L'impact de l'industrie du jeu sur la vie familiale à Macao

Une étude exploratoire

Gertina J. van Schalkwyk, Emilie Tran et Kay Chang

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/perspectiveschinoises/941>
ISSN : 1996-4609

Éditeur

Centre d'étude français sur la Chine contemporaine

Édition imprimée

Date de publication : 1 février 2006
ISSN : 1021-9013

Référence électronique

Gertina J. van Schalkwyk, Emilie Tran et Kay Chang, « L'impact de l'industrie du jeu sur la vie familiale à Macao », *Perspectives chinoises* [En ligne], 93 | janvier-fevrier 2006, mis en ligne le 01 février 2009, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/perspectiveschinoises/941>

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

© Tous droits réservés

L'impact de l'industrie du jeu sur la vie familiale à Macao

Une étude exploratoire

Gertina J. van Schalkwyk, Émilie Tran et Kay Chang

- 1 Cet article livre les résultats de la première étape d'un projet qui a pour objectif d'évaluer les besoins des habitants de Macao en matière d'assistance psychologique, afin de leur offrir les services adéquats et de développer des modèles efficaces d'intervention². Il s'agit de décrire la vie familiale dans la Région administrative spéciale (RAS), en insistant particulièrement sur l'impact de l'industrie du jeu sur les familles. Alors que Macao gagne en importance politique et économique grâce au développement des casinos, il devient de plus en plus pertinent d'étudier l'offre d'assistance psychologique fournie par les services sociaux. L'industrie du jeu, le plus gros employeur et la principale source de revenus dans la RAS, présente des caractéristiques que n'ont pas d'autres secteurs d'activités et qui attirent de plus en plus l'attention des psychologues et des sociologues.
- 2 Il y a eu très peu de travaux sur la vie familiale et ses aspects psychologiques à Macao. Les travaux de référence sont essentiellement des enquêtes conduites à Hong Kong et dans la diaspora chinoise à travers le monde. En août 2005, un groupe de chercheurs indépendants, financés par des fonds publics, a mené une enquête intitulée « La qualité de la vie à Macao », qui englobait de multiples dimensions relatives à la façon dont la population locale percevait et vivait les structures socio-économiques au quotidien³. Cette étude, cependant, n'incluait pas la dimension psychologique. Le manque de connaissances en psychologie d'une part et un service de santé mentale qui n'en est encore qu'à ses débuts d'autre part, constituent autant de failles que notre étude cherche à combler.
- 3 Traditionnellement, les services sociaux à Macao sont du ressort d'un réseau informel d'organisations religieuses, d'associations de voisinage et de clans. Aujourd'hui les services de santé mentale sont en grande partie assurés par des travailleurs sociaux. L'accès à l'assistance psychologique n'est possible que grâce à la venue périodique de professionnels de Hong Kong et, sur place, à quelques personnes ayant reçu une formation partielle d'assistants-psychologues. Des données récentes indiquent que le

gouvernement de Macao finance quelque 89 travailleurs sociaux pour une population de 482 000 habitants⁴. Le nombre de travailleurs sociaux dans des organisations non gouvernementales n'est pas disponible. Il semblerait aussi que la communication et la collaboration entre les divers services ne soient ni développées ni organisées. S'ajoute le manque de personnel qualifié capable de fournir une assistance psychologique, la pratique habituelle voulant que la santé mentale soit prise en charge par l'Eglise, les travailleurs sociaux et au mieux le personnel médical.

- 4 Cet article vise à décrire la situation présente de la vie familiale à Macao. Les familles fonctionnent souvent selon une structure dans laquelle chacun de ses membres s'approprie un rôle. Cette approche envisage la famille comme un groupe social composé d'individus « liés les uns aux autres par une histoire commune biologique, légale, culturelle et émotionnelle et par le futur que cela implique »⁵. En tant qu'unité émotionnelle complexe, la famille est une entité vivante qui s'organise comme un système dont les membres en perpétuelle interaction forment des modèles relationnels qui s'étendent à travers le temps et l'espace. Les divers membres agissent mutuellement sur leurs pensées, leurs sentiments et leurs actions, sur la base d'« une causalité circulaire qui transcende les personnes au sein de la même famille »⁶, ainsi qu'entre la famille et son environnement. C'est pourquoi les relations qui émergent à l'intérieur de la famille, ainsi qu'entre la famille et son environnement social, ont une influence sur le développement et le fonctionnement de tout un chacun. En tant qu'unité psycho-sociale, la famille exerce une influence sur le développement et le vécu psychologique de chacun des membres ; ainsi la famille peut aussi constituer un obstacle au bien-être psychologique, en particulier lorsque le système familial doit faire face à des demandes de changement de son système de valeurs ou lorsqu'on peut prédire que le changement survenu dans le fonctionnement d'une personne va affecter celui des autres.
- 5 A Macao, on peut identifier au moins quatre types de systèmes familiaux. Les familles macanaises ont un héritage mixte où dominent les cultures chinoises et portugaises. Les familles chinoises se divisent en deux groupes : celles qui vivent à Macao depuis au moins trois générations et celles d'immigration récente (depuis 1999). La plupart des familles de ce dernier groupe est issue du Guangdong ; pour la seule année 2004, 4 848 (soit 70 %) de migrants légaux étaient originaires de cette province. Les familles chinoises sont fortement attachées à la tradition et à la culture chinoise, même si le premier groupe montre plus de signes d'acculturation. Le second est davantage composé de femmes qui ont quitté leur foyer pour venir chercher un emploi. En moyenne, pour l'année 2004, 61,33 % des immigrants légaux étaient des femmes⁷. La dernière catégorie est plus composite : certaines familles sont portugaises, ayant gardé des liens étroits avec leur pays et leur culture ; certaines sont composées d'expatriés du monde entier ; enfin il y a une bonne proportion de familles originaires de pays asiatiques proches (Philippines, Népal, etc.).
- 6 Les systèmes familiaux dans le contexte multiculturel de Macao sont, dans une large mesure, conservateurs, et ont gardé des valeurs et des coutumes traditionnelles. La famille nucléaire est très répandue, mais nous avons été confrontées à un héritage culturel mixte qui a forgé un ensemble de valeurs et de croyances sur ce que devait être une vie familiale « normale ». Les informations recueillies concernent essentiellement les trois premières catégories, à savoir les familles macanaises et chinoises qui constituent la plus grande proportion des résidents de la RAS dont près de 9,5 % de la population a moins de 19 ans. Bien que les familles macanaises aient hérité d'une culture métissée, les

trois types de familles étudiées ici partagent les mêmes valeurs, fondées sur une vie harmonieuse et la piété filiale.

- 7 Le bien-être psychologique n'est pas un concept traditionnellement utilisé dans les familles chinoises, le folklore et les textes anciens réfèrent au concept de *fu* ou *fuqi* (*bonheur*) qui implique « tout ce qu'il y a de positif et de bon dans la vie » et qui associe la longévité, la prospérité, la santé, la paix, la vertu et une mort heureuse⁸. Le bien-être psychologique peut se concevoir comme un ensemble complexe de modèles de comportement, de pensée, de sentiments et de relations que sous-tend le bien-être physique et socio-affectif des membres d'une communauté. Les recherches sur les buts et sens de la vie englobent le bien-être des individus et des groupes dans différents contextes – par exemple au travail –, les explorations des valeurs culturelles du bonheur, et plus récemment la psychofortologie⁹. Alors qu'un manque de sens dans la vie peut être associé à la psychopathologie¹⁰, certains auteurs¹¹ indiquent que le but et le sens de la vie constituent des composantes fondamentales de la santé mentale et insistent sur l'idée de franchise et d'intentionnalité. Les sources du sens de la vie personnelle influencent les stratégies pour faire face au stress, alors que de fortes croyances religieuses, une appartenance à un groupe, des valeurs, des buts clairs et un dévouement à une cause indiquent la mesure dans laquelle les demandes de la vie méritent investissement et engagement.
- 8 Pour le bien-être psychologique des familles de Macao dans le contexte du développement de l'industrie du jeu, il faut donc que les émotions positives soient stimulées et encouragées, et que les émotions négatives dans l'évaluation par tout un chacun du degré de satisfaction générale dans la vie soient au plus bas. Afin d'accroître le bien-être psychologique d'une communauté, il faut se concentrer sur des interventions préventives qui pourraient faire décroître les processus à risque, ces derniers pouvant contribuer au développement de problèmes et de pathologies d'ordre psychologique¹². Les processus à risque sont ceux qui affaiblissent les capacités biologiques, psychologiques et sociales des individus à maintenir une société saine et équilibrée. La tâche essentielle de l'assistance psychologique devrait être de développer les capacités d'adaptation et des processus de protection et d'adaptation à la fois pour les individus et pour leur environnement, afin d'accroître ou d'améliorer les aptitudes au bien-être psychologique. Les services de santé mentale devraient être développés pour répondre aux besoins de la population locale et être accessibles à tous les membres de la communauté, enfants, adolescents et adultes¹³.
- 9 Aujourd'hui, beaucoup ne connaissent Macao qu'en tant que ville du jeu sur la côte méridionale chinoise. En fait, cela n'est vrai que depuis les 150 dernières années. Jusqu'au milieu du XIXe siècle, Macao faisait office de comptoir portuaire dans le commerce très lucratif que le Portugal entretenait avec le Japon, les Philippines, la Chine, la Malaisie, l'Inde et l'Europe. Le Portugal ne considéra jamais Macao comme une véritable colonie, il cherchait uniquement à tirer le maximum de profit du territoire. Bien que le destin de Macao connût des hauts et des bas – selon le degré d'ouverture des empires chinois et japonais vis-à-vis du commerce extérieur –, la minuscule enclave portugaise bénéficiait d'un degré considérable de prospérité.
- 10 Macao ne fut pas uniquement un entrepôt ; le territoire fut aussi une « ville de commerce et de culture »¹⁴. En effet, s'il y a bien un endroit où Orient et Occident se sont rencontrés, ce fut à Macao » comme l'a écrit Charles Boxer, l'historien de l'aventure portugaise en Asie¹⁵. Les rencontres et les échanges qui eurent lieu à Macao conférèrent au territoire un

héritage historique et culturel mixte¹⁶ dont le caractère unique a été récemment reconnu par l'Unesco¹⁷.

- 11 En 1842, le Traité de Nankin qui mit fin à la première guerre de l'Opium, scella aussi le destin de Macao en établissant Hong Kong¹⁸ et en ouvrant cinq villes portuaires (Canton, Fuzhou, Xiamen, Ningbo et Shanghai) aux étrangers pour le commerce et comme lieux de résidence. Dès lors, la nouvelle colonie britannique domina le commerce maritime en devenant un centre commercial, une position dont Macao n'avait jamais rêvé ou n'était parvenue à développer. Les administrateurs de Macao confrontés au déclin économique et social qui s'en suivit virent leurs moyens d'existence grandement menacés et durent chercher d'autres sources de revenus. Pour survivre, Macao dut donc se spécialiser dans des activités que ni Hong Kong, ni les autres ports ouverts alentours ne pouvaient offrir. Aussi, en 1851, Macao s'est-elle, entre autres, engagée dans la traite des coolies¹⁹. Macao s'y impliqua d'autant plus après l'interdiction de cette dernière à Hong Kong. Elle fut finalement interdite en 1873 par la couronne portugaise sous la pression de l'opinion publique.
- 12 Une autre stratégie adoptée par l'administration d'alors fut d'accorder des monopoles sur des activités commerciales, comme le ramassage des huîtres et la vente de produits alimentaires, tels que le sel, le poisson, la viande de porc ou de bœuf, mais aussi sur des commerces encore plus lucratifs mais plus dangereux, comme l'opium bouilli et le jeu²⁰. Sous le gouvernement du capitaine Guimarães (1851-1863), l'idée du jeu sous licence se révéla d'emblée être un succès et « en 1910, le gouverneur, dans son rapport au député de Macao au Parlement portugais, déclarait que 70 % des revenus du territoire provenaient des monopoles sur le jeu et l'opium, et 30 % des autres sources de revenus »²¹.
- 13 Le jeu a toujours été un élément de la culture chinoise²². Aujourd'hui, on joue au mahjong lors des réunions familiales ou entre amis. Cependant, dans le cadre de l'interdiction du jeu sous l'Empire auquel devait s'ajouter une politique répressive à la fin du XIXe siècle, la légalisation du jeu à Macao a transformé le territoire portugais en enclave au sein de l'espace chinois. Cela est devenu d'autant plus vrai quand Hong Kong a banni le jeu en 1871. Les monopoles n'étaient accordés qu'à une poignée de personnes, liées les unes aux autres dans un réseau complexe d'associations et dans le cadre d'une compétition acharnée.
- 14 Un tournant a lieu en 1934, lorsque l'administration octroie, pour la première fois, le monopole sur tous les jeux de casino à la compagnie Tai Xing, dirigée par Gao Kening et Fu Laorong, transformant ainsi le jeu en une industrie légale pour laquelle les politiques ont été dûment réfléchies et excluant d'autres concurrents potentiels. Ils parviennent à conserver le monopole jusque dans les années 1960. Durant l'ère de la Tai Xing Co., le jeu prospère à Macao alors qu'il est strictement interdit dans le reste de la Chine depuis l'arrivée du Parti communiste au pouvoir en 1949.
- 15 Un second tournant survient en 1962 lorsque le gouverneur de Macao, contre l'avis de Lisbonne, accorde le monopole des casinos à la Sociedade de Turismo e Diversões de Macau (STDM) dirigée par Stanley Ho et Yip Hon. Ce dernier se retire du partenariat en 1975, laissant Stanley Ho devenir l'unique magnat du casino dans le territoire jusqu'au terme de sa franchise, le 31 décembre 2001. La STDM introduit des jeux occidentaux, tels que la roulette et le baccarat. Elle modernise les transports entre Hong Kong et Macao en mettant en place des hydroglisseurs aussi performants que rapides, ce qui a pour conséquence immédiate de consolider l'industrie du jeu dans l'enclave portugaise.

- 16 En août 2001, l'Assemblée législative de Macao vote la loi 16/2001 qui établit le « Cadre légal pour les opérations de jeux de fortune des casinos », faisant du tourisme, du jeu, de l'organisation de conférences et d'expositions, et des industries de service en général le moteur de l'activité économique. Le gouvernement de la RAS ouvre le secteur sur lequel la STDM avait bénéficié d'un monopole pendant quarante ans à deux nouveaux acteurs venus de Las Vegas : Las Vegas Sands et Wynn Resorts. Ces deux derniers, avec la SJM (Sociedade de Jogos de Macao), une filiale de la STDM et anciennement détentrice du monopole, forment le trio des opérateurs sous licence, auxquels se sont depuis ajoutés, par le biais de sociétés conjointes, d'autres acteurs, tels que MGM, Kerry Packer et Galaxy. Tous ont annoncé des investissements colossaux et des projets de développement gigantesques de casinos et d'hôtels, qui sont en cours de réalisation sur la péninsule de Macao et sur Cotai, la bande de terre gagnée sur la mer qui relie les îles de Taipa et de Coloane. Cotai abritera des casinos et des hôtels (10 000 chambres au total), mais aussi des infrastructures pour des conférences et emploiera, d'après les prévisions, 150 000 personnes. Le nombre de casinos est passé de 11 en 2002 à 17 au premier trimestre 2005 et Macao est devenue la deuxième plus grande ville du jeu dans le monde, juste derrière Las Vegas aux États-Unis. D'après le Bureau pour l'inspection et la coordination du jeu de Macao, en 2003, les taxes sur le jeu ont contribué à hauteur de 74 % des revenus fiscaux de la RAS. En 2004, ces taxes d'un montant de 15,2 milliards de patacas représentaient 77,8 % du revenu fiscal du gouvernement²³.
- 17 La croissance économique et les richesses générées par l'industrie du jeu créent de nombreux emplois ; d'après le Bureau des statistiques et du recensement (DSEC), le chômage serait passé de 6,4 % en 2002 à 4,1 % au premier trimestre 2005, et près de 58 % de la population travaillent dans ce secteur. Nombreux sont les jeunes qui sont attirés par un emploi dans cette industrie, en raison de salaires parfois supérieurs à ceux des détenteurs d'un diplôme universitaire employés par le gouvernement ou le secteur privé. Le jeu ne se réduit pas aux casinos : diverses activités subsidiaires lui sont liées. On fait venir des jeunes femmes pour la prostitution, pendant que des groupes de touristes viennent pour jouer, mais aussi pour visiter les monuments historiques. On estime à un million le nombre mensuel de visiteurs et lors des fêtes nationales chinoises, ce chiffre atteint 1,5 million. En automne dernier, durant la semaine de congé du 1er octobre, le nombre total de visiteurs aurait atteint 1 663 623, soit 10,2 % de plus que l'année précédente, d'après le Bureau des statistiques et du recensement. La majorité vient de Chine continentale (57,9 %), de Hong Kong (28,2 %) et de Taiwan (7,8 %)²⁴. Or, le « projet de la bande de Cotai [...] — avec ses milliers de chambres, de marinas, de salles de spectacles, de boutiques, de restaurants, et d'installations pour de grandes conférences et expositions — vise à attirer des personnes venant de plus loin encore [...] des touristes du Japon, de Singapour, de Thaïlande et d'ailleurs en Asie, mais aussi du monde entier »²⁵. L'exiguïté du territoire (27 kilomètres carrés) fait que cet afflux de touristes sature jusqu'au plus petit recoin de la ville.
- 18 Cette première phase exploratoire du projet s'appuie sur une approche par informateur-clé²⁶. Cette dernière nous a permis de conduire des entretiens semi-directifs par groupes ciblés ou individuels²⁷ avec les personnes qui connaissent leur communauté, les habitants et leurs besoins (employés des services sociaux et dirigeants des associations caritatives civiles ou d'obédience religieuse). Ces informateurs en contact direct avec leur communauté et qui interagissent régulièrement avec les familles de Macao, sont censés avoir plus de discernement quant aux réalités auxquelles doivent faire face les résidents

de Macao. Les entretiens ont été enregistrés avec l'accord des interviewés, et les enregistrements ont ensuite été retranscrits et traduits en vue d'une analyse textuelle²⁸. Des profils familiaux sous forme de génogrammes à trois générations ont permis de fournir des informations sur les structures et les histoires familiales²⁹.

- 19 Deux points doivent être clarifiés avant de poursuivre. Dans l'analyse, nous nous concentrons sur l'industrie des jeux d'argent institutionnalisés et légalisés comme facteur de croissance économique. Nous ne nous sommes nullement attaché aux attitudes, aux habitudes et aux modes de comportement des individus ou des familles qui s'adonnent au jeu. On a beaucoup publié sur ces comportements et d'autres publications suivront. Nous avons davantage centré notre analyse sur les processus qui influent de manière positive ou négative sur les relations psycho-sociales et sur les questions de comportement, en relation avec la perception de l'impact qu'a l'industrie du jeu sur les individus et la vie familiale.

1. Les effets positifs et négatifs de l'industrie du jeu

- 20 Deuxièmement, parmi les thèmes qui se dégagent de l'analyse textuelle, nombreux sont ceux qui peuvent être considérés comme des problèmes caractéristiques de toute économie dominée par une seule industrie, quelle qu'elle soit. Nous ne nions pas que certains des problèmes sociaux et familiaux de Macao existent depuis longtemps et ne peuvent être attribués, dans le passé ou aujourd'hui, à l'industrie du jeu per se. Mais la rapide croissance du secteur du jeu ces dernières années a, dans une certaine mesure, exacerbé ces problèmes. Notre principal objectif est de décrire, du point de vue de la psychologie, les perceptions des leaders de la communauté sur la façon dont l'industrie du jeu affecte aujourd'hui la vie familiale et le bien-être psychologique des habitants de Macao. On a relevé, par exemple, que les jeunes ont tendance à renoncer à poursuivre leurs études, aussi bien dans le secondaire que dans l'enseignement supérieur, à cause des

opportunités d'emplois bien rémunérés dans les casinos, alors que les parents salariés de ce secteur ont des horaires variables qui perturbent l'organisation de la vie familiale.

- 21 De façon générale, il existe une « approche propre à Macao », qui valoriserait une vie stable, facile et qui consisterait à prendre les choses comme elles viennent, sans chercher à y changer quoi que ce soit. Comme le dit l'un de nos informateurs : « j'entends mes collègues dire que les gens de Macao peuvent facilement se contenter de ce qu'ils ont, mais j'ai le sentiment que la nouvelle génération a ses propres demandes et que celles-ci se résumeraient à 'l'argent facile' » [01/01]³⁰. La quête d'une vie harmonieuse n'est ici pas remise en cause, d'autant qu'elle se combine avec les valeurs traditionnelles chinoises du communautarisme et les qualités morales de loyauté et de fidélité. Les générations antérieures plaçaient le *ren* (*humanisme*), le *yi* (*vertu*), une bonne éducation et le respect de la vie, au cœur de l'éducation morale des jeunes. Or en s'engageant dans l'industrie du jeu, la jeune génération adopte des comportements plus hédonistes, c'est-à-dire plus individualistes et plus matérialistes. Il semblerait que la co-existence passée entre la quête d'une vie harmonieuse et les valeurs traditionnelles se soit muée en une dépendance sur des forces externes et en un besoin de richesse qui seraient plus important qu'une bonne éducation et le respect de la vie, et influeraient sur le bien-être psycho-social (« Les résidents locaux sont devenus dépendants des revenus du tourisme et du jeu et ne cherchent pas à développer d'autres activités. L'industrie du jeu procure un 'argent facile' ; ils ne sont pas motivés pour travailler à leur propre bien-être — pour accroître leurs compétences et pour regarder au-delà de 'l'argent facile' » [05/09]).
- 22 La croissance économique des cinq dernières années et la multiplication des casinos ont eu pour résultat l'augmentation des opportunités d'emplois dans les secteurs du jeu, du tourisme et du bâtiment. « La croissance économique de Macao était plutôt lente, mais maintenant elle est importante [...] avec l'ouverture de la Chine, nous avons maintenant des groupes de touristes du continent qui viennent renforcer notre économie [...] et accroître notre niveau de vie » [01/01] et « les casinos présentent aussi des avantages dans la mesure où ils sont aujourd'hui des sources de revenus pour les locaux » [02/07]. Selon de récentes informations, 58 % de la population locale travaillent maintenant dans l'industrie du jeu et cela augmentera dans les prochaines années avec l'ouverture d'autres casinos. L'augmentation des revenus grâce aux taxes du jeu a permis au gouvernement d'octroyer davantage de subsides aux services sociaux et les familles en général ont bénéficié du développement de l'industrie du jeu. Dernièrement il a été annoncé que l'éducation serait gratuite pour tous jusqu'à la fin du secondaire³¹.
- 23 Les opportunités d'emplois ont encouragé l'immigration de Chine continentale vers Macao et le nombre d'immigrants légaux entre 20 et 60 ans à la recherche d'un emploi est passé de 1 583 en 2002 à 4 387 à la fin de 2004³². Les immigrants légaux et les résidents permanents ont augmenté de 7,27 % sur la même période³³. Les personnes interrogées ont exprimé leur inquiétude à cet égard. Les emplois offerts à Macao, que ce soit dans les casinos ou ailleurs, impliquent souvent une séparation des membres de la famille avec l'un dans la RAS et les autres restant sur le continent. « Il y a des cas où le mari essaie de demander au gouvernement de pouvoir faire venir femme et enfants. Mais en raison des très longs délais, quand sa femme arrive, il s'est déjà remarié » [01/02].
- 24 Bien que l'industrie du jeu ne soit pas seule responsable de l'éclatement des familles, les offres d'emplois dans des secteurs liés au jeu, comme le bâtiment, peuvent être interprétés comme perturbant indirectement la vie familiale de ceux qui ont immigré dans le territoire. Après la période de séparation, lorsque la famille se trouve à nouveau

réunie, des problèmes relationnels surviennent souvent et rendent la cohabitation tendue. L'afflux de la main-d'œuvre et la préférence donnée aux jeunes adultes dans les casinos ont, entre autres, influé sur l'âge de la retraite, ceux dans la force de l'âge doivent se battre pour trouver un emploi qui leur permette de subvenir à leurs besoins et à ceux de leur famille.

- 25 Les horaires de travail des employés dans le secteur du jeu constituent d'après les personnes interrogées un problème important pour la famille en tant qu'unité fonctionnelle. Les casinos de Macao sont ouverts 24 heures sur 24 et y travailler rime souvent avec « des horaires irréguliers qui se divisent en horaires de jour [très tôt le matin] et de nuit [jusque très tard]. Lorsque les gens se rendent au travail, ils laissent leurs enfants à la maison. C'est un problème qui a des répercussions psychologiques » [01/03]. Un informateur-clé des services sociaux ajoute que c'est « notamment le cas lorsque les deux parents travaillent dans un casino et que les enfants n'ont pas l'occasion d'être avec eux et par conséquent, se prennent en charge eux-mêmes » [01/01].
- 26 Les problèmes sont de deux ordres ici. Avoir des horaires irréguliers n'est pas spécifique à l'industrie du jeu (les infirmières, le personnel paramédical ainsi que d'autres secteurs ont aussi des horaires de nuit), devoir travailler la nuit influe d'une part sur l'appropriation des rôles et de l'autre, compromet les relations familiales. Dans une société qui adhère encore fortement à la différenciation traditionnelle des rôles selon le sexe (le père travaille pour nourrir sa famille et incarne l'autorité, la mère reste au foyer pour élever les enfants), les horaires de travail variables peuvent aisément perturber l'organisation de la vie familiale³⁴. Le renversement des rôles remet en question les croyances personnelles et culturelles, alors que la non-participation (père/mère travaillant la nuit, mère célibataire) peut exacerber des comportements à risque (« des parents qui ne contrôlent pas ou sont laxistes en matière de discipline n'ont eux-mêmes souvent reçu que peu d'éducation, ils travaillent selon des horaires qui ne sont pas naturels — à l'usine, au casino ou ailleurs — et constituent les principaux problèmes à Macao » [08/14]). Du point de vue psychologique, le fait même de passer du temps les uns avec les autres est l'un des prémices de base pour la formation d'un lien d'attachement entre les membres de la famille et permet aux parents de faire l'éducation morale et culturelle de leurs enfants.
- 27 Les relations familiales difficiles et les problèmes affectifs figurent parmi les questions les plus pressantes que les travailleurs sociaux ont eu à traiter lors du premier semestre 2005, avec près de 38 % des cas concernant spécifiquement des relations familiales à problème. On ne connaît pas le nombre exact de cas directement liés à l'industrie du jeu, mais il a sans doute une part de responsabilité au vu de la place importante qu'il occupe dans le fonctionnement matériel et psycho-social des familles. Au cours de notre enquête, a été mentionné que, surtout pour les familles dont au moins un parent travaille dans les casinos, « les relations sont en grande partie gâchées et les familles ne trouvent pas de solution à leur situation. Leurs enfants en sont grandement affectés [et] certains enferment les personnes âgées à la maison » [01/02]. Bien que les véritables raisons de la séquestration n'aient pas été mentionnées, il est déconcertant de voir que la famille étendue est elle aussi indirectement touchée par les désordres au sein de la famille et probablement liés à une attitude compulsive face aux jeux d'argent. Cet aspect mérite de plus amples recherches.
- 28 Le manque de temps et d'interaction continue consacré à répondre aux besoins des uns et des autres met en jeu les relations familiales³⁵. L'absence ressentie des parents en tant que

premiers éducateurs et agents de socialisation des enfants, qui vivent dans une société dominée par le jeu et qui font souvent l'expérience de lieux bondés en raison des nombreux touristes qui visitent le territoire, perturbe grandement les relations familiales et le développement psycho-social des individus. Tout en reconnaissant le fait que le jeu soit bénéfique à l'économie, les familles ont tendance à éviter les lieux de socialisation où elles pourraient passer du temps ensemble et interagir avec des amis ou autres, précisément parce que ces lieux sont aussi fréquentés par des touristes avec lesquels elles ne souhaitent pas avoir d'interactions sociales. Comme l'a relevé le directeur de l'un des principaux services sociaux à Macao, « les habitants reconnaissent que le tourisme est bon pour l'économie et pour s'ouvrir à d'autres styles de vie, mais le niveau d'éducation des touristes est bas, créant une aversion de la population locale face à cet afflux de personnes dans le territoire » [05/09].

- 29 Parmi les autres problèmes relationnels, figurent les actes de violence au sein de la famille (« les violences domestiques affectent au plus profond l'estime de soi des femmes » [02/05]) et les conflits conjugaux (« nombreuses sont les relations extra-maritales qui mènent à la violence [...] et ajoutées aux difficultés familiales, elles aboutissent à la destruction de la cellule familiale, ce qui affecte grandement les enfants » [01/02]). Bien que la violence au sein de la famille et l'abus des femmes ne peuvent être attribués uniquement à l'industrie du jeu (il y a incontestablement d'autres facteurs en cause), plusieurs personnes interrogées ont suggéré que les problèmes émotionnels et relationnels résultent du fait que l'un des membres, voire plus, est employé par l'industrie du jeu et ses services subsidiaires. Les femmes qui se prostituent afin d'accroître leurs revenus sont à l'origine d'autres problèmes relationnels et l'une de nos informatrices a « rencontré beaucoup de femmes — pas d'homme — qui étaient à la source des conflits familiaux [...] ayant eu une aventure [...] surtout dans les quartiers du centre » [01/03]. Ce qui préoccupe la plupart de nos informateurs est l'impact possible des familles éclatées, qu'il soit lié directement ou indirectement à l'industrie du jeu, sur les relations parents-enfants ainsi que sur la garde et l'éducation des enfants.
- 30 Les parents, en particulier ceux qui travaillent dans le jeu et les services qui y sont liés, laissent souvent leurs enfants sans surveillance ou font appel aux services sociaux, reportant ainsi leur responsabilité de parents sur des agents extérieurs. Un informateur en charge des enfants dans un quartier pauvre au nord de Macao déclare qu'ils sont souvent confrontés à des cas « où les deux parents de l'enfant ont des horaires de nuit » et se souvient d'un cas où les parents « ont demandé si le centre pourrait garder l'enfant pour eux [...] il nous faudrait mettre en place un abri pour ces personnes [...] leurs revenus ne leur permettent pas d'engager quelqu'un pour garder leur enfant. 60 % de ces enfants sont issus de familles mono-parentales » [06/10]. Certains parents ont recours à la famille élargie pour la garde (« les grands-parents gardent l'enfant, mais n'ont pas réellement d'autorité en matière de discipline » [08/13]), alors que d'autres renvoient leurs enfants sur le continent chinois pour vivre avec la famille sur des périodes si longues qu'ils en perdent presque le contact avec leur propre enfant.
- 31 Le manque de supervision parentale et de relation parent-enfant appropriée ont été signalés comme la cause principale des problèmes dans le comportement de l'enfant. Les perturbations psycho-émotionnelles chez les enfants naissent souvent de sentiments de rejet, de négligence et de manque d'estime de soi, ainsi que de la baisse des résultats scolaires³⁶. La situation à Macao est exacerbée par une exposition très tôt au jeu et à ses activités subsidiaires, comme la prostitution. Un de nos interlocuteurs qui travaille

principalement avec les familles mono-parentales dans le nord de Macao, en parlant de l'influence de l'industrie du jeu sur les enfants, indique que les machines à sous miniatures ou d'autres jeux sont faciles à se procurer et visent à « rendre ces enfants dépendants, il y a par exemple certaines cartes à jouer qui s'échangent contre de l'argent. Ces cartes-là sont à l'origine de bagarres chez les enfants parce qu'ils essayaient de voler celles qui ont de la valeur » [06/10]. Une conséquence directe et très préoccupante de l'industrie du jeu est la délinquance juvénile qui augmente, déjà soulignée par Lo Shiu Hing dans son article sur le jeu et le crime organisé³⁷.

- 32 Un gangster de Macao, cité par Lo Shiu Hing, estimait que « 80 % des jeunes de Macao auraient eu des antécédents avec les triades parce qu'ils étaient forcés d'accepter leur protection ». Pour Lo, cela est dû à l'augmentation rapide de la population de Macao dans la mesure où les parents nouvellement arrivés doivent concentrer leur temps et leur énergie à nourrir leurs familles, par conséquent ils négligent leurs enfants³⁸. Au cours des premiers neuf mois de 2005, 114 cas de criminalité impliquant 218 adolescents ont été jugés à Macao³⁹ et d'après le Bureau des statistiques et du recensement, ces cas comptent pour 25,3 %, soit 7,3 % d'augmentation comparé à l'année d'avant⁴⁰. D'après l'Institut des Services de l'Assistance sociale, 30 % des jeunes de Macao ont à un moment ou l'autre été impliqués dans des affaires de vol, de bagarre et de dégradations de biens publics⁴¹. Lors de notre enquête, un directeur d'école a confié qu'il avait eu à traiter un problème de triade dans les locaux mêmes de son établissement, juste avant son entretien avec nous. On retrouve souvent des mineurs devant les tribunaux ; « les adolescents et les enfants sont jugés pour vol à l'étalage, vol (avec effraction dans les lieux résidentiels), bagarre sur place publique [...] ; la structure familiale et les amis sont à l'origine de nombreux problèmes chez les adolescents » [08/13]).
- 33 On observe fréquemment des comportements déviants ou liés aux gangs chez les adolescents qui sont dans un processus de construction de leur identité. C'est d'autant plus le cas lorsqu'on est en présence de relations parent-enfant problématiques, où les adolescents n'ont pas reçu une éducation morale adéquate de leurs parents (« l'école doit reprendre à son compte l'éducation de base de la famille — l'école devient un substitut pour la famille » [03/07]), et sont confrontés à une image négative que leur renvoie la société⁴². Qu'ils soient délinquants ou qu'ils appartiennent à un gang, ces comportements d'adolescents ne doivent pas être considérés comme une conséquence directe du boom de l'industrie du jeu et de l'absence de leurs parents qui y travaillent ; mais il semblerait que ces jeunes-là soient plus exposés et que, dans une certaine mesure, l'industrie du jeu ait aggravé la situation ces dernières années.
- 34 Les catégories les plus susceptibles d'être employées par l'industrie du jeu sont les adolescents et les jeunes adultes, ceux qui ont atteint l'âge de 18 ans et qui pourraient légalement s'engager dans des activités économiques. Comme l'a mentionné un informateur, « les casinos ont été capables d'attirer de nombreux adolescents pour y travailler » [01/02]. Beaucoup de ces jeunes gens ont renoncé à poursuivre leurs études et ont été attirés par une bonne rémunération, « quittant l'école pour travailler dans les casinos, où ils peuvent gagner jusqu'à 10 000 patacas par mois — parfois plus que ce quelqu'un possédant un master peut gagner » [08/13]. Les estimations du nombre exact de jeunes gens qui renoncent à leurs études pour acquérir une indépendance financière procurée par l'emploi dans l'industrie du jeu ne sont pas disponibles. Alors que les opportunités d'embauche sont bénéfiques dans la plupart des cas, notamment lorsqu'ils

permettent aux jeunes, comme le requiert la tradition de la piété filiale, de prendre soin de leurs parents, des processus négatifs sont aussi à l'œuvre.

- 35 Les emplois faciles d'accès et bien rémunérés dans les casinos et le manque de motivation face aux études présentent des risques pour les jeunes en demande de gratification : ceux-ci n'y voient que le succès immédiat et à court terme ; ces opportunités d'emploi altèrent les objectifs et le sens de la vie ainsi que le bien-être psychologique général des résidents de Macao. L'intérêt pour une vocation est le fruit de relations familiales positives, mais l'environnement y joue aussi un rôle en guidant les jeunes vers une orientation positive de la vie⁴³. L'un de nos informateurs a souligné en particulier que « le manque de motivation pour la réussite scolaire mène à l'abandon des études » [03/07], et il semblerait que la richesse et la prospérité apportées par « le facteur trompeur de 'l'argent facile' et le fait d'attirer les enfants hors du système éducatif » [03/07] affectent la famille en particulier et ont un « grand impact sur la façon de penser des gens et leur développement mental » [01/02].
- 36 Par ailleurs, les perspectives d'embauche dans le secteur du jeu n'ont pas été synonymes de richesse et de prospérité pour tous les résidents de Macao. Beaucoup de familles qui vivent à Macao depuis des générations souffrent de l'augmentation rapide des prix de l'immobilier et de ceux des biens de consommation. Il semblerait que toujours plus de familles ne puissent maintenir un niveau de vie décent. Cette évolution a été soulignée par le Département de l'Assistance sociale qui indique que 7 732 familles ont postulé et reçu une aide financière au cours du premier semestre 2005. Les besoins physiques constituent les fondements les plus importants au bien-être psychologique car si la sécurité et les besoins physiques ne sont pas satisfaits, alors l'individu peut avoir des difficultés à concentrer son énergie à la réalisation de ses potentialités⁴⁴. L'industrie du jeu et les secteurs qui y sont liés présentent donc des avantages et des inconvénients. D'une part, les familles de Macao bénéficient des offres d'emplois et de la hausse des salaires, mais d'autre part, elles peuvent faire l'expérience de relations familiales problématiques et leur bien-être psychologique général est mis en danger. Celles qui ne travaillent pas dans le secteur du jeu et ses industries subsidiaires peuvent, en raison de l'augmentation du niveau de vie depuis trois ans, être confrontées à des difficultés financières sources de stress psychologique.
- 37 L'industrie du jeu a un impact sur la vie familiale à Macao. Certes, elle contribue positivement à la croissance économique et à la prospérité matérielle des habitants. Cependant, elle engendre aussi des processus négatifs qui affectent en particulier le bien-être psychologique des individus et des familles.
- 38 Si l'on replace la RAS dans la perspective plus large de la République populaire de Chine, il est intéressant de relever comment le modèle « un pays deux systèmes » fonctionne dans ce cas spécifique. Macao a développé l'industrie du jeu avec la bénédiction non seulement du gouvernement de la RAS mais aussi avec celle des plus hautes autorités de Pékin, alors que ces dernières mènent des campagnes contre les jeux d'argent depuis 2004⁴⁵. En janvier 2005, le Président Hu Jintao a réitéré la nécessité pour la jeunesse chinoise de recevoir une éducation autant sur le plan idéologique que moral⁴⁶. Ainsi, il semblerait que dans le cadre « d'un pays, deux systèmes », la jeunesse du continent et celle de Macao ne bénéficient pas du même traitement⁴⁷.
- 39 La faille peut-être la plus significative à laquelle nous avons été confrontés durant notre enquête est l'absence de recherches et de données publiques concernant, par exemple, les horaires de travail, l'âge moyen des employés dans les casinos, les rapports entre salaire

et âge, ainsi que l'absence d'informations sur les secteurs liés à l'industrie du jeu, comme la prostitution, le trafic de drogue et les triades. Nous avons dû nous baser sur les perceptions de nos informateurs et sur les quelques données disponibles, comme celles du Bureau des statistiques et du recensement. Par conséquent, on ne peut considérer cette première exploration comme une explication exhaustive et juste de la complexité des facteurs qui influent sur le bien-être psychologique.

- 40 Les interventions psychologiques et les soins de santé mentale ne sont pas des pratiques habituelles au sein des communautés chinoises, et il reste beaucoup à faire pour développer la compréhension et l'appréciation des habitants de Macao à l'égard de ces services. La prochaine étape de notre projet consistera à mener des recherches sur les perceptions et les attitudes des couches populaires, qui travaillent effectivement dans l'industrie du jeu et les secteurs qui lui sont liés, et d'identifier leurs besoins en matière de service psychologique. D'autres représentants de divers secteurs, ainsi que du gouvernement et de l'industrie du jeu, devraient aussi être inclus dans ces recherches. Nous souhaitons explorer, entre autres, les changements d'identité qui se sont opérés chez les individus et dans la communauté en général depuis la rétrocession et le récent développement de l'industrie du jeu. Par ailleurs, nous espérons développer les cadres nécessaires à l'intervention psychologique qui fourniraient aux habitants de Macao les stratégies adaptées pour faire face aux influences de l'industrie du jeu dans leur vie individuelle et collective. Il faudrait aussi conduire des études comparatives et regarder la situation dans d'autres pays en voie de développement dont l'économie est dominée par un seul secteur d'activité. Le gouvernement a récemment lancé des projets pour encourager la mise en place d'assistance psychologique, mais des recherches ultérieures permettront de donner une meilleure idée des cadres et des infrastructures nécessaires.

- 41 Traduit de l'anglais par Emilie Tran

NOTES

1. Cette recherche a été financée par l'Université de Macao. Les auteurs y enseignent, à la Faculté de sciences sociales et humaines, respectivement la psychologie et la sociologie.

Toute correspondance peut être adressée à gjvs@umac.mo.

2. Nous souhaitons remercier tout particulièrement tous nos informateurs-clés qui travaillent respectivement pour Caritas, les services de soins psychiatriques, les centres du troisième âge, les centres pour les enfants à risque et de soutien aux parents isolés, ainsi que l'école Ricci (école d'enseignement secondaire à Macao), et les directeurs d'institutions scolaires et de formation supérieure pour avoir accepté de participer à la première étape de ce projet. Nous souhaitons aussi remercier l'Institut Ricci de Macao pour avoir organisé un séminaire qui nous a permis de présenter les premiers résultats de cette recherche à un très large public. Nous sommes particulièrement reconnaissantes aux personnes qui ont assisté au séminaire de l'Institut Ricci le 13 décembre 2005 et aux référents de *Perspectives chinoises*, pour leurs précieux commentaires qui nous ont permis d'améliorer la version finale de cet article.

3. Communication privée avec Dr. K.K. Tong, chercheur collaborant au projet, septembre 2005.
4. Site Internet de Direcção dos Serviços de Estatística e Censos (DSEC, Bureau des statistiques et du recensement), http://www.dsec.gov.mo/e_index.html [12 décembre 2005].
5. Monica McGoldrick, Randy Gerson et Sylvia Shellenberger, *Genograms: Assessment and Intervention*, New York, Norton, 1999, p. 7 ; voir aussi Murray Bowen, *Family Therapy in Clinical Practice*, New York, Jason Aronson, 1978; Irene Goldenberg et Herbert Goldenberg, *Family Therapy: an Overview*, Australie, Pacific Grove, Ca., Thomson, Brooks/Cole, 2000 ; Christie Connard, « The Ecology of the Family. A Background Paper for a Family-Centered Approach to Education and Social Service Delivery » sur <http://www.nwrel.org> ; Gertina van Schalkwyk, « Mapping family systems for ethical decision making », in Iva Smit, Wendell Wallach et George E. Lasker (éds.), *Cognitive, Emotive and Ethical Aspects of Decision Making in Humans and Artificial Intelligence*, Canada, The International Institute for Advanced Studies in Systems Research and Cybernetics, 2005.
6. Goldenberg & Goldenberg, *op. cit.*, p.19.
7. Site Internet du DSEC, http://www.dsec.gov.mo/e_index.html.
8. Luo Lu, Robin Gilmour et Shu-Fang Kao, « Cultural values and happiness: An East-West dialogue », in *The Journal of Social Psychology*, vol. 141, n° 4, 2001, pp. 477-493.
9. La psychofortologie s'oppose à la psychopathologie et étudie les origines, la nature, les manifestations et l'amélioration du bien-être psychologique des individus et des communautés. Voir par exemple Mostafa A. Arafa, Mervat W. A. Nazel. Nahla K. Ibrahim. Ashraf Attia, « Predictors of psychological well-being of nurses in Alexandria, Egypt », in *International Journal of Nursing Practice*, vol. 9, 2003, pp. 313-320 ; Paula Brough, « A comparative investigation of the predictors of work-related psychological well-being within police, fire and ambulance workers », in *New Zealand Journal of Psychology*, vol. 34, n° 2, 2005, pp.127-134 ; et Marie Wissing et Chris van Eeden, « Empirical clarification of the nature of psychological well-being », in *South African Journal of Psychology*, vol. 32, n° 1, 2002, pp. 32-44.
10. Voir Irvin Yalom in Sheryl Zika et Kerry Chamberlain, « On the relation between meaning in life and psychological well-being », in *British Journal of Psychology*, vol. 83, 1992, pp. 133-145.
11. Voir Carol Ryff, « Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being », in *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 57, 1989, pp. 564-577 ; et Carol Ryff et Corey L.M. Keyes, « The structure of psychological well-being revisited », in the *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 69, 1995, pp. 719-727.
12. Voir par exemple Karen Duffy et Frank Wong, *Community Psychology*, New York, Allyn and Bacon, 2003 pour en savoir plus sur le développement des cadres de service et l'importance de la prévention primaire pour accroître les capacités des communautés à faire face à l'impact des défis externes.
13. Voir par exemple James Dalton, Maurice Elias et Abraham Wandersman, *Community Psychology: Linking individuals and communities*, Canada, Wadsworth Thomson Learning, 2001.
14. Rolf D. Cremer (éd.), *Macau: City of Commerce and Culture*, Hong Kong, API Press, 1991.
15. Cité in Eric Sautédé, « The East Did Meet the West in Macao », *Hong Kong-Echos*, n° 37, automne 2005, pp. 14-16.
16. Christina Miu Bing Cheng, *Macau: A Cultural Janus*, Hong Kong, Hong Kong University Press, 1999.

17. Depuis le 15 juillet 2005, le centre historique de Macao, comprenant une vingtaine de sites dont la façade de Saint-Paul et le temple d'A-mah, est inscrit au patrimoine mondial de l'humanité.
18. Fernando Figueiredo, « A Conjectura Política: Depois De Hong Kong », in A. H. de Oliveira Marques, *História Dos Portugueses No Extremo Oriente*, vol. 3, Fundação Oriente, 2000, pp. 35-92.
19. Manuel Teixeira, *O Comércio de Escravos em Macao / The So-Called Portuguese Slave Trade in Macao*, Macao, Imprensa Nacional, 1976 ; et Fernando Figueiredo, *op. cit.*, pp. 56-58.
20. Comme l'a montré João de Pina-Cabral, *Between China and Europe: Person, Culture and Emotion in Macao*, Londres & New York, Continuum, 2002, surtout dans le chapitre 4 : « Paradoxes: Gambling and the Imperial Civil Service Examination ». Ce chapitre constitue l'une, si ce n'est la meilleure analyse historique globale du contexte du jeu à Macao. En effet, comme le souligne l'auteur lui-même, « Il n'y a pas eu de recherches systématiques sur l'histoire de ces activités. La plupart des archives du gouvernement, antérieures à 1960 et relatives aux contrats sur les jeux, semblent avoir mystérieusement disparu » (p. 81). Voir aussi Antonio Pinho, « Gambling in Macau », in Rolf D. Cremer (éd.), *op. cit.*, pp. 247-257.
21. Pina-Cabral, *op. cit.*, p. 81.
22. Voir par exemple Jacques Gernet, *La Vie quotidienne en Chine à la veille de l'invasion mongole 1250-1276*, Paris, Hachette, 1959.
23. Site Internet de Direcção dos Serviços de Estatística e Censos (DSEC, Bureau des statistiques et du recensement), http://www.dsec.gov.mo/e_index.html.
24. *Ibid.*
25. Citation du président de Las Vegas Sands (LVS), interviewé par Paulo Azevedo et José Ho in « We Became More Bullish About the Investment », *Macau Business*, décembre 2005, pp. 10-15.
26. Voir notamment Duffy & Wong, *op. cit.* ; Fred M. Cox, John L. Erlich, Jack Rothman et John E. Tropman (éds.), *Tactics and Techniques of Community Practice*, Itasca, Illinois, FE Peacock Publishers, 1984. Norman Denzin et Yvonna Lincoln ont aussi écrit sur les méthodes utilisées par la recherche qualitative dans leur « Handbook of Qualitative Research », Londres, Sage, 1999.
27. Steiner Kvale, *Interviews: An introduction to qualitative research interviewing*, Londres, Sage Publications, 1996.
28. Nous souhaitons remercier notre assistante de recherche, Melle Jennifer Wilkinson, pour les heures qu'elle a passées à retranscrire et à traduire les enregistrements audio des entretiens que nous avons effectués pour ce projet.
29. McGoldrick, Gerson & Shellenberger, *op. cit.*
30. Tout au long de la section « Enquête », nous nous référons en italique aux commentaires et aux contributions des informateurs-clés qui ont participé à cette première série d'entretiens. Nous ne divulguons pas leur nom afin de protéger leur identité et un code indique que les commentaires proviennent de différents participants à cette étude exploratoire.
31. *Macau Post Daily*, 21 novembre 2005.
32. DSEC, 2005.
33. *Ibid.*
34. Voir Sing Lau in *Gender Role Development. Growing up the Chinese Way: Chinese Child and Adolescent Development*, Hong Kong, The Chinese University Press, 1996.

35. Connard, *op cit.*, Goldenberg and Goldenberg, *op cit.*, s'étendent sur l'importance du temps et de l'espace pour construire des relations de qualité au sein de la famille.
36. Voir Harry Gardiner et Carol Kosmitzki, *Lives across cultures: cross-cultural human development*, Singapour, Pearson Education, 2005 ; Barbara et Philip Newman, *Development through life: a psychosocial approach*, Singapour, Thomson Wadsworth Publishers, 2003.
37. Lo Shiu Hing, « La fin du système Stanley Ho ? », *Perspectives chinoises*, « Spécial Macao », n° 55, septembre-octobre 1999, pp. 56-65.
38. *Ibid.*, p. 59.
39. Rapporté par le *Macau Daily*, <http://www.macau.ctm.net/modailylog/20051110/index.htm> [10 novembre 2005].
40. DSEC, 2005.
41. *Youth problems and youth services in Macau SAR: A blueprint for the new millenium*, publié par le Social Welfare Institute, 2005 ; et Wu Zhiliang, *A Jvuventude e o futuro de Macau*, *Qingnian yu Aomen weilai*, *The youth and the future of Macao*, Fundação Macau, 1994.
42. Gardiner and Kosmitzki, *op. cit.*; Barbara et Philip Newman, *op. cit.*
43. Voir Ryff, *op. cit.* ; Lea Pulkkinen et Anna Ronka, « Personal control over development, identity formation, and future orientation » in *Developmental Psychology*, vol. 30, 1994, pp. 260-271 ; et Oi-Ling Siu, « Occupational stressors and well-being among Chinese Employees » in *Applied Psychology*, vol. 51 (4), 2002, pp. 527-544.
44. Voir par exemple la hiérarchie de Maslow des besoins et de l'impact potentiel des besoins déficients insatisfaits dans le résumé fait par George Boeree de *Abraham Maslow*, <http://www.ship.edu/~cgboree/maslow.html>.
45. « China launches nationwide campaign against gambling », *People's Daily Online*, 12 janvier 2005, http://english.people.com.cn/200501/12/eng20050112_170335.html [14 avril 2005].
46. « Chinese president urges ethical, ideological education for youth » [Le président chinois insiste vivement sur une éducation morale et idéologique pour les jeunes], *People's Daily Online* [Le Quotidien du Peuple en ligne], 19 janvier 2005, http://english.people.com.cn/200501/18/eng20050118_171045.html, [18 avril 2005].
47. Pour en savoir plus sur éthique et politique, voir Emilie Tran, « Elite Politics and Ethics in China: Resolving Non-Antagonistic Contradictions? », *Chinese Cross Currents*, « Success and Values », vol. 2, n° 2, avril-juin 2005, pp. 50-69.

RÉSUMÉS

Notre projet est d'analyser le bien-être psychologique des habitants de Macao. Nous décrivons dans cet article comment l'industrie du jeu affecte aujourd'hui leur vie familiale. Les méthodes employées comprennent une approche par informateur-clé. Nous avons procédé à une analyse textuelle qualitative d'entretiens semi-directifs qui a mis en évidence quatre domaines où les effets du jeu se font ressentir : le fonctionnement de la famille, les relations familiales, les enfants et les problèmes psycho-sociaux au sein de la famille. Bien que l'industrie du jeu ne soit pas l'unique facteur en cause, elle affecte directement et indirectement les familles et le bien-être psychologique des individus et des groupes¹.