une recherche toujours plus poussée de moyens pour soutenir le

---

<sup>4</sup>À des fins de vérification, toutes les variables retenues pour le mémoire ont été intégrées à un cinquième modèle. Les résultats de cette régression logistique sont similaires à ceux du modèle 4, aussi garde-t-on ce dernier. Cette décision se base sur la volonté d'obtenir un modèle aussi parcimonieux que possible.

vice. La relation inverse peut aussi bien s'avérer valable, puisqu'engranger plus d'argent grâce au crime pourrait conduire à en dépenser davantage dans le jeu. Bien que le crime soit considéré par un grand nombre de joueurs comme une mesure de dernier recours, les individus les plus touchés par les problèmes de jeu sont aussi ceux qui auront le plus de chance d'avoir recours au crime.

Un examen d'ensemble des modèles obtenus pour la présence d'un crime commis au cours de la vie d'un individu montre que les caractéristiques individuelles (Modèle 1 – Tableau III) et les antécédents familiaux (Modèle 2 – Tableau III) expliquent une part de la variance similaire (R-deux de Nagelkerke<sup>5</sup>: respectivement 12,8% et 11,4%). Le modèle rendant compte des paramètres de jeu explique quant à lui 40,1% de la variance de la commission d'un crime, attestant une nouvelle fois de l'importance majeure de ces facteurs. En regardant maintenant le modèle final (modèle 4), on constate que globalement, la variance expliquée (44,1%) s'apparente à celle obtenue pour les facteurs liés aux paramètres de jeu. L'analyse de la variance expliquée indique la bonne valeur prédictive des facteurs stables, signifiant que notre modèle se rapproche de la réalité des joueurs pathologiques<sup>6</sup>. On détient maintenant une esquisse plus réaliste du portrait des joueurs de notre échantillon ayant déjà commis un crime. Néanmoins, les analyses réalisées ne dépeignent qu'un tableau statique de la réalité de ces joueurs. Aussi, alors que l'on sait maintenant « qui » commet des délits, il est à présent nécessaire de se pencher sur le « quand » du passage à l'acte.

---

<sup>5</sup>Le R-deux de Nagelkerke mesure la force de l'association et donne un indice de l'ajustement au modèle. Il s'agit d'une estimation de la variance expliquée par le modèle. Une valeur plus élevée signifie que la probabilité prédite par le modèle s'approche de la valeur observée.

<sup>6</sup>Gardons toutefois à l'esprit que les associations investiguées sont entre des variables mesurées de manière concurrente pour certaines. Le terme valeur prédictive renvoie ainsi au fait que le modèle permet de prédire (avec justesse dans 44,1% des cas) qui, dans notre échantillon, a commis un crime grâce aux variables observées à un moment donné. On ne peut en aucun cas se prononcer sur qui va commettre un crime, ou qui a commis un crime en dehors de cet échantillon, du moins tant que l'on n'a pas résolu les questions de généralisation des résultats.

### **3.3 Les circonstances du passage à l'acte : impact des facteurs dynamiques**

Dans la section précédente, nous nous intéressions à la présence d'au moins un crime commis durant la vie de l'individu. À partir de maintenant, nous nous attacherons à prédire le passage à l'acte à l'intérieur d'une période fenêtre de 36 mois. Bien que plus restrictive, cette période plus circonscrite nous donne accès avec plus de précisions aux circonstances qui encadrent possiblement le passage à l'acte criminel. En se basant sur les écrits scientifiques sur la criminalité et sur la dépendance aux jeux, il est possible d'avancer un certain nombre d'hypothèses concernant le sous-échantillon de joueurs commettant des crimes pendant la période fenêtre (35 sur 100 participants). Tout d'abord, il paraît soutenable que les participants en couple et ayant un travail bien rémunéré, stable et légitime soient moins enclins à commettre des crimes. Le fait de suivre une thérapie, en tant qu'activité prosociale et quel qu'en soit le motif, aurait lui aussi un effet préventif sur la commission de crime. Ces trois événements attachés à la vie conventionnelle appliqueraient une certaine forme de contrôle social sur les joueurs, en plus d'occuper un temps qui pourrait être autrement consacré à des activités moins légitimes.

En ce qui concerne les circonstances de la vie déviante, on suppose globalement l'effet inverse. Ainsi, la consommation d'alcool et de drogues aurait pour effet d'augmenter les probabilités de commettre des crimes. Plusieurs hypothèses, vraisemblablement liées les unes aux autres, peuvent être soutenues. Ainsi, la consommation de stupéfiant pourrait entrainer l'individu sur le chemin de la criminalité en affaiblissant ses inhibitions et ses capacités de raisonnement autant à court qu'à long terme. Ayant besoin d'argent pour soutenir non seulement ses habitudes de jeu, mais aussi sa consommation de stupéfiant, il se tournera vers des options non légitimes, puisque l'on ne peut vraisemblablement pas obtenir un prêt d'une banque ni pour l'un, ni pour l'autre de ces vices. L'influence de la contraction de prêts usuraires sur le passage à l'acte criminel est quant à elle plus difficile à prévoir, car la direction causale pourrait s'établir dans un sens comme dans l'autre. Il est en effet concevable que le recours à un

service de prêt usuraire soit une manière de financer sa dépendance aux jeux ou de rembourser ses créanciers. Auxquels cas, faire appel à un prêteur de type « shylock » serait à considérer comme une alternative au fait de commettre un crime lucratif. D'un autre côté, il est possible que l'utilisation de la ressource « shylock » soit déjà un indicateur de l'adhésion au style de vie déviant, et rapproche de ce fait l'individu de la possibilité de commettre un crime. En d'autres termes, si l'emprunt auprès d'un prêteur usuraire n'est pas légal, c'est une solution qui peut fonctionner pendant un temps. Lorsque l'échéance du prêt arrive à terme, cela peut avoir pour effet de placer l'individu dans une situation financière encore plus précaire. Les taux d'intérêt élevés de ce genre d'emprunt et les pressions appliquées par des créanciers peu scrupuleux pourraient pousser l'individu vers le crime, n'étant alors qu'une étape de plus dans la direction d'un style de vie déviant déjà bien adopté.

Concernant les paramètres de la trajectoire de jeu, on suppose qu'ils accentuent les probabilités de commettre un crime. D'après une grande majorité d'auteurs, le passage à l'acte criminel advient lorsque le joueur se retrouve dans une impasse financière et émotionnelle qualifiée de phase de désespoir (Fulcher, 1979 ; Taber et al., 1987 ; Blaszczynski, 1994 ; Wellford, 2001 ; Wegrzycka, 2007). Ainsi donc, des pertes relatives importantes auraient tendance à précipiter l'individu dans cette phase et à le pousser à chercher des moyens de financement extra-légaux. La diversité en matière de jeu, attestant selon nous d'un engagement plus important dans la trajectoire de joueur excessif, entrainerait une adhésion plus marquée aux valeurs attachées à un style de vie déviant. Dès lors, le crime pourrait apparaître comme quelque chose de concevable aux yeux d'une telle personne, plus qu'à ceux d'une autre. Rappelons-nous en outre que les analyses préliminaires au niveau statique ont dévoilé un lien significatif entre la diversification aux jeux et le fait d'avoir déjà commis un crime.

La direction de la relation entre événements aversifs et criminalité est plus ambiguë. En effet, il est très difficile de prétendre pouvoir prévoir la réaction de quelqu'un qui perd un être cher, qui se fait licencier d'un emploi significatif ou qui subit une hospitalisation. La tâche est encore plus ardue lorsque tous ces événements sont

regroupés sous un même concept. La force de ses circonstances nous fait nous attendre à un impact sur la commission de crime, mais trois résultats sont possibles. Si l'événement négatif est trop intense, il est possible qu'une forme de dépression s'installe, entravant la commission de crime. L'individu sera alors peut-être plus porté sur l'alcool et les drogues, et les probabilités de passer à l'acte s'en verraient diminuées. Il est aussi concevable que de tels événements créent un sentiment de révolte envers la société (faute de bouc émissaire), qui poussera conséquemment vers le crime. Une troisième possibilité envisageable, qui ne diffère qu'au niveau statistique, est que la somme des conséquences de ces événements s'équilibre, auquel cas on ne verrait pas de lien significatif entre les événements aversifs et la commission de crime.

Le premier modèle multiniveau (tableau IV) examine l'effet des différents facteurs variant au cours du temps sur le passage à l'acte criminel des 35 joueurs commettant des crimes pendant les 36 mois de la période fenêtre, en contrôlant pour les caractéristiques démographiques, les antécédents familiaux et les paramètres fixes en lien avec la trajectoire de jeu. On cherche ainsi à rendre compte de la situation des joueurs, les mois pendant lesquels ils commettent au moins un crime. À noter qu'étant donné la nature dichotomique de notre paramètre observant la commission de crimes par mois, il n'est pas possible de déterminer la part de la variance attribuée à chaque niveau d'analyse. À la lecture de ce tableau, on remarque tout d'abord que parmi les effets fixes, le sexe, la présence de criminalité chez un parent, le pointage sur l'ICJE et l'âge auquel les problèmes de jeu ont débuté sont significatifs et permettent donc de discriminer la tendance à commettre des crimes. Ainsi, le fait d'être un homme diminue les probabilités de commettre un crime (Odds Ratio = 0,235 ;  $p = 0,016$ ). Voilà un résultat intéressant qui va à l'encontre de nombreuses études sur la délinquance. Interpréter cette relation sans précisions supplémentaires est difficile, on peut toutefois supposer que les femmes de notre échantillon réagissent davantage aux circonstances de vie par la commission de crime que les hommes.

Étonnamment, au regard des résultats des analyses préliminaires effectuées au niveau statique, un pointage plus élevé sur l'Indice Canadien du Jeu Excessif diminue

les probabilités qu'a un individu de commettre un crime au niveau dynamique (Odds Ratio = 0.876 ;  $p = 0,009$ ). Il est évidemment possible que cette échelle soit inadaptée à ce genre de précision, n'ayant été conçue que pour rendre compte de la gravité des problèmes de jeu. On peut aussi envisager sans peine que les individus qui présentent les problèmes de jeu les plus intenses soient aussi les plus investis dans le jeu au niveau du temps, et plus concentrés sur cette forme de déviance particulière. A contrario, ceux présentant moins de problèmes seraient plus volatils et impliqués dans plusieurs types de comportements déviants.

Les antécédents familiaux en matière de crime, et plus précisément la présence d'un crime commis par l'un des parents, augmentent de 3,6 fois la probabilité qu'a un joueur de commettre un crime (Odds Ratio = 3.615;  $p = 0.030$ ). Ce mémoire ne peut élucider l'une des questions qui a captivé et qui motive encore bon nombre de chercheurs à travers diverses disciplines, à savoir si la propension au crime est héritée ou apprise, il semblerait néanmoins qu'une certaine forme de transmission du crime opère à travers les générations.

L'âge auquel le joueur admet avoir commencé à avoir un problème de jeu a une influence négative sur la commission de délits (Odds Ratio = 0.891 ;  $p = 0,000$ ). Ce qui indique que la précocité des problèmes de jeu augmente les probabilités de passer à l'acte durant la période fenêtre. Une adhésion plus tardive à un style de vie déviant réduirait l'adéquation avec ses valeurs et minimiserait les probabilités de passer à l'acte criminel. Le nombre d'éléments significatifs parmi les paramètres statiques nous conforte dans notre décision d'avoir conservé ces facteurs pour les analyses multivariées. Bien que nos analyses ne testent pas les effets d'interaction entre les différents niveaux d'analyses, on peut supposer que les facteurs stables viennent moduler l'effet des circonstances de vie sur la commission de crimes. En d'autres termes, il est possible que des individus ne réagissent pas de la même manière à des événements ou des situations donnés, selon un certain nombre de facteurs antécédents qui leur sont propres.

Il est intéressant de constater que contrairement à nos attentes, le statut relationnel, le nombre d'heures passées au travail et le fait de suivre une thérapie n'influencent pas la commission d'un crime de manière significative.

Tous les comportements déviants d'intérêt ont en revanche un impact sur le passage à l'acte. En effet, lorsque les dépenses en alcool et en drogues illicites augmentent pendant un mois, les probabilités de commettre un crime durant ce même mois augmentent significativement (Odds Ratio = 3,248 ;  $p = 0,004$ )<sup>7</sup>. Étant donné l'endettement fréquent des joueurs, l'addition de besoins financiers supplémentaires durant un mois pour satisfaire deux dépendances, pourrait ici pousser l'individu vers la commission de crime, solution pour se procurer rapidement des fonds. Les mois où l'on observe le remboursement d'un emprunt contracté auprès d'un prêteur pratiquant des taux usuraires, les probabilités de passer à l'acte diminuent de 23,2% (Odds Ratio = 0,768 ;  $p = 0,051$ ). Très simplement, il semble plausible de considérer le recours à un prêteur de type « shylock » comme une alternative à la commission de crime, lorsque la dépendance au jeu demande un apport d'argent que les voies légales ne peuvent obtenir. Le recours à l'une ou l'autre de ces alternatives pourrait s'expliquer par des différences au niveau des opportunités criminelles. Il est aussi possible que les individus qui se tournent vers un « shylock » le fassent à cause d'un manque de compétences criminelles ou pour des questions de moralité (un joueur ayant affirmé en entrevue être un joueur, mais pas un criminel).

Concernant les paramètres de la trajectoire de jeu, on s'aperçoit qu'une augmentation des pertes relatives durant le mois augmente les chances de commettre un crime (Odds Ratio = 1.134 ;  $p = 0,015$ ). Ce résultat semble appuyer la thèse selon laquelle les joueurs excessifs décident de passer à l'acte lorsque leur vice les endette à tel point qu'ils ne trouvent plus d'autre alternative que le crime pour le soutenir.

---

<sup>7</sup> Rappelons qu'il s'agit du logarithme des dépenses mensuelles en alcool et drogue. C'est donc l'ajout d'une unité logarithmique qui correspond à une augmentation de 3.248 fois des probabilités de commettre un crime.

Cependant, n'oublions pas qu'il ne s'agit là que d'une interprétation possible, puisque la direction de la chaîne causale n'est pas établie avec certitude. Aussi, on envisagera également l'hypothèse alternative, selon laquelle l'argent mal acquis encourage son investissement rapide dans le jeu et la drogue. Cette hypothèse fait référence au style de vie festif décrit par certains auteurs comme étant l'apanage de nombreux délinquants (Cusson, 2005). Une manière d'éclaircir ce point d'ombre serait l'introduction d'un délai au niveau de certains facteurs dans notre modèle statistique, afin de voir si l'occurrence d'un événement peut avoir une influence sur l'apparition ou l'augmentation d'autres éléments le mois suivant.

Une plus grande diversification en matière de jeu augmente elle aussi les probabilités qu'un individu passe à l'acte durant le mois ( $p = 0,015$ ). Pratiquer un jeu supplémentaire pendant un mois donné correspond ainsi à un accroissement de 1,4 fois des risques de commettre un crime (Odds Ratio = 1,403). Ce résultat amène une nouvelle fois deux explications concurrentes. Rappelons tout d'abord que selon nos interprétations précédentes, la diversité des jeux pratiqués dénote un engagement plus prononcé dans une trajectoire de déviance. Ajoutons maintenant qu'elle démontrerait aussi une certaine curiosité à l'égard d'activités déviantes alternatives, qui pourraient alors transcender le domaine du jeu. Les mois durant lesquels l'individu se retrouve dans un tel état d'esprit, il est possible qu'il soit plus enclin à commettre un crime, pour peu qu'une opportunité se présente. L'autre possibilité étant, comme pour l'interprétation donnée concernant les pertes relatives, que lorsque le crime rapporte, on le dépense plus facilement de façon volage. Il faut ainsi trouver des moyens de le dépenser de diverses manières. À l'appui de ces théories, une rapide série d'analyses nous révèle que la diversification et le montant des pertes relatives varient de concert sur la période fenêtre, témoignant l'un comme l'autre d'un plus grand engagement dans le jeu, mais il est difficile d'évaluer le poids relatif que chacun de ces paramètres pourrait avoir sur la probabilité de commission d'un délit.

Finalement, les différents événements aversifs auxquels les joueurs sont soumis durant la période fenêtre augmentent globalement les probabilités de commettre un



crime (Odds Ratio = 1,426 ;  $p = 0,018$ ). Globalement, les joueurs réagissent aux événements négatifs en s'immergeant plus avant dans la déviance. Ainsi, la présence d'un tel événement sur le mois augmente de 42,6% les probabilités d'un participant de passer à l'acte. L'interprétation mise de l'avant est que les changements intenses dans la vie de personnes déjà aux prises avec un problème de jeu envahissant appliquent des pressions sur l'individu, qui réagira notamment par le crime. Il s'agit là d'un effet déclencheur, donnant l'impulsion du passage à l'acte plutôt que créant une opportunité.

L'ensemble de ces constatations apporte une contribution unique en nous renseignant sur les circonstances entourant le passage à l'acte délinquant, démontrant clairement la prépondérance des événements de la vie déviante et des paramètres liés à la trajectoire de jeu.

Tableau IV. Modèle linéaire hiérarchique généralisé (MLHG) sur les mois d'activité criminelle : coefficient logistique ( $\gamma$ ) et Odds Ratio.

| <b>Crime</b>               | <b><math>\gamma</math></b> | <b>Odds Ratio [IC 95%]</b> |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <b>Niveau 1 (n = 1260)</b> |                            |                            |
| Relation                   | -0.29 (0.31)               | 0.748 [0.408 - 1.372]      |
| Emploi                     | 0.004 (0.00)               | 1.004 [0.998 - 1.010]      |
| Thérapie                   | -0.09 (0.31)               | 0.914 [0.496 - 1.685]      |
| Consommation               | 1.18** (0.40)              | 3.248 [1.486 - 7.101]      |
| Shylock                    | -0.26* (0.14)              | 0.768 [0.589 - 1.002]      |
| Pertes relatives           | 0.13* (0.05)               | 1.134 [1.025 - 1.255]      |
| Diversification aux jeux   | 0.34* (0.14)               | 1.403 [1.069 - 1.843]      |
| Événements aversifs        | 0.35* (0.15)               | 1.426 [1.063 - 1.912]      |
| <b>Niveau 2 (n = 35)</b>   |                            |                            |
| Sexe                       | -1.45* (0.56)              | 0.235 [0.074 - 0.742]      |
| Âge                        | 0.06 (0.03)                | 1.059 [0.988 - 1.135]      |
| Scolarité                  | 0.29 (0.17)                | 1.336 [0.951 - 1.877]      |
| Pointage FCS               | -0.01 (0.05)               | 0.994 [0.968 - 1.021]      |
| Criminalité parent(s)      | 1.29* (0.01)               | 3.615 [1.145 - 11.411]     |
| Pointage ICJE              | -0.13** (0.56)             | 0.876 [0.796 - 0.963]      |
| Âge problème jeu           | -0.12** (0.03)             | 0.891 [0.845 - 0.939]      |

\* =  $p < ,05$ ; \*\* =  $p < ,001$  ; l'erreur standard est entre parenthèses.

À la lumière de ces résultats, on constate que les facteurs antécédents ne suffisent pas à expliquer le passage à l'acte. En effet, plusieurs circonstances de vie ont un impact sur la commission de crimes durant la période fenêtre. Ainsi, répondant à nos interrogations initiales, il semblerait que des caractéristiques antécédentes propres à l'individu (le sexe, la présence de criminalité chez un parent, pointage ICJE, âge auquel

les problèmes de jeu ont commencé) expliquent en partie l'apparition de comportements délinquants chez les joueurs pathologiques. L'émergence et les variations de certains événements de vie viennent compléter cette explication, et nous permettent de mieux comprendre pourquoi la trajectoire criminelle évolue à travers le temps. Malgré tout, de nombreuses questions restent dans l'ombre, notamment celles ayant trait à la séquence temporelle de la relation. De fait, certains facteurs comme les pertes relatives ou les événements aversifs pourraient avoir une influence différée sur la commission d'un crime. De la même manière, si l'on veut être en mesure d'appréhender les positions respectives du jeu et du crime dans cette séquence temporelle, il convient d'observer si le lien persiste ou non lorsque l'on « place », par une manœuvre statistique, le crime avant les pertes relatives. Ainsi, les modèles 2a et 2b (Tableau V) rendent compte de cet effet différé, ou « lag ». À noter que les analyses s'effectuent alors sur 35 points de mesure contre 36 initialement.<sup>8</sup>

Par l'effet de délai appliqué à certaines des variables indépendantes de niveau 1 (modèle 2a), on cherche à vérifier si le crime peut avoir une influence sur certains facteurs. Il va de soi que certaines relations n'ont qu'un faible intérêt théorique, alors que d'autres requièrent toute notre attention. Ainsi donc, seuls les variables déviantes (consommation d'alcool et de drogues, remboursement d'un emprunt auprès d'un prêteur de type « shylock »), les paramètres de la trajectoire de jeu (pertes relatives, diversification en matière de jeu), ainsi que les événements aversifs ont été modifiés, en décalant les observations de chaque mois sur le mois suivant. Globalement, les résultats sont très similaires au premier modèle, à l'exception de la perte de signification de la relation entre le remboursement d'un « shylock » et le crime ( $p = 0,598$ ), ce qui est congruent avec nos interprétations précédentes supposant le recours aux prêts usuriers comme alternative au crime. L'absence d'autres changements majeurs au niveau des significations et des valeurs peut être interprétée de deux manières. Premièrement, il est

---

<sup>8</sup>L'introduction du délai induit un décalage des observations pour chacune des variables concernées. On « perd » alors le premier mois de la période fenêtre, puisque certaines observations sont manquantes, reportées sur le mois suivant. Il est donc préférable de supprimer ce mois avant d'effectuer les analyses.

possible que les séquences de jeu intenses, débouchant sur une série d'actes criminels, puissent s'étendre sur une période de plusieurs mois. Une hypothèse plus séduisante peut-être, voudrait que dans plusieurs cas, les gains du crime soient réinvestis dans le jeu et/ou la consommation de stupéfiants. À l'appui de cette thèse, on considérera les revenus issus de ces forfaits, qui se montent en moyenne à 5'197 \$ par mois (en ne considérant que les mois d'activité criminelle). Ces montants confortables incitent aux surinvestissements plutôt qu'au remboursement des dettes, comme encourage à le voir l'absence de signification avec la présence d'un remboursement de prêt usurier sur le mois suivant. Plus explicite, un crime commis pendant le mois est lié avec, sur le mois suivant, une augmentation de 11,3% des pertes relatives (Odds Ratio = 1,113 ;  $p = 0,011$ ), de 63,6% de la diversification aux jeux (Odds Ratio = 1,636 ;  $p = 0,006$ ), ainsi qu'avec un accroissement des dépenses pour la consommation d'alcool et de drogues<sup>9</sup> (Odds Ratio = 3,422 ;  $p = 0,000$ ). Ce constat nous conforte dans l'idée que les fruits de la criminalité sont plus facilement flambés dans un train de vie festif (Cusson, 2005), qu'utilisés afin de se sortir du style de vie déviant.

Alors que le modèle 2a cherchait à rendre compte de l'influence du crime sur d'autres comportements déviant, l'introduction de « lag » sur la commission de crimes (modèle 2b) nous renseigne sur l'effet différé des circonstances de vie sur le passage à l'acte. Une fois de plus, très peu de changements sont à signaler, à l'exclusion des facteurs en lien avec les prêts usuraires et des événements aversifs qui perdent leur signification par rapport au modèle original. Concernant l'absence d'impact des circonstances marquantes de la vie sur la commission du crime, il pourrait être dû à l'intensité de ces expériences. En effet, il est compréhensible qu'un drame puisse faire naître des réactions excessives conduisant au crime, mais il paraîtrait étrange que ce dernier n'ait pas lieu dans ses environs temporels immédiats. Pour des raisons similaires, il est difficilement justifiable d'introduire un « lag » plus important afin d'observer des effets à plus long terme, étant donné l'horizon temporel moyen des criminels, agissant

---

<sup>9</sup> La présence d'un crime sur le mois équivaut à une augmentation de 3,422 unités logarithmiques des dépenses pour la consommation d'alcool et de drogues le mois suivant.

plus facilement sur la présentation d'une opportunité qu'après une planification longue et minutieuse. Globalement, nos résultats semblent indiquer que les joueurs pathologiques font preuve de présentisme, à l'instar des délinquants.

Tableau V. Modèles linéaire hiérarchique généralisé (MLGH) sur les mois d'activité criminelle avec introduction de délai sur les facteurs déviants (Modèle 2a) et sur la commission de crime (modèle 2b) : coefficient logistique ( $\gamma$ ) et Odds Ratio.

| Crime                     | Modèle 2a   |                        | Modèle 2b   |                       |
|---------------------------|-------------|------------------------|-------------|-----------------------|
|                           | $\gamma$    | Odds Ratio [IC 95%]    | $\gamma$    | Odds Ratio [CI 95%]   |
| <b>Niveau 1 (n= 1225)</b> |             |                        |             |                       |
| Relation                  | -0.34       | 0.712 [0.406 - 1.247]  | -0.45       | 0.636 [0.377 - 1.073] |
| Emploi                    | 0.004       | 1.004 [0.997 - 1.010]  | 0.003       | 1.003 [0.999 - 1.007] |
| Thérapie                  | -0.12       | 0.890 [0.448 - 1.769]  | 0.037       | 1.038 [0.662 - 1.629] |
| Consommation              | 1.23**      | 3.422 [2.070 - 5.659]  | 0.92**      | 2.497 [1.503 - 4.150] |
| Shylock                   | -0.11       | 0.895 [0.591 - 1.354]  | 0.004       | 1.004 [0.744 - 1.355] |
| Pertes relatives          | 0.11*       | 1.113 [1.025 - 1.208]  | 0.10**      | 1.108 [1.045 - 1.174] |
| Diversité de jeu          | 0.49*       | 1.636 [1.155 - 2.318]  | 0.23*       | 1.262 [1.039 - 1.534] |
| Événements aversifs       | 0.38*       | 1.462 [1.063 - 2.013]  | 0.08        | 1.083 [0.787 - 1.491] |
| <b>Niveau 2 (n= 35)</b>   |             |                        |             |                       |
| Sexe                      | -1.54*      | 0.215 [0.072 - 0.640]  | -1.42*      | 0.241 [0.090 - 0.643] |
| Âge                       | 0.06        | 1.059 [0.986 - 1.138]  | 0.04        | 1.046 [0.982 - 1.114] |
| Scolarité                 | 0.28        | 1.329 [0.926 - 1.908]  | 0.32        | 1.371 [0.978 - 1.921] |
| Pointage FCS              | -0.01       | 0.992 [0.966 - 1.018]  | -<br>0.0004 | 0.999 [0.975 - 1.024] |
| Criminalité parent(s)     | 1.37*       | 3.952 [1.246 - 12.539] | 1.09*       | 2.963 [1.017 - 8.634] |
| Pointage ICJE             | -<br>0.13** | 0.879 [0.792 - 0.977]  | -<br>0.15** | 0.864 [0.796 - 0.938] |
| Âge problème jeu          | -<br>0.11** | 0.899 [0.849 - 0.952]  | -<br>0.11** | 0.898 [0.856 - 0.942] |

## **CHAPITRE 4 - DISCUSSION**

## 4.1 Déterminants, circonstances et opportunités

Le présent mémoire s'est penché sur le lien entre jeu et crime. En particulier, nous avons d'abord cherché les facteurs permettant de discriminer dans une population de joueurs excessifs, ceux qui commettent des crimes de ceux qui s'en abstiennent. En partant de l'hypothèse selon laquelle un schéma sous-jacent induirait l'expression de divers comportements déviants (Gottfredson et Hirschi, 1990 ; Barnes et al., 2005), on aurait pu s'attendre à voir certains facteurs traditionnellement lié à la consommation de stupéfiants ou au crime (par exemple l'âge, le sexe ou le faible contrôle de soi) avoir un impact sur ce dernier. Nos résultats dépeignent une réalité sensiblement différente, en montrant que les antécédents familiaux en matière de crime et les caractéristiques propres à la trajectoire de jeu sont les principaux éléments qui, au niveau statique, permettent de prédire la commission de crimes parmi les individus qui démontrent des problèmes de jeu.

Selon un grand nombre d'études, il semblerait que l'âge, le sexe, l'ethnie et le statut socioéconomique soient des facteurs d'influence sur le jeu (Volberg et Steufen, 1991 ; Wallisch, 1993 ; Shaffer, Hall, Bilt, 1997 ; Barnes et al., 1999 ; Raylu et Oei, 2002). De plus, la recherche empirique atteste d'un lien entre certains de ces éléments sociodémographiques et d'autres comportements à caractère déviant (Barnes & Farrell, 1992; Barnes et al., 1999; Hawkins, 1996; Vitaro et al., 2001). Toutefois, l'impact de chacun de ces facteurs est sujet à débat (Welte, 2001, 2004 ; Barnes et al., 2005). C'est dans cet esprit plus nuancé que ce positionnement les résultats du présent mémoire, qui n'ont démontré aucun lien entre des facteurs sociodémographiques, sauf en ce qui concerne le sexe une fois les éléments variant au cours du temps pris en considération. Sans minimiser l'incidence de disparités au niveau de l'échantillonnage (nombre de participants souvent plus important, provenances diverses et recrutement fréquent d'adolescents), on peut expliquer ces différences par le fait que la plupart des études réalisées emploient des méthodes d'analyses qui ne tiennent pas compte de l'influence d'une diversité de facteurs sur divers comportements déviants (Barnes et al., 2005).



C'est sans doute pour la même raison que le faible contrôle de soi, dont l'impact de ses dimensions a été largement démontré sur le crime et sur le jeu pathologique (Blaszczynski, Wilson et McConaghy, 1986 ; Coventry et Brown, 1993 ; Carlton et Manowitz, 1994 ; Vitaro, Arseneault et Tremblay, 1999 ; Steel et Blaszczynski, 1998 ; Barnes et al., 1999, 2005) reste faible dans notre étude. En effet, lorsque l'on analyse ce facteur séparément, on remarque qu'il augmente les chances de passage à l'acte. Une fois intégré à un modèle multifactoriel en revanche, il perd toute signification. A contrario, le pointage sur l'Indice Canadien du Jeu Excessif, intégrant dans une certaine mesure une partie des dimensions du faible contrôle de soi, comme l'impulsivité et la recherche de sensations fortes, affirme un lien solide avec le crime, lorsque l'on tient compte de l'influence de l'ensemble des facteurs stables. Il est possible que l'aspect multidimensionnel de ces deux construits annule certains des effets simples de leurs dimensions respectives. Bien qu'il n'y ait pas de corrélation entre les deux indicateurs (pas de signification au niveau bivarié), certaines questions, qui composent leur questionnaire et que l'on peut relier à la recherche de sensations fortes, semblent ainsi liées à la présence d'un crime déjà commis (analyses de corrélations). Ce bémol mis à part, l'impact de l'ICJE sur le crime, tout comme celui des autres paramètres de jeu pris en considération (l'âge auquel les problèmes de jeu se déclarent, la diversification en matière de jeu, ainsi que les pertes relatives), rejoint les résultats des études sur le jeu, qui dénotent leur influence prépondérante sur le degré d'engagement dans une trajectoire de jeu pathologique et sur la commission de certains crimes (Barnes et al., 1999 ; Welte et al., 2004).

Comme mentionné précédemment, les éléments qui composent le schéma sous-jacent de comportements déviants supposé par Barnes et al. (2005) contrastent d'avec les effets fixes découverts dans notre étude. Bien que l'on puisse une nouvelle fois admettre que ces différences résultent d'échantillonnages distincts (l'étude de Barnes et ses collègues porte sur des adolescents uniquement), il est aussi raisonnable de penser que ces variations proviennent de la diversité des catégories de facteurs. Ainsi, si notre étude à l'avantage d'intégrer des éléments se rattachant à la trajectoire de jeu, l'absence de facteurs de socialisation (délinquance des pairs et supervision parentale) lui fait défaut.

Finalement, on peut expliquer ces divergences de résultats par l'absence d'un profil de développement unique chez les joueurs pathologiques. En effet, l'étude de Blaszczynski et Nower (2002) met en évidence l'hétérogénéité de la population des joueurs, en indiquant que la genèse des problèmes de jeu peut suivre différents schémas.

Cela dit, ces résultats ne nous obligent pas pour autant à abandonner complètement l'idée de la présence de causes communes à ces deux comportements. En effet, rappelons que l'engagement dans le jeu, pris comme un tout et mesuré à travers les différents paramètres de sa trajectoire, est fortement lié à certaines dimensions du faible contrôle de soi par la littérature. Ainsi, même si le construit en question ne ressort pas significativement de nos analyses, l'impulsivité et la recherche de sensations fortes se lisent aisément en filigrane et continuent d'appuyer la thèse du schéma sous-jacent.

Le modèle ne considérant que les facteurs stables influençant la commission de crime au sein de notre échantillon offre globalement une bonne valeur prédictive, comme en atteste la part notable de la variance expliquée (44,1%). La forte association entre les facteurs liés au jeu et les délits perpétrés laisse cependant penser que jeu et crime sont liés dans certaines trajectoires. Bien qu'efficace, ce modèle n'élucide en effet pas pour autant toutes les questions entourant le passage à l'acte. Si l'apparition du jeu pathologique ne peut être réduite à une somme de facteurs communs uniques, est-il raisonnable de croire que ses conséquences ne diffèrent pas d'un individu à l'autre ? Peut-on affirmer avec certitude que chacun réagira de la même manière aux événements qui jalonnent l'existence ? On peut au contraire penser que les circonstances de vie viennent moduler l'effet des facteurs antécédents, qui eux-mêmes prédéterminent peut-être en partie certaines réactions à ces événements.

Uggen et Thompson (2003) expriment la différence majeure entre études transversales et longitudinales par leurs aptitudes respectives. Alors que les premières identifient des corrélats, desquels se dessine un portrait statique, les secondes tendent vers la synchronisation entre les circonstances de vie et les comportements à l'étude, dévoilant un tableau dynamique de la situation.

La rareté des études longitudinales sur le jeu, si elle contribue en partie à l'originalité de notre approche, nous empêche de faire des comparaisons directes quant à nos résultats. Au niveau méthodologique, l'avantage de notre étude sur la plupart de celles existantes est indéniablement le nombre de points de mesure, qui nous permet d'apprécier la synchronicité des événements avec une plus grande fidélité (36 points de mesure contre généralement entre 3 et 6). Les autres études prennent l'ascendant quant à l'ampleur de la période à l'étude (3 ans pour la présente étude, et généralement 3 à 6 ans pour les autres), autorisant l'observation d'effets à plus long terme. Toutefois, elles tendent à agréger l'information sur la période qui sépare deux points de mesure, annulant du même coup l'incidence des possibles variations à plus court terme. À la vue des changements constatés sur chaque mois durant la courte période analysée, les avantages d'avoir opté pour un plus grand nombre de points de mesure plus rapprochés dans le temps sont incontestables. Le choix quant à la taille de la lunette temporelle se révèle très bien adapté à la réalité de notre échantillon, car un mois correspond la plupart du temps au versement d'un salaire, au paiement d'un intérêt ou à la réception d'une prestation gouvernementale, ce qui permet de juger facilement du taux d'investissement dans le jeu, des séquences de remboursement de « shylock » ou des dépenses en stupéfiants par exemple. Globalement, cette unité de mesure semble bien se prêter aux analyses effectuées, en donnant un cadre précis à l'évolution de la situation financière des joueurs pathologiques, élément au centre des préoccupations de ces derniers.

Lorsque l'on règle la focale d'analyse sur les joueurs qui commettent des crimes, et que l'on s'attèle à la tâche de faire ressortir les conditions du passage à l'acte, les facteurs stables précédemment identifiés (auxquels s'ajoute le sexe) préservent une certaine influence. En observant les facteurs qui varient au cours du temps, on distingue une incidence marquée des comportements déviants et des événements négatifs intenses qui jalonnent l'existence sur la délinquance. Dans le cas particulier de la consommation d'alcool et de drogues et des facteurs évoluant dans le temps liés aux trajectoires de jeu (pertes relatives et diversification en matière de jeu), cette influence semble réciproque comme l'a démontré la désynchronisation des événements par l'introduction d'un effet de « lag ». Les déviances paraissent entraîner l'individu dans un style de vie déviant,

encourageant à son tour l'apparition d'autres types de comportements déviants. Il apparaît donc nécessaire de tenir compte des circonstances de vie, afin de mieux apprécier la dynamique du passage à l'acte. Spécifiquement, la considération des événements de la vie déviante revêt une importance particulière (Ouellet, 2012a, 2012b), et l'on ne peut s'en tenir à l'influence de circonstances conventionnelles, comme le suggèrent les modèles classiques (Sampson et Laub, 1990, 1993 ; Laub et Sampson, 2003).

Au bout du compte, conformément à nos hypothèses, le crime chez les joueurs excessifs semble être la résultante des caractéristiques individuelles et des circonstances de vie, établissant un contexte de déviance favorable au passage à l'acte. Néanmoins, aucun schéma ne peut actuellement prédire avec certitude l'occurrence d'un tel acte, qui reste en grande partie tributaire des opportunités qui se présentent à l'individu.

Au niveau des résultats, notre étude corrobore celle d'Aaltonen et ses collègues (2016), qui mettent en évidence la forte influence de l'endettement (général, non spécifique au jeu) sur la commission de crimes. Nos conclusions sont également en adéquation avec le corpus sur les conséquences de la consommation excessive d'alcool et de drogues, signalant son effet amplificateur sur les habitudes de jeu et la commission de délits (Elia et Jacobs, 1993 ; Griffiths, 1994 ; Horney et al., 1995 ; Barnes et al., 1999, 2005 ; Blaszczynski et Mccallum, 2002 ; Grant et al., 2002 ; Uggen et Thompson, 2003 ; Welte et al., 2004b ; McGloin et al., 2007 ; French et al., 2008)

## **4.2 Forces et faiblesses**

En dépit de ces résultats très prometteurs, un certain nombre de limites émergent de différents aspects de ce mémoire. La première a trait à la généralisation des résultats, car même si certaines des caractéristiques de l'échantillon correspondent à ce que l'on peut généralement trouver dans la littérature, celui-ci n'est pas pour autant représentatif de la population totale des individus catégorisés joueurs problématiques, pathologiques ou excessifs. Il est possible d'évoquer deux raisons principales expliquant cet état de

fait. D'une part, le bilan des connaissances actuelles ne permet pas de connaître ces paramètres avec précision. D'autre part, et il s'agit sans doute de l'élément le plus important compte tenu de nos hypothèses, la sélection de l'échantillon engendre un biais du fait qu'elle exclut notamment les joueurs qui n'ont pas demandé de l'aide (thérapie), et ceux qui sont incarcérés. Or, il est raisonnable de penser que cette dernière catégorie regroupe des individus parmi les plus engagés dans des trajectoires criminelles. Il est donc probable que nos résultats minimisent la prévalence de crimes commis par les joueurs pathologiques dans la population globale. Dans le même ordre d'idées, Lesieur et Rosenthal (1991) relèvent des différences de prévalences entre la population générale des joueurs pathologiques et la population en traitement (dont notre échantillon fait partie). Ainsi, il semblerait que les jeunes et les personnes appartenant à des minorités ethniques soient sous-représentés chez les Joueurs Anonymes, comparé aux sondages à grande échelle. Là encore, il est envisageable que nos résultats tombent sous le coup de ce biais, orientant nos interprétations dans une direction erronée lorsque l'on considère l'ensemble des joueurs pathologiques.

Toujours en lien avec la validité écologique de nos résultats, mentionnons que la période observée correspond possiblement aux trois dernières années de carrière des joueurs pathologiques de notre échantillon, puisque ces derniers ont une carrière moyenne de 10,5 ans avant l'entrée en traitement, et que les études estiment la carrière moyenne d'un joueur à 12,6 ans (Wegrzycka, 2007). Que cette période corresponde ou non avec ce que certains auteurs décrivent comme une phase de désespoir, durant laquelle les crimes seraient commis (Custer, 1985 ; Rosental, 1989 ; Lesieur et Blume, 1991 ; Doley, 2000 ; Wegrzycka, 2007), on est en droit de supposer que les mois qui précèdent l'entrée en thérapie sont parmi les plus intenses. Or, rappelons brièvement que les joueurs composant notre échantillon ont justement été rencontrés après leur entrée en thérapie. En adéquation avec nos hypothèses, on peut aussi avancer l'idée qu'après de longues années à s'imprégner du style de vie déviant, les connexions acquises tendraient à favoriser le nombre d'opportunités criminelles, et l'adéquation avec les valeurs déviantes rendrait le passage à l'acte plus facile. Dans un cas comme dans l'autre, il est donc possible qu'il y ait plus de crimes commis durant ces 36 mois que durant toute

autre période, biaisant en partie notre compréhension du phénomène. Bien que la présence et l'ampleur d'un tel biais soit très difficiles à déterminer, la proportion de joueurs de notre échantillon aillant déjà commis un crime au cours de leur vie (43%) nous rassérène, en étant supérieure à celle des joueurs étant passé à l'acte pendant la période fenêtre (35%).

Une dernière réserve est à émettre quant à la procédure d'enquête choisie afin de récolter les données ; il s'agit d'un questionnaire auto-rapporté. La nature de cet instrument, ainsi que celle de la problématique entraînent de possibles biais de désirabilité qui pourraient orienter nos résultats. Dans le même ordre d'idée, et il s'agit d'un biais commun à de nombreuses études, la compensation monétaire offerte aux participants pourrait venir nuancer certaines réponses. Néanmoins, ce risque a été minimisé autant que possible par les recommandations dispensées aux participants au moment des entretiens. À ceci s'ajoute l'éventualité d'une altération de la mémoire au fil du temps, concernant les données recueillies rétrospectivement. Une imprécision dans certaines réponses concernant les dates d'occurrence ou la durée de certains événements pourrait par exemple en découler, préteritant la détermination de la séquence temporelle. L'absence d'impact apparent de certains facteurs pourrait en être la conséquence directe. Toutefois, une majeure partie de nos facteurs d'intérêt sont basés sur des éléments relatifs à des questions monétaires (pertes relatives, dépenses en alcool et drogue, remboursement de dettes « shylock », criminalité lucrative). Or, les joueurs tiennent généralement des comptes précis à l'égard de leurs dépenses, puisque l'argent se place au centre de leurs préoccupations, étant à la fois le carburant et le moteur de leur vice (ainsi que la cause des accidents, si l'on se permet de filer cette métaphore jusqu'aux conséquences). De plus, la technique des calendriers est une méthode qui a fait ses preuves à de nombreuses reprises (Ahn, Blumstein & Schervish, 1990; Bradburn, Lance & Shevell, 1987; Caspi et al., 1996; Griffin & Armstrong, 2003; Horney & Marshall, 1991; Horney and al., 1995; MacKenzie & Li, 2002; McGloin et al., 2007; Ouellet et Tremblay, 2014; Sutton, Bellair, Kowalski, Light & Hutcherson, 2011; Uggen & Thompson 2003), et s'est spécifiquement révélée fiable pour estimer les revenus délinquants pour un échantillon d'adultes incarcérés (Charest, 2004). Ces risques sont

donc mineurs, et l'utilisation des calendriers introduit l'inestimable possibilité de découper la période observée en séquences d'événements, autorisant effectivement l'analyse conjointe de facteurs variant au fil du temps et l'examen de leur influence réciproque. Son application sur une population de joueurs excessifs dans le but d'établir un lien avec le crime est une première, et les résultats obtenus confirment son succès.

Un des intérêts majeurs de notre étude est d'ailleurs sans aucun doute la prise en considération de l'aspect temporel, grâce à l'adoption d'un devis longitudinal rétrospectif. Les publications scientifiques sur le jeu tenant compte des variations des facteurs dans le temps sont très rares, et aucune d'entre elles ne s'était encore penchée en détail sur le lien entre jeu et crime.

L'originalité et la richesse des données se devaient d'être complétées par un cadre conceptuel solide, afin d'être à même de lever le voile sur les questions entourant notre réflexion sur la séquence temporelle de la relation entre jeu excessif et passage à l'acte délinquant. Emprunté aux études sur le crime, le paradigme des carrières criminelles, en tant que manière de structurer et d'organiser les connaissances sur les éléments clés du passage à l'acte (Blumstein, Cohen et Farrington, 1988), s'est révélé particulièrement bien adapté à nos besoins. Plus particulièrement, l'adoption de la perspective des parcours de vie nous a permis de saisir l'influence directe des circonstances de vie sur les opportunités criminelles qui se présentent aux individus, en établissant leur synchronicité avec le passage à l'acte.

### **4.3 Implications théoriques et applications pratiques**

Les résultats de notre étude mettent à mal une conception pourtant bien ancrée dans la littérature sur le jeu, qui voudrait que la carrière d'un joueur passe obligatoirement à travers un certain nombre de phases (Custer, 1985 ; Rosental, 1989 ; Lesieur et Blume, 1991 ; Doley, 2000 ; Wegrzycka, 2007). Selon cette vision, une période de gain est succédée par une progression constante des habitudes de jeu

(fréquence de jeu et sommes investies), accélérée par l'impulsivité individuelle et la prise de stupéfiants. L'endettement occasionné, ainsi que l'épuisement des sources de financement légitimes, sombreraient ensuite l'individu dans une phase de désespoir, durant laquelle les conséquences les plus néfastes se manifesteraient (emprunt illégal, perte d'emploi, tentative de suicide, criminalité, etc.). L'étape finale étant la prise de conscience de l'irrationalité de sa passion, conduisant à des démarches pour s'en sortir.

En partant du principe que les 36 mois précédant l'entrée en thérapie correspondent (ou du moins englobent) cette période de désespoir, on devrait y constater une intensité des habitudes de jeu croissante et soutenue, ainsi qu'un fort taux de criminalité. Au contraire, les habitudes de jeu présentent des hauts et des bas, des épisodes d'abstinence suivis de périodes de rechutes, qui font écho à bon nombre d'études (Ledgerwood & Petry, 2006 ; Oei & Gordon, 2008 ; Ouellet, 2012a, 2012b). De plus, le crime semble être réparti uniformément sur la période fenêtre (pour les participants qui commettent des crimes, la proportion des mois dénotant la présence d'activité criminelle s'élève à 34,9%), et une grande partie de nos joueurs ne commettent pas de crime (65% s'en abstiennent). Sans abandonner définitivement l'idée de stades, il pourrait s'agir de cycles plus courts qui se répéteraient tout au long de la carrière des joueurs excessifs, s'apparentant aux trajectoires en zigzag (intermittence des cycles d'activité et inactivité dans le crime) qu'empruntent la majorité des délinquants (Glaser, 1969). Le passage d'une phase à l'autre dépendrait alors davantage de l'occurrence de diverses circonstances de vie et des opportunités criminelles.

L'adoption d'un cadre conceptuel tenant compte à la fois des facteurs antécédents et des événements évoluant au cours du temps nous a permis de mettre lumière l'importance des circonstances de la vie déviante (et particulièrement l'incidence des paramètres de la trajectoire de jeu) sur le passage à l'acte chez les joueurs excessifs. Les études de Ouellet (2012a, 2012b), portant sur le même échantillon, ont quant à elles mis en évidence l'impact des circonstances associées à un style de vie déviant sur l'engagement dans une trajectoire de jeu. Le recoupement de ces



conclusions renforce l'idée selon laquelle les comportements déviants exercent une influence les uns sur les autres.

Les politiques en prévention du crime, ainsi que le traitement de la toxicomanie et du jeu pathologique gagneraient donc à considérer chacun de ces comportements déviants dans une structure plus large de déviance. La réalité des joueurs pathologiques suit une diversité de schémas (population hétérogène), et dépend fortement des circonstances dynamiques de la vie, requérant un cadre d'analyse relativement flexible. La souplesse du cadre conceptuel des carrières criminelles, et plus particulièrement du paradigme des parcours de vie, permet d'apprécier cette grande diversité. En autorisant l'intégration de multiples facteurs et la prise en compte de leurs variations dans le temps, on a pu constater qu'il s'adaptait efficacement à chacune des trajectoires observées.

## **CONCLUSION**

La réalisation de la présente étude est une grande réussite, en ce qu'elle a permis de démontrer avec fiabilité que l'utilisation d'un modèle adapté des parcours de vie, emprunté aux études développementales en criminologie, s'applique efficacement lorsque l'on cherche à dévoiler les conditions entourant le passage à l'acte criminel, pour un échantillon de joueurs excessifs. Cette application est pour l'heure unique en son genre, mais son succès devrait lui garantir un avenir prospère.

Grâce à cette transposition novatrice, nous avons pu mettre en lumière certaines zones d'ombre du lien entre jeu et crime qui subsistaient encore dans la littérature. Premièrement, les trajectoires criminelles des joueurs excessifs, à l'instar des trajectoires de délinquant, sont caractérisées par l'intermittence des cycles d'activité et d'inactivité. Ce constat va à l'encontre de la majorité des théories sur le jeu, qui suggèrent une évolution progressive et constante des carrières de joueurs, jusqu'à ce qu'un point de rupture engage l'individu sur le chemin du crime. Deuxièmement, les circonstances du passage à l'acte chez les joueurs de notre échantillon sont majoritairement définies par les événements de la vie déviante. Là encore, cette observation s'oppose à la vision traditionnelle voulant que les aspects marquants de la vie conventionnelle soient ceux qui conduisent principalement à l'acte criminel. Troisièmement, notre étude démontre que les paramètres relatifs au jeu permettent de prédire avec une bonne probabilité, non seulement « qui » commet des crimes, mais aussi « quand » ! Contrairement donc à ce que de nombreuses études supposent, le passage à l'acte chez les joueurs pathologiques dépend en très grande partie de leurs habitudes de jeu (ICJE, âge auquel commencent les problèmes de jeu, pertes relatives, diversification), et non pas uniquement de facteurs communs à la population générale. Finalement, l'exploration de la séquence temporelle, par l'introduction d'un effet de « lag » appliqué à certains de nos paramètres, a permis de constater que dans certains cas, le crime précède à une intensification des habitudes de jeu. Ces résultats évoquent une relation temporelle intime entre les comportements déviants.

Au niveau des implications de telles découvertes, il va de soi que la recherche, tout comme l'intervention, devra dorénavant considérer le jeu pathologique, à la fois

comme un comportement déviant s'insérant dans un style de vie déviant, et comme une trajectoire particulière dont les paramètres influencent l'apparition d'autres conduites déviantes.

Malgré ces constatations très encourageantes, un certain nombre de questions émergent de nos résultats et de leur interprétation, ouvrant la voie à de futures études. Tout d'abord, il est difficile d'expliquer la raison pour laquelle les femmes de notre sous-échantillon de joueurs excessifs commettant des crimes sur la période fenêtre passent plus souvent à l'acte que leurs homologues masculins. Ensuite, le délai appliqué au paramètre associé au crime permet de supposer la préséance temporelle du crime sur le jeu pour certaines trajectoires, ainsi qu'une certaine continuité de la relation entre les deux comportements déviantes. Une amorce d'explication à ces deux constatations pourrait bien résider dans une différence de nature des crimes commis, en établissant une distinction entre crimes acquisitifs et crimes de marché. La première catégorie renvoie aux délits de circonstance, dont le but est un gain immédiat et dont on suppose un réinvestissement très rapide. La seconde a trait aux délits perpétrés par des criminels de carrière, requérant une certaine expérience dans le monde du crime, une organisation parfois plus complexe et amenant plus facilement une certaine continuité dans les gains amassés. On peut alors supposer que les crimes de marché suivent un schéma de comportements déviantes (effets fixes) plus stable, et sont moins tributaires de l'impact des événements de vie que les crimes acquisitifs. Si un examen préliminaire (corrélations bivariées) nous conforte dans cette hypothèse, l'occurrence semble toutefois insuffisante pour obtenir des résultats significativement concluants lors d'analyses plus complexes. Une manière d'y remédier serait d'augmenter la taille de notre échantillon, en intégrant notamment une représentation des joueurs incarcérés.

En considérant le bilan très positif de la présente étude, il est clair que les recherches futures souhaitant examiner le lien entre le jeu pathologique et le crime au niveau dynamique gagneraient à tenir compte des déterminants, des circonstances et des hasards du passage à l'acte.

## Bibliographie

- Aaltonen, M., Oksanen, A., & Kivivuori, J. (2016). Debt problems and crime. *Criminology*, 54(2), 307-331.
- Ahn, C. W., Blumstein, A., & Schervish, M. (1990). Estimation of arrest careers using hierarchical stochastic models. *Journal of Quantitative Criminology*, 6(2), 131-152.
- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed.). Washington, DC : Author.
- Anderson, G., & Brown, R. I. F. (1984). Real and laboratory gambling, sensation-seeking and arousal: towards a Pavlovian component in general theories of gambling and gambling addictions. *British Journal of Psychology*, 75, 401–411.
- Arneklev, B. J., Cochran, J. K., & Gainey, R. R. (1998). Testing Gottfredson and Hirschi's "low self-control" stability hypothesis: An exploratory study. *American Journal of Criminal Justice*, 23(1), 107-127.
- Barnes, G. M., & Farrell, M. P. (1992). Parental support and control as predictors of adolescent drinking, delinquency, and related problem behaviors. *Journal of Marriage and the Family*, 763-776.
- Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Dintcheff, B. A. (1999). Gambling and alcohol use among youth: Influences of demographic, socialization, and individual factors. *Addictive Behaviors*, 24(6), 749-767.
- Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Dintcheff, B. A. (2005). Shared predictors of youthful gambling, substance use, and delinquency. *Psychology of Addictive Behaviors*, 19(2), 165.
- Blanco, C., Ibanez, A., Saiz Ruiz, J., Blanco-Jerez, C., & Nunes, E. V. (2000). Epidemiology, pathophysiology and treatment of pathological gambling. *CNS Drugs*, 13 (6), 397–407.
- Blanco, C., Orensanz-Munoz, L., Blanco-Jerez, C., & Saiz-Ruiz, J. (1996). Pathological gambling and platelet MAO activity: a psychobiological study. *American Journal of Psychiatry*, 153 (1), 119–121.

- Black, D. W., & Moyer, T. (1998). Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior. *Psychiatric Services*, 49 (11), 1434–1439.
- Blaszczynski, A. P., & McConaghy, N. (1989a). Anxiety and/or depression in the pathogenesis of addictive gambling. *International Journal of Addictions*, 24, 337–350.
- Blaszczynski, A. P., & McConaghy, N. (1994). Criminal offenses in Gamblers Anonymous and hospital treated pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 10(2), 99-127.
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499.
- Blaszczynski, A. P., Wilson, A. C., & McConaghy, N. (1986). Sensation-seeking and pathological gambling. *British Journal of Addiction*, 81 (1), 113–117.
- Blumstein, A. (Ed.). (1986). *Criminal Careers and "Career Criminals,"* (Vol. 2). National Academies.
- Blumstein, A., Cohen, J., & Farrington, D. P. (1988). Criminal career research: Its value for criminology. *Criminology*, 26(1), 1-35.
- Bradburn, N. M., Rips, L. J., & Shevell, S. K. (1987). Answering autobiographical questions: The impact of memory and inference on surveys. *Science*, 236(4798), 157-161.
- Brown, R. I. F. (1987). Pathological gambling and associated patterns of crime: Comparisons with alcohol and other drug addictions. *Journal of Gambling Behavior*, 3(2), 98-114.
- Browne, B. R. (1989). Going on tilt: Frequent poker players and control. *Journal of Gambling Behavior*, 5(1), 3-21.
- Bryk, A. S., & Raudenbush, S. W. (1992). *Hierarchical linear models: Applications and data analysis*.
- Burton, V. S., Cullen, F. T., Evans, T. D., Alarid, L. F., & Dunaway, R. G. (1998). Gender, self-control, and crime. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 35(2), 123-147.

- Carlton, P., & Goldstein, L. (1987). Physiological determinants of pathological gambling. In T. Galski (Ed.), *The handbook of pathological gambling* (pp. 111–135). Springfield, IL: Charles C Thomas.
- Carlton, P. L., & Manowitz, P. (1992). Behavioral restraint and symptoms of attention deficit disorder in alcoholics and pathological gamblers. *Neuropsychobiology*, 25 (1), 44–48.
- Carlton, P. L., & Manowitz, P. (1994). Factors determining the severity of pathological gambling in males. *Journal of Gambling Studies*, 10 (2), 147–157.
- Caspi, A., Moffitt, T. E., Thornton, A., Freedman, D., Amell, J. W., Harrington, H., ... & Silva, P. A. (1996). The life history calendar: a research and clinical assessment method for collecting retrospective event-history data. *International journal of methods in psychiatric research*.
- Charest, M. (2004). Peut-on se fier aux délinquants pour estimer leurs gains criminels?. *Criminologie*, 63-87.
- Chevalier, S., & Allard, D. (2001). Pour une perspective de santé publique des jeux de hasard et d'argent. Institut national de santé publique du Québec.
- Comings, D. E., Rosenthal, R., Lesieur, H. R., Rugle, L. J., Muhleman, D., Chiu, C., Dietz, G., & Gade, R. (1996). A study of the dopamine D2 receptor gene in pathological gambling. *Pharmacogenetics*, 6 (3), 223–234.
- Coventry, K. R., & Brown, R. I. F. (1993). Sensation-seeking, gambling and gambling addictions. *Addictions*, 88, 541–554.
- Cox, B. J., Enns, M. W., & Michaud, V. (2004). Comparisons between the South Oaks Gambling Screen and a DSM-IV-based interview in a community survey of problem gambling. *Canadian Journal of Psychiatry*, 49(4), 258-264.
- Cusson, M. (2008). *La délinquance, une vie choisie*. J.-M. Tremblay.
- Custer, R. L. (1984). Profile of the pathological gambler. *Journal of Clinical Psychiatry*.
- Custer, R., & Milt, H. (1985). *When luck runs out: Help for compulsive gamblers and their families*. Facts on File.
- Deane, G., Armstrong, D. P., & Felson, R. B. (2005). An examination of offense specialization using marginal logit models. *Criminology*, 43(4), 955-988.

- Dodge, Y. (2006). *The Oxford dictionary of statistical terms*. Oxford University Press on Demand.
- Doley, R. M. (2000). *Want to Make a Bet?: Gambling and Crime in Australasia*. Australasian Centre for Policing Research.
- Eisen, S. A., Lin, N., Lyons, M. J., Scherrer, J. F., Griffith, K., True, W. R., Goldberg, J., & Tsuang, M. T. (1998). Familial influences on gambling behavior: an analysis of 3359 twin pairs. *Addiction*, 93 (9), 1375–1384.
- Elder Jr, G. H. (1985). *Life course dynamics: trajectories and transitions 1968-1980*.
- Elia, C., & Jacobs, D. F. (1993). The incidence of pathological gambling among Native Americans treated for alcohol dependence. *Substance Use & Misuse*, 28(7), 659-666.
- Farrington, D. P. (2003). Developmental and life-course criminology: Key theoretical and empirical issues-the 2002 Sutherland Award address. *Criminology*, 41(2), 221-225.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index : final report*. Ottawa : Canadian Centre on Substance Abuse.
- Freedman, D., Thornton, A., Camburn, D., Alwin, D., & Young-DeMarco, L. (1988). The life history calendar: A technique for collecting retrospective data. *Sociological methodology*, 18(1), 37-68.
- French, M. T., Maclean, J. C., & Ettner, S. L. (2008). Drinkers and bettors: Investigating the complementarity of alcohol consumption and problem gambling. *Drug and alcohol dependence*, 96(1), 155-164.
- Fulcher, G. T. (1979). Modern gambling mania and the psychological disease of compulsive gambling. *Police Product News*, 3(11), 37-41.
- Gelman, A., & Hill, J. (2007). *Data Analysis Using Regression and Multilevel/Hierarchical Models*. New York : Cambridge University Press.
- Glaser, D. (1969). *The Effectiveness of a Prison and Parole System (abridged ed)*. Indianapolis, IN: Bobb-Merrill.
- Goldstein, P. J. (1985). The drugs/violence nexus: A tripartite conceptual framework. *Journal of drug issues*, 15(4), 493-506.



- Gottfredson, M. R., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*. Stanford University Press.
- Goudriaan, A. E., Slutske, W. S., Krull, J. L., & Sher, K. J. (2009). Longitudinal patterns of gambling activities and associated risk factors in college students. *Addiction*, 104(7), 1219-1232.
- Grant, B. F., Hasin, D. S., Stinson, F. S., Dawson, D. A., Chou, S. P., Ruan, W., & Pickering, R. P. (2004). Prevalence, correlates, and disability of personality disorders in the United States: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *The Journal of clinical psychiatry*.
- Grant, J. E., Kushner, M. G., & Kim, S. W. (2002). Pathological gambling and alcohol use disorder. *Alcohol Research and Health*, 26(2), 143-150.
- Grasmick, H. G., Tittle, C. R., Bursik, R. J., & Arneklev, B. J. (1993). Testing the core empirical implications of Gottfredson and Hirschi's general theory of crime. *Journal of research in crime and delinquency*, 30(1), 5-29.
- Griffin, M. L., & Armstrong, G. S. (2003). The effect of local life circumstances on female probationers' offending. *Justice Quarterly*, 20(2), 213-239.
- Griffiths, M. (1994). An exploratory study of gambling cross addictions. *Journal of Gambling Studies*, 10(4), 371-384.
- Griffiths, M., & Minton, C. (1997). Arcade gambling: a research note. *Psychological Reports*, 80 (2), 413-414.
- Harvey, G. (1987). *Multilevel Models in Educational and Social Research*.
- Hawkins, J. D. (1996). *Delinquency and crime: Current theories*. Cambridge University Press.
- Hay, C., & Forrest, W. (2006). The development of self-control: Examining self-control theory's stability thesis. *Criminology*, 44(4), 739-774.
- Hayano, D. (1982). *Poker faces: the life and work of professional card players*. Berkeley: University of California Press.
- Hodgins, D. C., & el-Guebaly, N. (2004). Retrospective and prospective reports of participants to relapse in pathological gambling. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 72, 72-80.

- Horney, J., & Marshall, I. H. (1991). Measuring Lambda Through Self-Reports. *Criminology*, 29(3), 471-495.
- Horney, J., Osgood, D. W., & Marshall, I. H. (1995). Criminal careers in the short-term: Intra-individual variability in crime and its relation to local life circumstances. *American sociological review*, 655-673.
- Hox, J. (2002). *Multilevel Analysis : Techniques and Applications*. Mahwah, New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates.
- Hser, Y. I., Longshore, D., & Anglin, M. D. (2007). The Life Course Perspective on Drug Use A Conceptual Framework for Understanding Drug Use Trajectories. *Evaluation Review*, 31(6), 515-547.
- Ladouceur, R., Boisvert, J. M., Pépin, M., Loranger, M., & Sylvain, C. (1994). Social cost of pathological gambling. *Journal of gambling studies*, 10(4), 399-409.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., Lachance, S., Doucet, C., Leblond, J., & Jacques, C. (2001). Cognitive treatment of pathological gambling. *The Journal of nervous and mental disease*, 189(11), 774-780.
- Lahey B.B. & Waldman I.D. (2005). A developmental model of propensity to offend during childhood and adolescence. Dans D.P. Farrington (Ed). *Integrated Developmental and Life-course Theories of offending*. Transaction Publishers: New Brunswick, New Jersey, pp. 15-50.
- Laub, J. H., & Sampson, R. J. (1993). Turning points in the life course: Why change matters to the study of crime. *Criminology*, 31(3), 301-325.
- Laub, J. H., & Sampson, R. J. (2003). *Shared beginnings, divergent lives: Delinquent boys to age 70*. Harvard University Press.
- Ledgerwood, D. M., & Petry, N. M. (2006). What do we know about relapse in pathological gambling ? *Clinical Psychology Review*, 26, 216-228.
- Lesieur, H. R. (1977). *The chase: Career of the compulsive gambler*. Cambridge, MA : Schenkman Books.
- Lesieur, H. R. (1987). *Gambling, pathological gambling and crime*.
- Lesieur, H. R. (1998). Costs and treatment of pathological gambling. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 556(1), 153-171.

- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1991). Evaluation of patients treated for pathological gambling in a combined alcohol, substance abuse and pathological gambling treatment unit using the Addiction Severity Index. *British journal of addiction*, 86(8), 1017-1028.
- Lesieur, H. R., & Rosenthal, R. J. (1991). Pathological gambling: A review of the literature (prepared for the American Psychiatric Association task force on DSM-IV committee on disorders of impulse control not elsewhere classified). *Journal of gambling studies*, 7(1), 5-39.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1991). When lady luck loses: Women and compulsive gambling.
- Livingston, J. (1974). *Compulsive gamblers: observations of action and abstinence*. New York: Harper Torchbooks.
- Lorenz, V. (1981). Differences found Among Catholic, Protestant and Jewish families of pathological gamblers. Paper presented at the Fifth National Conference on Gambling and Risk Taking, Lake Tahoe, Nevada, (October).
- Lorenz, V. C., & Yaffee, R. A. (1989). Pathological gamblers and theirs spouses: problems in interaction. *Journal of Gambling Behavior*, 5 (2), 113–126.
- Luke, D. A. (2004) *Multilevel Modeling*. Thousand Oaks, Californie : Sage.
- Lynam, D. R., Caspi, A., Moffit, T. E., Wikström, P. O., Loeber, R., & Novak, S. (2000). The interaction between impulsivity and neighborhood context on offending: the effects of impulsivity are stronger in poorer neighborhoods. *Journal of abnormal psychology*, 109(4), 563.
- Maccallum, F., & Blaszczynski, A. (2002). Pathological gambling and comorbid substance use. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 36(3), 411-415.
- MacKenzie, D. L., & De Li, S. (2002). The impact of formal and informal social controls on the criminal activities of probationers. *Journal of research in crime and delinquency*, 39(3), 243-276.
- Martinez, T. M. (1983). *The gambling scene*. Springfield: Charles Thomas.
- McCormick, R. A., & Taber, J. I. (1987). The pathological gambler: Salient personality variables. *The handbook of pathological gambling*, 9-39.

- McGloin, J. M., Sullivan, C. J., Piquero, A. R., & Pratt, T. C. (2007). Explaining qualitative change in offending: revisiting specialization in the short-term. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 44, 321-346.
- McKay, J. R., Franklin, T. R., Patapis, N., & Lynch, K. G. (2006). Conceptual, methodological, and analytical issues in the study of relapse. *Clinical Psychology Review*, 26(2), 109-127.
- Meyer, G., & Fabian, T. (1992). Delinquency among pathological gamblers: A causal approach. *Journal of Gambling Studies*, 8(1), 61-77.
- Meyer, G., & Stadler, M. A. (1999). Criminal behavior associated with pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15 (1), 29-43.
- Miller, N. V., & Currie, S. R. (2008). A Canadian population level analysis of the roles of irrational gambling cognitions and risky gambling practices as correlates of gambling intensity and pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 24(3), 257-274.
- Morselli, C., & Tremblay, P. (2004). Délinquance, performance et capital social. *Criminologie*, 27 (2), 89-122.
- Morselli, C., Tremblay, P., & McCarthy, B. (2006). Mentors and Criminal Achievement. *Criminology*, 44 (1), 17-43.
- Ocean, G., & Smith, G. J. (1993). Social Reward, conflict, and commitment: a theoretical model of gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 9 (4), 321-339.
- Oei, T. P., & Gordon, L. M. (2008). Psychosocial factors related to gambling abstinence and relapse in members of gamblers anonymous. *Journal of Gambling Studies*, 24(1), 91-105.
- Ouellet, F. (2012). «All in or fold»: les hauts et les bas de la carrière des joueurs excessifs. *Criminologie*, 45(1), 181-211.
- Ouellet, F. (2012). La dynamique des séquences de rechute chez des joueurs excessifs et des joueurs délinquants. *Criminologie*, 51-85.
- Ouellet, F., & Tremblay, P. (2014). Épisodes d'inactivité et revenus criminels dans une trajectoire de délinquance 1. *Canadian Journal of Criminology and Criminal Justice*, 56(5), 527-562.

- Piquero, A. R., Farrington, D. P., & Blumstein, A. (2003). The criminal career paradigm. *Crime and justice*, 359-506.
- Piquero, A. R., Farrington, D. P., & Blumstein, A. (2007). *Key issues in criminal career research: New analyses of the Cambridge Study in Delinquent Development*. Cambridge University Press.
- Rachlin, H. (1990). Why do people gamble and keep gambling despite heavy losses? *Psychological Science*, 1 (5), 294–297.
- Raudenbush, S. W., & Bryk, A. S. (2002). *Hierarchical Linear Models : Second Edition*. Thousand Oaks, Californie : Sage.
- Raylu, N., & Oei, T. P. (2002). Pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical psychology review*, 22(7), 1009-1061.
- Rosecrance, J. (1986). Why regular gamblers don't quit: a sociological perspective. *Sociological Perspectives*, 29 (3), 357–378.
- Rosecrance, J. (1988). *Gambling without guilt: the legitimisation of an American pastime*. California: Brooks/Cole.
- Rosenthal, R. J. (1989). Pathological gambling and problem gambling: Problems of definition and diagnosis.
- Sakurai, Y., & Smith, R. G. (2003). *Gambling as a motivation for the commission of financial crime*. Australian Institute of Criminology.
- Sampson, R. J., & Laub, J. H. (1990). Crime and deviance over the life course: The salience of adult social bonds. *American sociological review*, 609-627.
- Sampson R. J., & Laub, J. H. (1993). *Crime in the Making : Pathways and Turning Points throught Life*. Cambridge : Harvard University Press.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vanderbilt, M. N. (1997). *Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: a meta-analysis*. Boston: Harvard University.
- Shaffer, H. J., Hall, M. S., & Vander Bilt, J. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada : a research synthesis. *American Journal of Public Heath*, 89, 1369-1376.
- Smart, R. G., & Ferris, J. (1996). Alcohol, drugs and gambling in the Ontario adult population, 1994. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 41(1), 36-45.

- Steel, Z., & Blaszczynski, A. (1998). Impulsivity, personality disorders and pathological gambling severity. *Addiction*, 93 (6), 895–905.
- Stinchfield, R. (2002). Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS). *Addictive behaviors*, 27(1), 1-19.
- Straus, M. M. A., Gelles, R. J., & Steinmetz, S. K. (Eds.). (1982). *Behind closed doors: Violence in the American family*. Transaction Publishers.
- Sutton, J. E., Bellair, P. E., Kowalski, B. R., Light, R., & Hutcherson, D. T. (2011). Reliability and validity of prisoner self-reports gathered using the life event calendar method. *Journal of quantitative criminology*, 27(2), 151-171.
- Templer, D. J., Kaiser, G., & Siscoe, K. (1993). Correlates of pathological gambling propensity in prison inmates. *Comprehensive Psychiatry*, 34, 347–351.
- Thornberry, T.P. & Krohn, M.D. (2005). Applying interactional theory to explanation of continuity and change in antisocial behavior. Dans D.P. Farrington (Ed). *Integrated Developmental and Life-course Theories of offending*. Transaction Publishers: New Brunswick, New Jersey, pp. 183-210.
- Thygesen, K. L., & Hodgins, D. C. (2003). Quitting again : Motivations and strategies for terminating gambling relapses. *The Electronic Journal of Gambling Issues*, 9 (1), 1-21.
- Tremblay, P., & Morselli, C. (2000). Patterns in Criminal Achievement. *Criminology*, 38 (2), 633-660.
- Turner, M. G., & Piquero, A. R. (2002). The stability of self-control. *Journal of Criminal Justice*, 30(6), 457-471.
- Uggen, C., & Thompson, M. (2003). The Socioeconomic Determinants of Ill-Gotten Gains: Within-Person Changes in Drug Use and Illegal Earnings<sup>1</sup>. *American Journal of Sociology*, 109(1), 146-185.
- Van Der Leeden, R. (1998). Multilevel analysis of repeated measures data. *Quality and Quantity*, 32(1), 15-29.
- Viets, V. L., & Miller, W. R. (1997). Treatment approaches for pathological gamblers. *Clinical psychology review*, 17(7), 689-702.
- Vitaro, F., Arseneault, L., & Tremblay, R. E. (1997). Dispositional predictors of problem gambling in male adolescents. *American Journal of Psychiatry*.

- Vitaro, F., Arseneault, L., & Tremblay, R. E. (1999). Impulsivity predicts problem gambling in low SES adolescent males. *Addiction*, 94, 565-575.
- Vitaro, F., Brendgen, M., Ladouceur, R., & Tremblay, R. E. (2001). Gambling, delinquency, and drug use during adolescence: Mutual influences and common risk factors. *Journal of gambling studies*, 17(3), 171-190.
- Volberg, R. A., & Steufen, R. M. (1991). *Gambling and problem gambling in South Dakota*. DElmar, NY: Policy Research Associates.
- Walker, M. B. (1993). Treatment strategies for problem gambling : A review of effectiveness. In Eadington, W. R. (Ed.), *Gambling behavior and problem gambling* (533-566). Reno, Nevada : University of Nevada.
- Wallisch, L. S. (1993). *Gambling in Texas : 1992 Texas servey of adult gambling behavior*. Austin, TX: Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse.
- Wegrzycka, B. (2007). Le prix d'une passion : la carrière du joueur compulsif. *Criminologie*, 40 (1), 31-58.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W. F., Tidwell, M. C. O., & Parker, J. C. (2001). Alcohol and gambling pathology among U.S. adults: Prevalence, demographic patterns and co-morbidity. *Journal of Studies on Alcohol*, 62(5), 706-712.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W. F., Tidwell, M. C. O., & Parker, J. C. (2004). Risk factors for pathological gambling. *Addictive behaviors*, 29(2), 323-335.
- Winters, K. C., & Rich, T. (1998). A twin study of adult gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 14 (3), 213–225.
- Wooldredge, J., Griffin, T., & Pratt, T. (2001). Considering hierarchical models for research on inmate behavior: Predicting misconduct with multilevel data. *Justice Quarterly*, 18(1), 203-231.
- Zucker, R. A., Fitzgerald, H. E., & Moses, H. D. (1995). Emergence of alcohol problems and the several alcoholisms: A developmental perspective on etiologic theory and life course trajectory.
- Zuckerman, M. (1999). *Vulnerability to psychopathology: a biosocial model*. Washington, DC: American Psychological Association.





# ANNEXE 1 - Lexique récapitulatif des changements apportés aux variables : régressions logistiques

## Variable dépendante

**Crime** : variable dichotomique indiquant si un individu a déjà commis un délit quelconque au cours de sa vie.

## Variables indépendantes - Bloc 1 : caractéristiques individuelles

**Sexe** : variable dichotomique se rapportant au genre de l'individu, où 0 égal femme et 1 égal homme.

**Âge** : variable continue se rapportant à l'âge de l'individu à la date où il remplit le questionnaire, soit la fin de la période fenêtre.

**Origine** : variable dichotomique se rapportant à l'origine ethnique de l'individu, où 0 égal canadien et 1 égal autre nationalité.

**Scolarité** : variable catégorielle se rapportant au plus haut niveau de scolarité atteint par l'individu/au niveau de scolarité de l'individu lorsqu'il a arrêté l'école la première fois.

| N = 100                | Pourcentage | Pourcentage cumulé |
|------------------------|-------------|--------------------|
| Secondaire non-complet | 28.0        | 28.0               |
| Secondaire complet     | 24.0        | 52.0               |
| DEP                    | 14.0        | 66.0               |
| Cégep                  | 22.0        | 88.0               |
| Université             | 12.0        | 100.0              |
| Total                  | 100.0       |                    |

**FCS** : variable continue se rapportant au pointage d'un individu sur l'échelle du faible contrôle de soi, où un pointage élevé représente un plus faible contrôle de soi.

### **Variables indépendantes - Bloc 2 : antécédents familiaux**

**Crime parent** : variable dichotomique rendant compte de la présence d'un passé délinquant/criminelle lucratif des parents de l'individu. Les valeurs manquantes ont été recodées comme une absence d'antécédents criminels chez les parents.

**Jeu parent** : variable dichotomique se rapportant à la présence d'antécédents de jeu des parents. Les valeurs manquantes ont été recodées comme une absence d'antécédents de jeu chez les parents.

### **Variables indépendantes - Bloc 3 : paramètre de la trajectoire de jeu**

**ICJE** : variable continue se rapportant au pointage d'un individu sur l'Indice Canadien du Jeu Excessif, où un pointage élevé représente un plus grand degré de problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent.

**Âge problème jeu** : variable continue se rapportant à l'âge auquel l'individu reconnaît (rétrospectivement) commencer à avoir eu un problème avec le jeu.

**Jeu principal** : variable catégorielle représentant le jeu principal auquel s'est adonné l'individu tout au long de sa carrière.

**Diversification** : variable dichotomique se rapportant à la diversité de l'individu en matière de jeu de hasard et d'argent, où 0 correspond à l'absence d'autres jeux et 1 à la présence d'autres jeux et donc à une certaine forme de diversification.

## ANNEXE 2 - Lexique récapitulatif des changements apportés aux variables : analyses multiniveaux

### Variable dépendante :

**Crime** : variable dichotomique indiquant si un individu a commis un délit quelconque durant le mois, où 1 indique la présence d'un crime sur le mois et 0 son absence.

### Variables indépendantes: circonstances de la vie conventionnelle

**Relation** : Variable dichotomique se rapportant au statut relationnel du participant, où 0 indique le célibat et 1 le fait d'être en couple (marié ou non).

**Emploi** : Variable continue se rapportant à la différence entre le nombre d'heures passées au travail durant le mois, en comparaison à la moyenne mensuelle durant les 36 mois de la période fenêtre.

**Thérapie** : Variable dichotomique indiquant si le participant est en thérapie pendant le mois ou pas, où 0 égal « non » et 1 « oui ».

### Variables indépendantes : circonstances de la vie déviante

**Consommation** : logarithme des dépenses mensuelles en alcool et en drogues, centrée sur la moyenne.

**Shylock** : variable dichotomique, 0 pas de dette, 1 dette.

**Pertes relatives** : variable continue. Pertes mensuelles totales aux jeux de hasard et d'argent sur les revenus légaux et les prestations gouvernementales.

**Diversification** : variable continue, représentant le nombre de jeux pratiqués sur une base régulière pendant le mois.

| Nb de jeu joués | Fréquence | Pourcentage | Pourcentage cumulé |
|-----------------|-----------|-------------|--------------------|
| 0               | 141       | 11.2        | 11.2               |
| 1               | 673       | 53.4        | 64.6               |
| 2               | 296       | 23.5        | 88.1               |
| 3               | 64        | 5.1         | 93.2               |
| 4               | 60        | 4.8         | 97.9               |
| 5               | 26        | 2           | 100                |
| Total           | 1260      | 100         |                    |

### **Blocs 3 : variables contrôles**

**Événements aversifs** : Variable dichotomique se rapportant à la présence d'un événement aversif sur le mois. Ces événements regroupent hospitalisation du participant ou d'un proche parent, fin de relation, décès d'un proche, perte d'emploi significatif, rejet par une personne significative et faillite. 0 signifie l'absence d'un tel événement sur le mois, 1 signifie la présence d'au moins un de ces événements sur le mois.

## ANNEXE 3 - Tableaux des covariances

### Corrélations bivariées des variables du bloc 1 (caractéristiques individuelles)

| N = 100   | Crime | Sexe  | Âge   | Origine | Niveau de scolarité | FCS     |
|-----------|-------|-------|-------|---------|---------------------|---------|
| Crime     |       | -.107 | -.175 | .004    | -.153               | .264**  |
| Sexe      |       |       | -.032 | -.202*  | .206*               | -.015   |
| Âge       |       |       |       | -.144   | .026                | -.315** |
| Origine   |       |       |       |         | .177                | -.078   |
| Scolarité |       |       |       |         |                     | -.260** |
| FCS       |       |       |       |         |                     |         |

### Corrélations bivariées des variables du bloc 2 (antécédents familiaux)

| N = 100      | Crime | Crime parent | Jeu parent |
|--------------|-------|--------------|------------|
| Crime        |       | .257**       | .154       |
| Crime parent |       |              | .136       |
| Jeu parent   |       |              |            |

### Corrélations bivariées des variables du bloc 3 (habitudes de jeu)

| N = 100         | Crime | ICJE   | Âge problème jeu | Jeu principal | Diversification |
|-----------------|-------|--------|------------------|---------------|-----------------|
| Crime           |       | .276** | -.390**          | .239*         | .369**          |
| ICJE            |       |        | -.039            | .074          | .092            |
| Âge prob. jeu   |       |        |                  | -.154         | -.174           |
| Jeu principal   |       |        |                  |               | .735**          |
| Diversification |       |        |                  |               |                 |

\* : La corrélation est significative au niveau 0,05 (bilatérale).

\*\* : La corrélation est significative au niveau 0,01 (bilatérale)

## **ANNEXE 4 – Indice canadien du jeu problématique - Version abrégée**

Au cours des 12 derniers mois (jamais, parfois, la plupart du temps, presque toujours):

1. Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre ?
2. Avez-vous eu besoin de miser plus d'argent pour obtenir la même excitation ?
3. Êtes-vous retourné jouer une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu ?
4. Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer?
5. Avez-vous déjà senti que vous aviez peut-être un problème de jeu ?
6. Le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'anxiété?
7. Des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont-elles dit que vous aviez un problème de jeu (même si vous estimiez qu'elles avaient tort) ?
8. Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières à vous ou à votre ménage ?
9. Vous êtes-vous déjà senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui arrive quand vous jouez ?