

Les représentations sociales du plaisir dans les jeux de hasard et d'argent chez les jeunes adultes: entre construction sociale et instrumentalisation à des fins commerciales

Annie-Claude Savard, Ph. D., Université Laval

Félix-Arnaud Morin-Bertrand, M. Sc., Université Laval

Jean-Philippe Laforge, M. Sc, Université Laval

Adèle Morvannou, Ph. D., Université de Sherbrooke

Martin French, Ph. D., Université Concordia

5^e Syposium international multidisciplinaire

Prévenir et traiter le jeu excessif dans un monde digitalisé

18 – 20 juin 2025

Montreux, Caux



UNIVERSITÉ
LAVAL

JRS
JEU
RESPONSABILITÉS
& SOCIÉTÉ



Declaration of Financial Interests or Relationships

I have no financial interests or relationships to disclose regarding the subject matter of this presentation.



Savard, A-C, Morin-Bertrand, F-A., Laforge, J-P., French, M., & Morvannou, A. (accepté). Social representations of pleasure in gambling among young adults: between homo economicus and homo ludens. *Journal of Consumer Culture*.

Plaisir, JHA et société néolibérale de consommation

- JHA comme **“pleasurable commodity”** (Race, 2009)
- **“a direct way of converting money into pleasurable experience. Gambling games have won legitimacy in, and have become part of, consumer culture”** (Kingma, 1997; p.173).
- Les JHA comme « state-mediated pleasures » (Cormak et Cosgrave, 2021)
- Discours de **l’offre commerciale empreinte des injonctions d’une société de consommation néolibérale**: richesse, pouvoir, succès, prise de risques, hédonisme, gratification instantanée, etc.



Plaisir, JHA et jeunes adultes

- Jeunes adultes et JHA: **prévalence et méfaits**
- **Commercialisation des JHA**
Publicité et jeunes adultes (McGrane et al., 2023; Savard et al., 2025)
- Études du **plaisir** dans le domaine des JHA
Signification du plaisir vs méfaits
RDM, santé publique et commercialisation des JHA



Objectifs de l'étude

- **Documenter les représentations sociales du concept de plaisir entretenues par de jeunes adultes qui s'adonnent aux JHA**
- **Analyser les représentations sociales du plaisir** à la lumière du contexte social, économique et politique à l'intérieur duquel le rapport aux JHA se construit
- Discuter des enjeux liés à l'**instrumentalisation** des représentations sociales du plaisir à **des fins de profitabilité par l'industrie des JHA**



RESPONSABILITÉS



UNIVERSITÉ
LAVAL

Méthodologie

Devis qualitatif

JRS
JEU
RESPONSABILITÉS
& SOCIÉTÉ

Méthodologie

- Devis qualitatif
- 30 entretiens de recherche semi-structurés avec des jeunes adultes (18-30 ans) s'adonnant à des JHA
- **Évocation spontanée** (Abric, 2003)

En pensant à l'univers des jeux de hasard et d'argent, quels sont les trois premiers mots qui te viennent à l'esprit lorsque je dis le mot « plaisir »?

- Analyse de contenu thématique (Paillé et Muchielli, 2018)

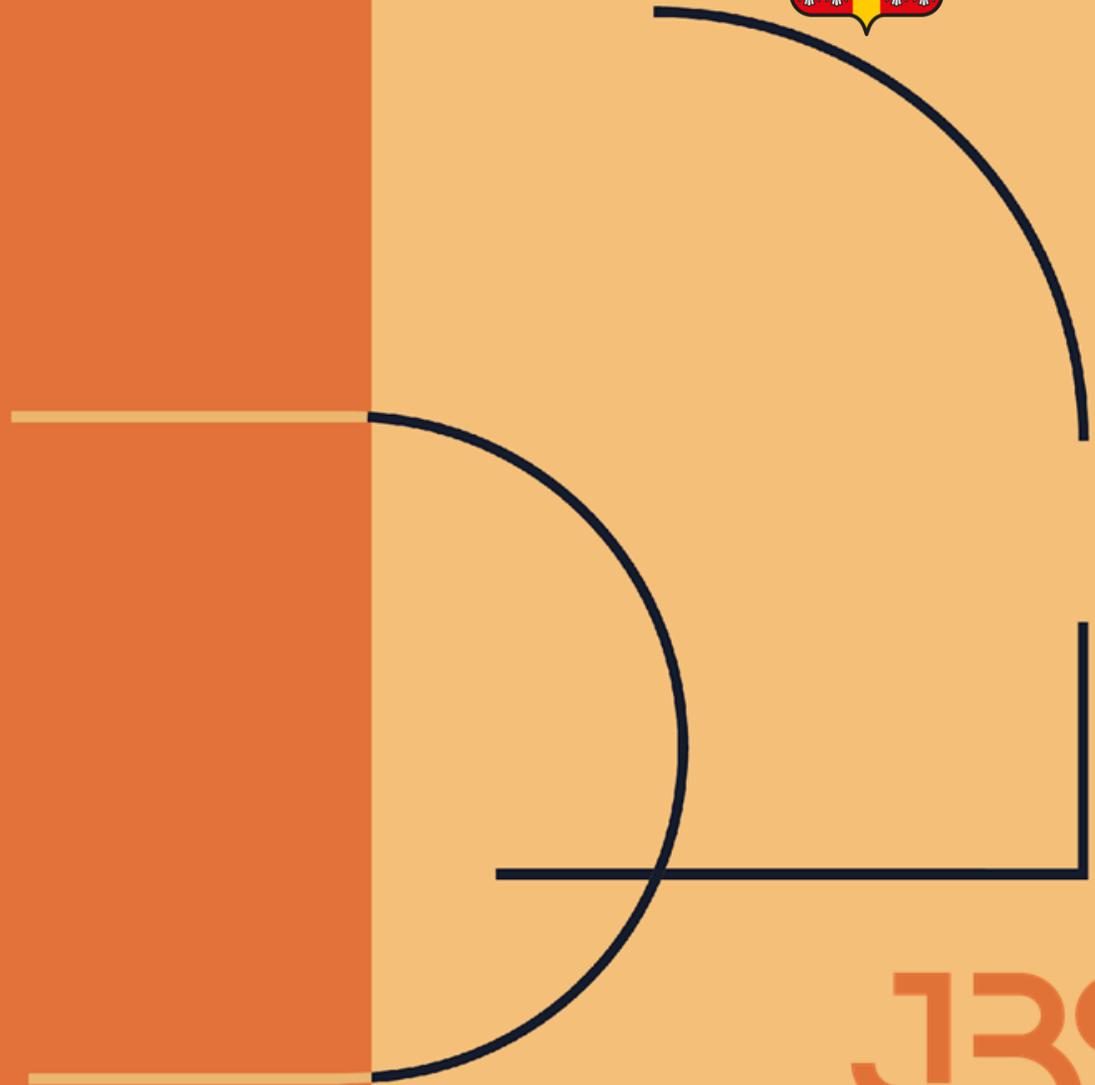


JEU



UNIVERSITÉ
LAVAL

Résultats



JRS
JEU
RESPONSABILITÉS
& SOCIÉTÉ

Portrait de l'échantillon

	<i>n</i>		<i>n</i>		<i>n</i>
Genre		Scolarité		Activités de jeu	
Homme	24	Université	11	Billets de loterie et jeux de grattage	22
Femme	5	Cégep	11	Jeux de casino (ex. Roulette)	20
Autre	1	Cégep partiel	1	Paris sportifs	19
		Secondaire	7	Jeux de cartes (ex. Poker, blackjack)	19
Statut civil		Source revenus		Machines à sous et ALV	11
Union libre	4	Travail	25	Bingo	6
Marié	2	Prêts et bourses	2	Courses de chevaux, etc.	3
Célibataire	24	Autre	3	Jeux d'habiletés	3
		Situation financière		Boursicotage	2
Conditions de vie		Très confortable	5	Autres	1
Avec parents	16	Confortable	13		
En colocation	6	Suffisant rep. besoins	10		
Avec conjoint.e	3	Inconfortable	2		
Avec conjoint.e et enfants	1				
Seul.e	4				





Les
représentations
sociales du plaisir

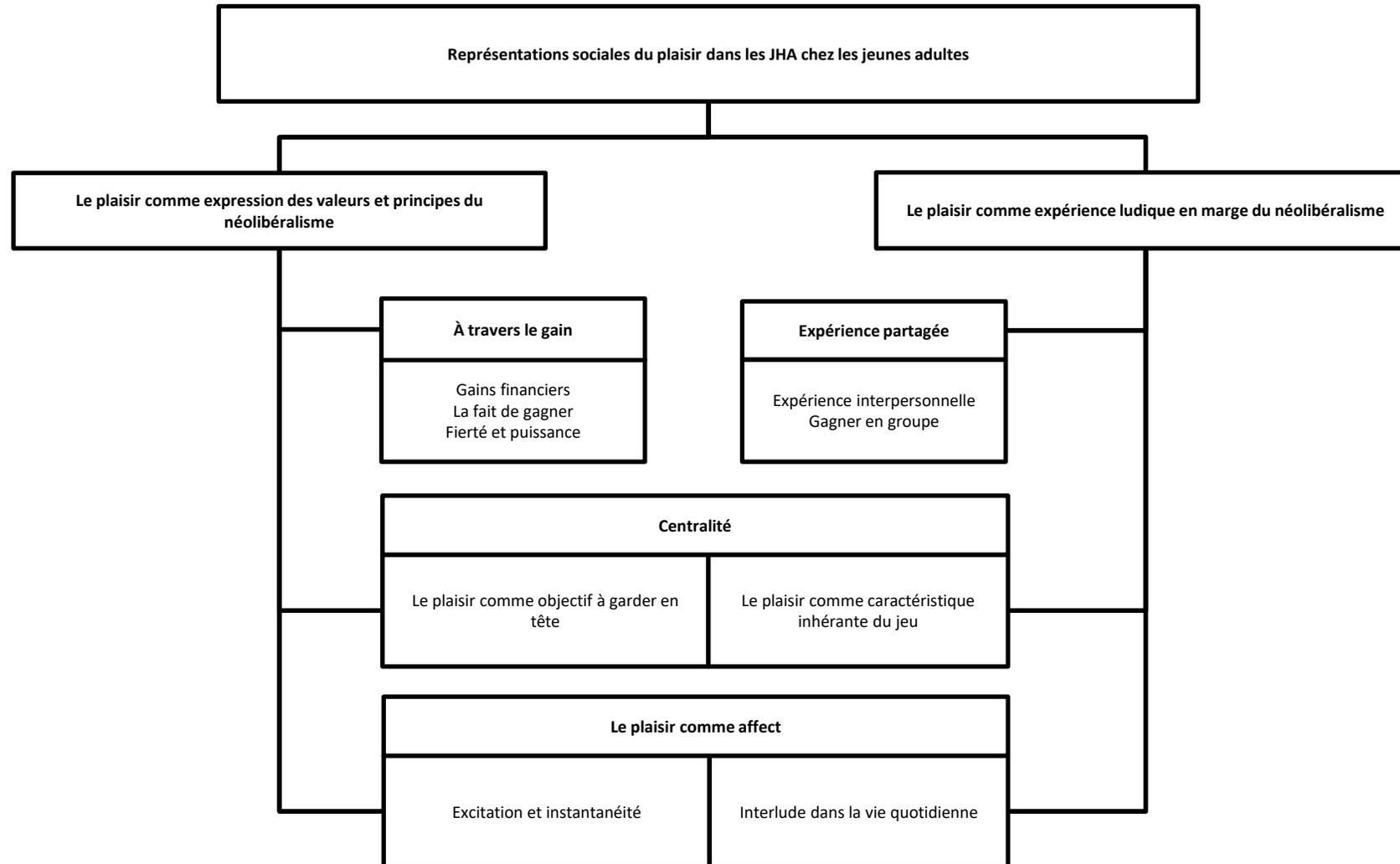
Mots et expressions évoqués en fonction des dimensions associées aux représentations sociales du plaisir

Dimensions	Sous-dimensions	Mots ou expressions
Le plaisir à travers le gain (n=27)	Gains financiers (n=24)	Argent, faire de l'argent, gagner, gagner argent, gain, gains, jouer, profit, profit-gagner, remporter, espoir, rêver, argent facile, argent rapide
	Le fait de gagner (n=4)	Gagner, gagner un pari improbable, gains
	Fierté et puissance (n=5)	Fierté, gagner, puissance, récompense
Le plaisir comme expérience partagée (n=21)	Expérience relationnelle (n=19)	Aller en personne pour jouer avec des amis, amis (famille), amis, cercle social, coaching, compagnie, discuter, entraînement, euphorie, être entre amis, interaction, jouer en famille, mémorable, offrir, partage, partager le moment, partagé, plaisir en jouant, rassembler, social, sorties entre famille et amis, souvenirs, jouer en famille, la place
	Gagner en groupe (n=2)	Euphorie, gagner avec tes amis
Le plaisir comme affect (n=14)	Le plaisir dans l'excitation et l'instantanéité (n=10)	Adrénaline, effet d'euphorie (plaisir), enthousiasme (suspense), excitation, sensation-adrénaline, stressant, spontanéité suspense, joie (émotions positives), gain
	Le plaisir comme interlude dans la vie quotidienne (n=5)	Détente, gratter (stimulant), joyeux, passe-temps
La centralité du plaisir dans le jeu (n=7)	Le plaisir comme objectif à ne pas perdre de vue (n=2)	Principal, temporaire
	Le plaisir comme caractéristique inhérente au fait de jouer (n=5)	Chance, gratter (stimulant), jouer, jeux



RESPONSABILITÉS

Les représentations sociales du plaisir dans les JHA chez les jeunes adultes



RESPONSABILITÉS



Au-delà des
mots...

Le plaisir comme expression des valeurs et principes du néolibéralisme

À travers le gain

- Gains financiers
- Le fait de gagner
- Fierté et puissance

« Bien je pense que c'est... c'est une méchante bonne question. Je vais te donner un exemple, mettons quand je suis allé à Montréal la première soirée je me suis fait 100\$, le lendemain je suis allé m'acheter un chandail, tu comprends? [...] **Fait que tu sais, c'est des petits trucs que tu te dis bon, tu sais 50\$, je vais pouvoir aller au resto, c'est quand même de quoi qui est cool.** » (Simon, H, 20, paris sportifs, machines à sous de casino; loterie et gratteux; bingo; courses de chevaux; jeux de table de casino)



Le plaisir comme expérience ludique en marge du néolibéralisme

Expérience partagée

- Interpersonnelle
- Gagner en groupe

Je pense que l'effet de gang, il y a un effet d'avoir du fun à y aller entre amis puis tu sais quand on va à Montréal, on sait qu'on y va pour sortir, mais on sait qu'il y a un soir qu'on va tous aller au Casino ensemble [...] on sait qu'on y va juste pour se faire du fun. **C'est aussi que tous les gars on est ensemble pour aller au Casino fait que ça va être le fun.** (Antoine, H, 20, jeux de table de casino ; loterie et gratteux ; bingo; day trading; paris sportif ; machines à sous au casino; poker)



Le plaisir comme affect

Expression du néolibéralisme

- **Excitation et instantanéité**

« Peu importe la taille, la mise ou quoi que ce soit, mais c'est le petit côté de suspense, de stress et d'un côté d'adrénaline, quand justement les cartes tombent ou que le jeu s'arrête et de se dire, ben, où on en est. **On a du gain, on n'a pas de gain et au final l'adrénaline qui, c'est ça qui nous boost et qui nous fait tenir autant de temps puis autant de fois.** » (Martin, H, 21, Loterie et gratteux ; machines à sous de casino; poker; jeux de table de casino)

Ludique en marge du néolibéralisme

- **Interlude dans la vie quotidienne**

« **Les temps un petit peu plus sombres de notre vie. C'est sûr qu'il y a des ups and downs, un peu dans la vie. C'est normal, c'est en commun à tous là.** En tout cas, je trouve. Puis c'est ça. Ça vient effacer ces moments-là. Puis ça [le jeu] vient dire: « Ben finalement, tout va bien ». Malgré, admettons la transition adolescent-adulte, c'est quand même, malgré à 21 ans c'est quand même assez dur à percevoir là ». (Bruno, H, 21, poker; loterie et gratteux ; jeux de table de casino)



La centralité du plaisir

Expression du néolibéralisme

- Objectif à garder en tête

« **Du coup, il faut que ça reste un plaisir. Faut que ça soit l'objectif principal** et que ça reste un plaisir. [...] Et qu'à partir du moment où ça devient trop stressant, trop angoissant, trop peur de perdre de l'argent, ou avoir perdu trop d'argent et que ça devienne un problème soit financier, soit social, soit légal, **que ça crée de la dépendance, je pense qu'il faut arrêter.** » (Paul, A, 24, appareils de loterie vidéo ; loterie et gratteux ; paris sportifs ; jeux de table de casino)

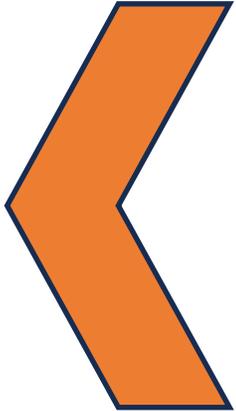
Ludique en marge du néolibéralisme

- Caractéristique inhérente Jeu

« Le poker, c'est intéressant. Moi je joue au poker depuis que j'ai peut-être 15 ans. Fait que pour moi, c'est juste le fun là. Puis c'est un peu de stratégie aussi là. Oui c'est du hasard, mais t'as aussi un peu de stratégie à savoir combien de pourcentage de chance que ta carte va sortir. Puis combien de pourcentage de chance que l'autre va avoir telle main. » (Guillaume, H, 27, machines à sous de casino ; poker)



Le plaisir à l'intersection de deux perspectives



Je dirais que c'est la compagnie qui va être plus mémorable parce que si tu gagnes, mais t'es tout seul, comme moins tu vas être content, mais c'est sûr que ça va pas être la même chose que si tu gagnes puis tous tes amis ont été là pour te voir. (Louis, H, 19, paris sportifs ; poker; jeux de table de casino)

A stylized logo consisting of a dark blue 'ü' character above the word 'JEU' in a bold, dark blue, sans-serif font. The logo is set against a dark blue background with a curved orange border on the right side.

ü
JEU



UNIVERSITÉ
LAVAL

Constats et réflexions

JRS
JEU
RESPONSABILITÉS
& SOCIÉTÉ

Constats et réflexions

- Construction du rapport au plaisir avec les JHA enracinées dans les contextes social, politique, économique et historique

Valeurs et principes société néolibérale de consommation
comme **toile de fond de la signification du plaisir dans le jeu**

Conception centrée sur **l'expérience ludique et partagée**

- **Infiltration des injonctions néolibérales et intériorisation des discours par les jeunes adultes**
- Instrumentalisation de ces discours par l'industrie des JHA qui commercialisent le jeu comme un « pleasurable commodity »



JEU

Un grand merci aux jeunes adultes qui ont participé à cette recherche!

Merci!

annieclaude.savard@tsc.ulaval.ca



LE NOUVEAU VISAGE DES JEUX EN LIGNE - Un podcast produit par l'équipe de recherche Habitudes de vie Et Recherches Multidisciplinaires (HERMES)

Épisode 3
Le visage caché du... plaisir

Minisode 3
Jeu et plaisir, de quoi parle-t-on ?

Fonds de recherche
Société et culture

Québec



Santé
et Services sociaux

Québec

