

## Similarités et dissimilarités entre le groupe et l'individu quant aux comportements associés au statut auprès des pairs dans les groupes de jeu expérimentaux

MICHEL BOIVIN<sup>1</sup>

*Université Laval*

KENNETH A. DODGE

*Vanderbilt University*

JOHN D. COIE

*Duke University*

La présente étude a pour objectif de vérifier la généralisation des phénomènes de similarité et de dissimilarité entre le groupe et l'individu quant aux corrélats comportementaux du statut. Trente groupes de jeux expérimentaux de cinq ou six garçons non familiers participent à cinq rencontres de quarante-cinq minutes tenues en laboratoire pendant cinq jours consécutifs. Les comportements de chaque enfant sont filmés puis codifiés de façon fiable selon une grille d'évaluation des comportements. Cinq comportements sont retenus afin de décrire les groupes et les individus: 1) Jeu solitaire, 2) Comportement pro-social, 3) Jeu agressif, 4) Comportement agressif réactif, 5) Comportement agressif proactif. Des entrevues sociométriques individuelles sont menées après chaque session et des cotes de préférence sociale sont calculées selon la procédure de Coie & Dodge (1983). Les corrélats individuels du statut auprès des pairs sont analysés en fonction des taux de comportements observés dans les groupes. Les résultats de la présente étude indiquent la

---

<sup>1</sup> Cette recherche a été rendue possible grâce au support financier accordé par le Center for Studies of Antisocial and Violent Behavior of the National Institute of Mental Health aux 2ème et 3ème auteurs, ainsi que par le Conseil de Recherches en Sciences Humaines du Canada (Bourse post-doctorale et Bourse de Recherche du Canada) et le Fonds Richelieu au 1er auteur. Nous désirons remercier le personnel et les enfants de la Durham, NC, City Schools pour leur collaboration et souligner la contribution de Joan Deer, Mary Gottschalk, Jeff Harness, Clarine Hymen, Robert Terry, Greg Pettit and Joseph Price. Toute correspondance devrait être adressée à: Michel Boivin, École de psychologie, Pavillon Félix-Antoine Savard, Université Laval, Ste-Foy, Québec, Canada, G1K 7P4.

présence d'un phénomène de dissimilarité dans le cas du jeu solitaire et du comportement agressif réactif. Un phénomène de similarité est observé dans le cas du comportement pro-social. Cette étude confirme que le statut ne doit pas être considéré comme une propriété invariante de l'individu mais comme le produit d'une interaction entre l'individu et le groupe. La discussion porte sur la signification de ces résultats pour le modèle proposé et l'intervention préventive.

La mesure du statut auprès des pairs est fréquemment utilisée dans l'étude de l'étiologie et du développement des mésadaptations sociales de même que pour l'identification d'enfants à des fins d'intervention (Coie & Krehbiel, 1984; Gresham & Nagle, 1980; Ladd, 1981; Oden & Asher, 1977). Comme le décrivent Vitaro et Boivin (1989), l'approche généralement retenue consiste à distinguer les enfants populaires, rejetés, négligés, controversés et moyens sur la base des choix positifs et négatifs exprimés par les membres d'un groupe donné (Coie & Dodge, 1983; Newcomb & Bukowski, 1983). L'intérêt pour cette question origine de résultats de plusieurs études indiquant que les enfants impopulaires ou rejetés par leurs pairs à l'école primaire sont plus susceptibles de développer ultérieurement des problèmes associés à la délinquance juvénile ou à la maladie mentale (Parker & Asher, 1987). Dans cette optique, un nombre important d'études se sont centrées sur l'identification des comportements et habiletés socio-cognitives associés au statut auprès des pairs. Bien qu'elles utilisent une variété de méthodes, ces études partagent, sinon explicitement du moins implicitement, le même objectif: l'identification des facteurs individuels susceptibles d'expliquer l'émergence de ces mésadaptations.

Comme le soulignent Boivin, Dorval & Bégin (sous presse), les résultats de ces études indiquent que les enfants rejetés par leurs pairs se caractérisent par une perception biaisée de la réalité sociale et un style interactif plutôt antagoniste susceptible de nuire à leur intégration au groupe de pairs (Coie, Dodge & Coppotelli, 1982; Dodge, Coie & Brakke, 1982; Newcomb & Bukowski, 1983; Richard & Dodge, 1982; Rubin & Daniels-Beinness, 1983). Quant aux enfants populaires, ils se démarquent plutôt par des taux élevés de comportements prosociaux (offrir de l'attention, de l'appui, de l'affection).

Par ailleurs, ces études ne permettent pas de déterminer si le style général de comportement est à l'origine du statut auprès des pairs dans le groupe ou si le statut influence la qualité des échanges sociaux avec les pairs. D'autres études illustrent plus directement le rôle joué par certains styles comportementaux individuels dans l'émergence des statuts auprès des pairs (Coie et Kupersmidt, 1983; Dodge, 1983; Dodge, Schlundt, Schocken & Delugach, 1983; Putallaz, 1983). Celles-ci ont recouru à une stratégie qui recrée en laboratoire des groupes de jeux expérimentaux.

#### *Les groupes de jeux expérimentaux*

De façon générale, cette procédure consiste à regrouper un nombre restreint d'enfants étrangers les uns aux autres, à observer leurs interactions sociales et à

mesurer périodiquement ou ultérieurement le statut auprès des pairs dans ces groupes nouvellement formés. Cette stratégie favorise l'inférence causale, d'une part en contrôlant le niveau de familiarité entre les enfants et d'autre part, en permettant le décalage temporel entre l'évaluation des profils comportementaux et la mesure des statuts. En outre, cette procédure permet une analyse minutieuse des comportements interactifs par le biais de l'enregistrement vidéooscopique.

Ainsi, Putallaz (1983) observe en laboratoire les tentatives d'intégration de garçons à un groupe de deux garçons non familiers. Ces deux garçons, de connivence avec le chercheur, sont engagés dans une séquence pré-établie de jeux et présentent des situations sociales problématiques à l'enfant-cible. Une entrevue suit cette mise en situation afin d'évaluer la justesse de la perception de l'enfant à l'égard du comportement du groupe. L'évaluation du statut auprès des pairs en première année scolaire est obtenue quatre mois plus tard. Les résultats indiquent que les garçons qui perçoivent correctement le comportement de la dyade, qui manifestent peu de comportements d'interférence et qui émettent plus de commentaires verbaux pertinents à la situation obtiennent ultérieurement un statut plus élevé auprès des pairs et ce, indépendamment de leurs capacités cognitives.

Par ailleurs, Dodge (1983; Dodge *et al.*, 1983) forme six groupes de jeu composés de huit garçons de deuxième année non familiers les uns aux autres. Chaque groupe se rencontre périodiquement pendant huit sessions de jeu et les comportements interactifs sont observés. L'évaluation du statut auprès des pairs s'effectue à la fin de la huitième session. L'analyse comportementale révèle que des profils spécifiques précèdent l'émergence des statuts. Ainsi, les enfants rejetés initient plus de comportements d'approche que les enfants plus populaires. Ces profils d'approche présentent cependant une plus forte proportion de tactiques ayant pour effet de déranger les pairs et d'attirer l'attention sur le sujet lui-même. Les enfants rejetés sont également plus susceptibles de recevoir des réponses négatives à leurs approches. Dans les premières sessions, ils approchent les pairs fréquemment, bien qu'avec un taux de réussite peu élevé. La fréquence de ces approches diminue avec le temps. Comparativement, les fréquences d'approche des enfants plus populaires demeurent stables d'une session à l'autre alors que les taux de réussite augmentent.

Selon Dodge (1983), ces données suggèrent que certains patrons d'approche sociale et de comportement agressif jouent un rôle dans l'émergence du statut. Cependant, celui-ci n'ayant été mesuré qu'à la fin des périodes d'observation, il est impossible d'apprécier l'évolution parallèle du statut et du comportement social dans le temps. Il se peut que le statut se soit concrétisé très tôt dans ces groupes restreints et qu'une partie des changements observés dans les comportements en soit la conséquence plutôt que l'origine.

Coie et Kupersmidt (1983) sélectionnent des garçons populaires, rejetés, négligés et moyens de quatrième année et forment des groupes de jeu de quatre garçons. Cette étude compare également des groupes familiers (enfants qui proviennent de la même classe) à des groupes non familiers (enfants qui ne proviennent

pas de la même école). Les interactions sociales à l'intérieur de chacun des groupes sont observées lors de 5 sessions de jeu et le statut est évalué après chaque session. Pour l'essentiel, l'examen des résultats indique que les scores de préférence sociale émergent de l'expérience des groupes familiaux et non familiaux sont significativement corrélés avec les scores de préférence sociale obtenus à l'école et ce, dès la troisième session. La correspondance des profils comportementaux observés dans les groupes familiaux et dans les groupes non familiaux varie selon le statut. Les enfants rejetés présentent un profil antisocial dans les groupes familiaux comme dans les groupes non-familiaux. Le caractère prosocial du profil des populaires est apparent dans les deux types de groupe bien que plus marqué chez les groupes non familiaux. Les enfants de statut moyen apparaissent par ailleurs socialement plus actifs dans les groupes familiaux que dans les groupes non familiaux.

Les résultats de ces études illustrent l'utilité de la procédure des groupes de jeux expérimentaux et suggèrent que le statut auprès des pairs (et surtout le rejet par les pairs) à l'école n'est pas seulement le reflet d'une dynamique sociale particulière à la classe. Il semble bien que le style interactif individuel joue un rôle non négligeable dans l'émergence du statut. Cette caractéristique individuelle a probablement une influence persistante contribuant au maintien des statuts dans le temps. Par ailleurs, les différences constatées dans les patrons de fonctionnement social selon la familiarité soulignent l'importance de distinguer les fonctionnements impliqués dans l'émergence des statuts (lorsque l'expérience commune débute) et ceux associés à leur maintien (lorsque les enfants ont déjà connu une expérience sociale commune).

Il apparaît donc important de se dégager d'une approche basée strictement sur l'analyse des différences individuelles pour comprendre le statut. Dans cette optique, Wright, Giammarino & Parad (1986) ont récemment indiqué que le statut auprès des pairs ne devrait pas être considéré comme une dimension invariante de la personnalité mais plutôt comme un produit d'une interaction entre les caractéristiques du groupe et de l'individu. En effet, ils font observer que les comportements sociaux ne sont pas invariablement associés au statut dans toutes les études. Par exemple, Campbell & Yarrow (1961) constatent que les enfants plus agressifs sont plus acceptés par leurs pairs. Roff *et al.* (1972) observent également que dans les milieux socio-économiques défavorisés, ce sont non seulement les enfants rejetés mais également les enfants plus populaires qui présentent des taux de délinquance plus élevés que les enfants modérément acceptés par leurs pairs. D'une part, les variations dans les résultats selon les études pourraient s'expliquer par des différences dans la mesure du statut (Vitaro & Boivin, 1989). D'autre part, selon Wright *et al.* (1986), cette variabilité pourrait également refléter le fait que le statut est fonction d'une interaction entre les caractéristiques de l'individu et celles du groupe et que ces dernières peuvent varier d'une étude à l'autre. Selon Wright *et al.* (1986), deux facteurs sont nécessaires pour prédire le statut auprès des pairs: le comportement prosocial et la dissimilarité entre le groupe et l'individu. Parce que prérequis à l'interaction sociale, le comportement prosocial (par opposition à l'absence de comportement prosocial) est considéré

comme un invariant et devrait constamment être corrélé au statut, peu importe le groupe d'enfants. Par ailleurs, la relation entre le statut et les comportements agressifs et de retrait serait influencée par le degré de dissimilarité entre l'individu et le groupe (the "misfit" effect).

Afin de vérifier empiriquement leur modèle, Wright *et al.* (1986) effectuent deux études dans une colonie de vacances pour enfants présentant une variété de problèmes comportementaux. Ces enfants sont assignés à des groupes qui varient quant à la fréquence des comportements agressifs. Wright *et al.* (1986) comparent les comportements associés au statut dans des groupes agressifs à ceux observés dans les groupes peu agressifs. Ils observent que dans les groupes agressifs, le statut n'est pas associé au comportement agressif mais relié négativement au retrait social. Dans les groupes peu agressifs, le statut est négativement corrélé au comportement agressif et non associé au retrait. Le comportement prosocial est positivement relié au statut dans les deux types de groupe.

En somme, les comportements agressifs et de retrait social ne sont négativement associés au statut que dans les groupes où ils constituent des comportements déviant. Par ailleurs, deux hypothèses peuvent expliquer le fait que les comportements prosociaux soient constamment associés au statut. D'une part, il se peut que ces comportements soient des prérequis universels de la popularité comme le suggère le modèle de Wright *et al.* (1986). D'autre part, il se peut que ces comportements soient des corrélats constants du statut dans les groupes particuliers identifiés dans l'étude mais que des résultats différents soient observés dans des groupes où les comportements prosociaux sont moins fréquents. Dans cette optique, certaines remarques s'imposent quant aux résultats obtenus par Wright *et al.* (1986).

Premièrement, il faut rappeler que le lien entre l'attraction interpersonnelle et la similarité entre les individus a été démontré dans plusieurs contextes (Byrne, 1971; Newcomb, 1961). Le statut auprès des pairs reflétant l'attrait qu'exerce un individu sur ses pairs, il n'y a pas de raison de croire que les comportements prosociaux associés au statut échappent à cette règle.

En second lieu, les groupes sélectionnés dans l'étude de Wright *et al.* (1986) se distinguent uniquement en termes de comportements agressifs définis globalement. Or, d'autres dimensions devraient être étudiées, notamment le comportement prosocial et le jeu solitaire, afin de pouvoir évaluer la généralisation de la règle de similarité. Un test approprié consisterait à comparer systématiquement des groupes élevés et faibles sur ces dimensions afin d'évaluer si elles sont sujettes à une règle de similarité.

Enfin, il faut souligner que des distinctions importantes quant à la nature et à la fonction des comportements agressifs ont été mentionnées dans la littérature (Dodge & Coie, 1987; Hartup, 1983). Hartup (1983) mentionne notamment l'importance de distinguer le comportement agressif réactif (*reactive aggression*) du comportement agressif proactif (*proactive aggression*). Le comportement agressif réactif est hostile et adopté en réponse à une menace ou une provocation, alors que le comportement agressif proactif se produit sans provocation dans le but d'influencer la cible. Il serait pertinent de vérifier si ces différentes formes de

comportements agressifs suivent une règle de dissimilarité quant à leur relation avec le statut auprès des pairs.

Dans cette optique, la présente étude a pour objectif de vérifier la généralisation du phénomène de similitude entre le groupe et l'individu quant aux comportements associés au statut. Alors que Wright *et al.* (1986) limitent l'application de ce principe aux comportements déviants ("the misfit effect"), cette étude vise à démontrer que ce phénomène s'applique également aux corrélats positifs du statut. Pour les fins de la démonstration empirique, les hypothèses distingueront la règle de la similitude de celle de la dissimilarité. Il est prévu que les comportements seront sujets aux règles de la similitude ou de la dissimilarité, selon qu'ils sont positivement ou négativement associés au statut. Ainsi, le modèle rival avancé ici postule que les corrélats positifs du statut sont sujets à une règle de similitude alors que les corrélats négatifs du statut suivent une règle de dissimilarité. Plus spécifiquement, les groupes qui manifestent des taux élevés de comportements prosociaux (i.e. corrélat positif) devraient présenter une corrélation positive plus élevée entre le statut et le comportement prosocial que les groupes où les comportements prosociaux sont moins fréquents. Par ailleurs, les groupes peu agressifs (i.e. corrélat négatif) devraient présenter des relations négatives plus fortes entre les comportements agressifs et le statut comparativement aux groupes plus agressifs. Un effet du même type (i.e. dissimilarité) est attendu dans le cas du jeu solitaire, en comparant les groupes élevés et faibles sur cet aspect du comportement social.

Dans la présente étude, les corrélats individuels du statut sont donc examinés en fonction des scores de groupe sur les mêmes dimensions. De plus, deux formes spécifiques de comportement agressif sont considérées ici soit le comportement agressif réactif et le comportement agressif proactif. Théoriquement, ces comportements devraient suivre un patron de dissimilarité. La typologie retenue distingue également le jeu agressif (rough and tumble play), qui implique un affect positif chez les protagonistes comparativement aux autres types de comportement agressif. Ce dernier comportement ne devrait pas être associé au statut auprès des pairs et, en conséquence, ne pas être sujet aux règles de similitude ou de dissimilarité.

## Méthode

### Sujets

*Procédure de sélection.* - La sélection des sujets s'effectue en plusieurs étapes. Dans un premier temps, tous les enfants fréquentant 25 classes de 1ère année et 28 classes de 3ème année de 11 écoles primaires de Durham en Caroline du Nord, et pour lesquels un consentement écrit a été obtenu des parents, sont interrogés afin de recueillir leurs choix sociométriques au printemps. Ces écoles desservent une population à prédominance noire (85%) et de niveau socio-économique défavo-

risé. La cueillette des données s'effectue collectivement pour les enfants les plus âgés et au moyen d'une entrevue individuelle auprès des enfants plus jeunes. Chaque enfant reçoit une liste des enfants de sa classe et on lui demande alors de désigner les trois pairs qu'il (elle) préfère et les trois pairs qu'il (elle) aime le moins. L'enfant est également rassuré quant au caractère confidentiel de ses choix et on lui demande de ne pas discuter de cette entrevue avec ses camarades.

Les enfants sont alors classifiés en groupes de statut selon une procédure similaire à celle proposée par Coie, Dodge & Coppotelli (1982). Le nombre total de désignations positives (D+) et de désignations négatives (D-) reçues est comptabilisé (d'abord auprès de l'ensemble des enfants puis, auprès des pairs de même sexe) et standardisé à l'intérieur de chaque classe. Puis, des cotes de préférence sociale et d'impact social sont calculées à partir des cotes D+ et D- obtenues au près de l'ensemble des enfants et des pairs de même sexe. La préférence sociale (PStotal et PSmême sexe) résulte de la soustraction des scores D- des scores D+ alors que l'impact social (Stotal et Smême sexe) se calcule par l'addition des scores D+ et des scores D-. Finalement, quatre groupes de statut sont formés selon les critères suivants: les enfants populaires se caractérisent par une cote de préférence sociale fortement positive ainsi qu'un nombre de désignations positives reçues supérieur à la moyenne et un nombre de désignations négatives reçues inférieur à la moyenne (PStotal et PSmême sexe > .80, D+ > 0, D- < 0); les enfants rejetés se distinguent par un profil inverse, soit une cote de préférence sociale fortement négative ainsi qu'un nombre de désignations positives reçues inférieur à la moyenne (PStotal et PSmême sexe < -.80, D+ < 0, D- > 0); les enfants de statut moyen se caractérisent par des cotes de préférence et d'impact social se situant près de la moyenne (-.80 < PStotal, PSmême sexe, Stotal et Smême sexe < .80). Seulement 293 garçons de race noire rencontrant ces critères de sélection de statut sont éligibles comme sujets.

Dans un deuxième temps, un total de 180 garçons noirs sont sélectionnés pour participer à l'étude au début de l'été. Les filles ne sont pas considérées dans cette étude car des recherches indiquent que les comportements agressifs sont moins fréquents, moins intenses et moins fortement associés au statut chez les filles que chez les garçons (Coie, Belding & Underwood, 1988). Trente groupes de jeux expérimentaux sont alors planifiés, soit 19 groupes de 3ème année et 11 groupes de 1ère année. Au départ, les groupes planifiés sont constitués de 6 enfants fréquentant des écoles différentes et n'ayant eu aucun contact antérieur entre eux (selon les renseignements obtenus lors des entrevues de sélection). De plus, la composition des groupes est préalablement déterminée. Typiquement, un enfant populaire, un enfant négligé, deux enfants rejetés et deux enfants de statut moyen sont regroupés. Cette répartition est choisie afin de maximiser le nombre d'enfants rejetés et d'équilibrer les groupes par un nombre égal d'enfants de statut moyen. Il faut souligner ici que cette étude a également pour but d'étudier les

comportements spécifiques des enfants rejetés dans des groupes nouvellement formés. Cette question étant traitée ailleurs (Dodge, Coie, Pettit & Price, in press), elle ne sera pas abordée dans le présent article.

Enfin, des 180 garçons assignés à chaque groupe, 9 enfants ne participent pas du tout ou sont absents plus de 2 sessions. Ces enfants ne sont pas inclus dans les analyses, ce qui ramène le nombre d'enfants à 171 pour la présente étude. Aucun de ces 9 enfants ne provient du même groupe de sorte que le nombre minimum d'enfants dans un groupe est de 5.

#### Procédure

*Les groupes de jeu expérimentaux.* - Les enfants assignés au même groupe de jeu se rencontrent dans une salle d'observation (16 pieds X 20 pieds) sur un campus universitaire. A l'extrémité d'une salle, une caméra vidéo est installée derrière un miroir unidirectionnel. La salle contient 2 tables sur lesquelles sont installés plusieurs jouets et jeux dont des gants de boxe, un jeu vidéo électronique, des papiers et des crayons et un petit ballon de basketball (completé d'un panier au mur). Chaque enfant est transporté à l'université par un conducteur étudiant noir (de sorte que le seul contact entre les garçons a lieu lors des groupes de jeu). Les garçons entrent dans la salle de jeu en même temps et sont immédiatement guidés dans une activité structurée par un adulte (une femme noire avec de l'expérience dans la supervision des groupes d'enfants). Cette activité structurée se prolonge pendant la première moitié d'une session de 45 minutes. Par la suite, cette période est suivie d'une période d'activité libre. L'adulte s'absente alors en deux occasions, la première fois pendant 10 minutes lors de l'activité structurée et la seconde, pendant 10 minutes lors de la période d'activité libre. A la fin de la session, chaque garçon est reconduit chez lui. Pendant le voyage, le conducteur demande à l'enfant de décrire les activités de la journée et ses préférences sociales. Il demande informellement à chaque garçon de nommer jusqu'à deux pairs qu'il aime le plus et deux qu'il aime le moins. Les réponses sont alors enregistrées à l'insu de l'enfant et servent à comptabiliser des scores de préférence sociale pour chaque session. Ces scores sont standardisés à l'intérieur de chaque groupe. A la fin de la dernière session, cette entrevue est étendue afin d'inclure d'autres questions. Celles-ci ne sont pas décrites ici parce qu'elles ne sont pas pertinentes à la présente question de recherche.

*Observation directe des comportements sociaux.* - Des transcriptions verbales sont effectuées pour chaque session. Ces transcriptions sont utilisées conjointement aux enregistrements vidéo afin de codifier les comportements de chaque participant selon une grille développée pour ce projet. Les enregistrements vidéo sont marqués numériquement à la seconde. L'observateur évalue trois aspects du comportement de l'enfant. Le premier code indique le type de comportement, le second, le nom de l'enfant vers lequel le comportement est dirigé et le troisième, la réponse de l'enfant cible au comportement posé. La cotation d'une session de 45 minutes pour les 6 garçons requiert environ 14 heures.

*Procédure de catégorisation des comportements observés.* - Pour les fins de la présente étude, chaque comportement est classifié selon une grille comprenant cinq catégories molaires:

- 1) *Jeu solitaire:* Cette catégorie est cotée lorsque le garçon est clairement seul. L'enfant peut ou non être engagé dans des activités de construction ou des activités orientées vers un but.
- 2) *Comportement prosocial:* Cette catégorie regroupe les comportements de jeu coopératif et de conversation. Par jeu coopératif, on entend que le garçon participe avec un ou plusieurs autres garçons à une activité de jeu constructif dans laquelle les acteurs en présence jouent de façon non-agressive. Par conversation sociale on réfère aux occasions où le garçon dirige des verbalisations vers un ou plusieurs pairs. Ces verbalisations visent à exprimer un sentiment, à transmettre ou à demander de l'information sans hostilité.
- 3) *Jeu agressif (Rough-and-tumble play):* Cette catégorie se rapporte à la situation où l'enfant est engagé dans des activités physiques rudes mais où une majorité de participants semblent apprécier l'activité (par exemple boxer, tirer au poignet ou une partie de basketball serrée).

4) *Comportement agressif réactif (Reactive aggression):* Ce comportement est coté chaque fois qu'un enfant réagit négativement en réponse à une action d'un pair et manifeste une réponse aversive en représailles. Cette réponse peut être mesurée en regard de l'insultation initiale ou elle peut également être démesurée en regard du comportement reçu.

5) *Comportement agressif proactif (Proactive aggression):* Ce comportement est coté lorsqu'un enfant tente d'atteindre un objectif externe par un comportement aversif (comme arracher le jeu électronique afin de pouvoir en profiter). Cette catégorie inclut également les comportements d'un garçon qui, sans provocation, va menacer, dominer, ridiculiser ou abuser d'un enfant.

En ce qui a trait aux analyses subséquentes, les fréquences ou les durées (en secondes) de chaque type de comportement sont comptabilisées pour chaque garçon dans chacune des sessions. Certains comportements sont conceptualisés comme des événements discontinus nécessitant des analyses de fréquences, alors que d'autres sont considérés comme des états comportementaux requérant des analyses de durée. Les trois premières variables (jeu solitaire, comportement prosocial et jeu agressif) sont calculées en considérant le temps total (en secondes) où l'enfant est engagé dans cette activité pour chaque session. Un score moyen peut être calculé pour chaque groupe à chaque session. Les deux autres scores de comportement agressif sont calculés en considérant le nombre d'occurrences à chaque session. Ces scores sont alors divisés par le temps total d'observation (en secondes) de façon à obtenir une probabilité individuelle d'occurrence d'un acte agressif par seconde. Une probabilité moyenne peut être ainsi établie pour chaque groupe à chaque session.

*L'entraînement des observateurs et accord inter-juges.* - Deux hommes et deux femmes de race blanche ayant une certaine expérience des sciences comportementales et des interactions sociales chez l'enfant sont entraînés afin d'évaluer les sessions de jeu. Cet entraînement se poursuit sur une période de 8 semaines pendant laquelle

le système de codification fut développé et mémorisé à l'aide d'enregistrements vidéos de pratique. Les observateurs participent au développement du système de codification afin de s'assurer de leur compréhension et de leur capacité à reconnaître les catégories comportementales. Les observateurs ainsi que le second auteur se rencontrent hebdomadairement tout au long de l'entraînement et de la cotation afin d'évaluer le progrès et d'effectuer les ajustements si nécessaire. Les observateurs sont assignés à la cotation des sessions dans un ordre contrebalancé, de sorte que chaque observateur cote une session de chaque groupe de jeu. Une des cinq sessions de chaque groupe est cotée par deux observateurs en vue d'évaluer l'accord. Les observateurs savent qu'ils sont évalués de façon périodique, mais ils ne savent pas quelle session est évaluée.

La vérification de l'accord inter-juge s'effectue sur 23 sessions de jeu impliquant 136 garçons cibles et 351,130 unités (en secondes) de cotation. Deux types d'accord furent évalués. Premièrement l'accord est calculé sur la correspondance seconde par seconde des cotations. Cet accord atteint 68% sur les catégories moléculaires (Kappa de Cohen: .60). Un deuxième coefficient d'accord est calculé afin d'évaluer la corrélation entre les deux juges sur les scores totaux aux catégories moléculaires d'une session. La corrélation médiane est de .64.

## Résultats

*Analyses préliminaires.* — En préalable à l'examen des résultats concernant les phénomènes de similarité et de dissimilarité, des analyses préliminaires sont effectuées. Ces analyses se rapportent à la stabilité et à la convergence des cotes comportementales de groupe de même qu'aux différences observées selon l'âge.

*Stabilité du statut auprès des pairs.* — La stabilité des cotes de préférence sociale est examinée pour chaque paire de sessions consécutives (session 1 à session 2, 2 à 3, 3 à 4, 4 à 5). Les indices de stabilité des cotes de préférence sociale sont significatifs pour chaque paire de sessions (respectivement  $r = .22, .25, .40, \text{ et } .43$ ;  $dl = 169, p < .01$  pour les 2 premières et  $p < .001$  pour les 2 dernières). Ce patron de corrélation est semblable chez les enfants de 1ère et de 3ème année.

*Stabilité des scores de groupe.* — La stabilité des cotes comportementales est examinée de façon similaire quoique le groupe plutôt que l'individu soit considéré comme l'unité d'analyse. Les indices retenus sont les cotes moyennes des groupes. Les corrélations observées sont de .48, .38, .62, et .42, respectivement pour le jeu solitaire; .43, .21, .16 et .31 pour le comportement prosocial; .21, .47, .49, et .43 pour le jeu agressif; .43, .25, .15 et .32 pour le comportement agressif réactif; et .32, .49, .29 et .36 pour le comportement agressif proactif (pour toutes ces corrélations:  $dl = 28$ , de sorte que  $r > .30$  est significatif à  $p < .05$ , test unidirectionnel). Les coefficients de stabilité sont tous significatifs entre les sessions 4 et 5. Quoique les coefficients de stabilité du comportement prosocial et du comportement agressif réactif ne soient pas significatifs entre les sessions 3 et 4, une stabilité significative est observée pour ces comportements entre les sessions 3 et 5

(.48 pour le comportement prosocial et .31 pour le comportement agressif réactif).

*Différences comportementales selon l'âge.* — Compte tenu des résultats concernant la stabilité de la préférence sociale et des variables comportementales à l'étude, les analyses suivantes s'effectuent sur la moyenne des cotes comportementales et de préférence sociale obtenues au cours des sessions 3, 4 et 5. Cette stratégie de cumul permet d'obtenir des cotes plus fiables au niveau du statut (préférence sociale) et des dimensions comportementales. Cette décision se fonde également sur la présomption qu'une expérience commune minimale est nécessaire pour que les phénomènes de similarité et de dissimilarité émergent.

Le tableau 1 présente les moyennes obtenues pour les groupes d'enfants de 1ère année ( $n=11$ ) et de 3ème année ( $n=19$ ) respectivement. Les cotes pour le jeu solitaire, le comportement prosocial et le jeu agressif sont exprimées en secondes (moyenne des enfants sur les 3 dernières sessions) alors que les cotes pour les comportements agressifs réactifs et proactifs représentent une probabilité moyenne d'occurrence d'un acte agressif par seconde.

Tableau 1. Moyennes des groupes sur les 5 dimensions comportementales

	1ère année (n = 11)	3ème année (n = 19)
Jeu solitaire	668.94	673.47
Comp. prosocial	1258.79	1266.97
Jeu agressif	194.76	109.30
Comp. agressif réactif <sup>1</sup>	0.14	0.08
Comp. agressif proactif <sup>1</sup>	0.25	0.16

1. Ces scores ont été multipliés par 100

Ces cotes sont soumises à une analyse de variance multivariée selon l'âge. Cette analyse relève une différence significative selon l'âge ( $F$  de Hotelling = 3.24,  $p < .02$ ). Un examen des  $F$  univariés et des valeurs présentes au tableau 1 indique que les groupes de 1ère année manifestent plus de comportements agressifs proactifs ( $F(1,28) = 8.40, p < .001$ ) et réactifs ( $F(1,28) = 11.29, p < .001$ ) que les groupes de 3ème années. Aucune différence n'est observée quant au jeu solitaire, au comportement prosocial ou au jeu agressif.

*Convergence des scores comportementaux de groupe.* — Des corrélations sont calculées entre les 5 dimensions comportementales afin d'en évaluer la convergence. Trois corrélations significatives émergent. Le comportement prosocial est négativement corrélé au jeu solitaire ( $r = -.73, dl = 28, p < .001$ ) et au comportement agressif proactif ( $r = -.38, dl = 28, p < .05$ ). D'autre part, les comportements agressifs proactifs et réactifs sont positivement reliés ( $r = .59, dl = 28, p < .001$ ). En somme,

les groupes où l'on observe plus de jeux solitaires se caractérisent également par un niveau moins élevé de comportements prosociaux. De même, les groupes où l'on observe un taux élevé de comportements agressifs proactifs ont également tendance à présenter une fréquence élevée de comportements agressifs réactifs.

*Hypothèses dérivées de la théorie.* — Les résultats se rapportant directement aux hypothèses de similarité et de dissimilarité seront d'abord présentés. A cette fin, les cotes de groupe sur chaque variable comportementale sont considérées à tour de rôle. Deux ensembles de groupes sont alors formés. Un premier ensemble est constitué de dix groupes présentant les cotes moyennes les plus élevées sur une variable donnée (1/3 supérieur). Le deuxième ensemble est formé de dix groupes offrant les cotes moyennes les moins élevées sur cette même variable (1/3 inférieur). Pour chacun de ces ensembles (le 1/3 supérieur et le 1/3 inférieur), les corrélations entre la préférence sociale et les 5 cotes comportementales individuelles sont calculées. Ces cotes ont été préalablement standardisées à l'intérieur de chaque groupe. Cette procédure est suivie pour les 5 dimensions comportementales.

Les corrélations obtenues pour chaque ensemble apparaissent au tableau 2. Afin de vérifier si ces corrélations diffèrent selon que l'on considère les groupes élevés ou faibles sur la dimension spécifique, un test de différence entre corrélations est appliqué selon la formule de transformation du  $r$  en  $z$  de Fisher (Guilford, 1965).

**Tableau 2.** *Corrélations entre la préférence sociale et le comportement social selon les caractéristiques comportementales des groupes*

	Caractéristiques comportementales des groupes									
	Jeu solitaire		Comp. prosocial		Jeu agressif		Comp. Arg. réactif		Comp. Arg. proactif	
	Élevé (n=57)	Bas (n=58)	Élevé (n=55)	Bas (n=58)	Élevé (n=59)	Bas (n=57)	Élevé (n=56)	Bas (n=58)	Élevé (n=56)	Bas (n=58)
Comportement	.09	-.26*	.40***	.20	.12	-.02	.01	-.29*	.01	.26*
Jeu solitaire										
Comp. prosocial										
Jeu agressif										
Comp. Arg. réactif										
Comp. Arg. proactif										

\*.  $p < .05$ ; \*\*.  $p < .01$ ; \*\*\*.  $p < .001$

Les résultats de ces tests révèlent des différences significatives sur le jeu solitaire ( $z = 1.86$ ,  $p < .04$ , test unidirectionnel) et le comportement agressif réactif ( $z = 1.61$ ,  $p < .06$ ). Dans ces deux cas, une corrélation négative significative s'observe entre la préférence sociale et le comportement visé dans les groupes où ces comportements sont moins fréquents. Par ailleurs, cette corrélation est nulle dans les groupes où ces comportements sont plus fréquents.

Dans les groupes qui présentent un taux élevé de comportements prosociaux, la corrélation entre ce comportement et la préférence sociale est significative et positive. Cette corrélation est non significative dans les groupes qui présentent moins de comportements prosociaux. La différence entre ces deux corrélations n'atteint toutefois pas le seuil de signification ( $z = 1.15$ ,  $p < .13$ ).

Aucune différence n'est observée quant au jeu agressif ( $z = .74$ , n.s.), ce comportement n'étant relié à la préférence sociale ni dans les groupes élevés ni dans les groupes faibles sur cette dimension. Enfin, en ce qui regarde l'agressivité proactive, la corrélation est nulle dans les groupes où ce comportement est plus fréquent. Elle est significative et positive dans les groupes où ce comportement s'observe moins fréquemment. Ce résultat est à l'inverse de l'hypothèse avancée. Toutefois, la différence de corrélation n'atteint pas le niveau de signification ( $z = -1.33$ ,  $p < .09$ ).

*Autres différences observées.* — Outre les différences liées aux hypothèses à l'étude, d'autres différences sont observées. Celles-ci se rattachent essentiellement aux distinctions touchant le jeu solitaire et le comportement prosocial. Ces corrélations sont rapportées au tableau 3.

**Tableau 3.** *Corrélations entre la préférence sociale et le comportement social selon les caractéristiques comportementales des groupes*

	Caractéristiques comportementales des groupes									
	Jeu solitaire		Comp. prosocial		Jeu agressif		Comp. Arg. réactif		Comp. Arg. proactif	
	Élevé (n=57)	Bas (n=58)	Élevé (n=55)	Bas (n=58)	Élevé (n=59)	Bas (n=57)	Élevé (n=56)	Bas (n=58)	Élevé (n=56)	Bas (n=58)
Comportement	.10	.42***	.18	-.41***	.21	-.07	.30*	-.11	.22*	.30*
Jeu solitaire										
Comp. prosocial										
Jeu agressif										
Comp. Arg. réactif										
Comp. Arg. proactif										

\*.  $p < .05$ ; \*\*.  $p < .01$ ; \*\*\*.  $p < .001$

Les corrélats de la préférence sociale varient selon que les groupes présentent une occurrence élevée ou faible de jeu solitaire. Ainsi, la préférence sociale est négativement associée au comportement agressif réactif dans les groupes où le jeu solitaire est plus fréquent alors que cette corrélation n'atteint pas le seuil de signification dans les groupes où le jeu solitaire est moins fréquent ( $z = 3.94$ ,  $p < .001$ ). Par ailleurs, dans les groupes où le jeu solitaire est moins fréquent, la préférence sociale est positivement associée au comportement prosocial et au comportement agressif proactif alors que ces corrélations sont non significatives dans

les groupes où ce comportement est plus fréquent (respectivement  $z = 1.83$ ,  $p < .05$  et  $z = 1.76$ ,  $p < .05$ ).

Les corrélats de la préférence sociale varient également selon que les groupes présentent une occurrence plus élevée ou plus faible de comportements prosociaux, ce qui est peu étonnant compte tenu de la forte corrélation négative entre ces deux dimensions comportementales. Ici, la préférence sociale est négativement associée au jeu solitaire et positivement reliée au comportement agressif proactif dans les groupes où les comportements prosociaux sont plus fréquents alors que ces corrélations sont nulles dans les groupes où les comportements prosociaux sont moins fréquents (respectivement  $z = 2.09$ ,  $p < .01$  et  $z = 1.67$ ,  $p < .05$ ). Enfin, dans les groupes où les comportements prosociaux sont moins fréquents, la préférence sociale est négativement associée au comportement agressif réactif alors que cette corrélation est non significative dans les groupes où ce comportement est plus fréquent. ( $z = 3.25$ ,  $p < .001$ ).

## Discussion

Cette étude avait pour premier objectif de vérifier la validité d'un modèle de similarité afin d'expliquer les variations observées dans les corrélats du statut auprès des pairs selon les caractéristiques du groupe de référence. Ce modèle postule que les corrélats positifs et les corrélats négatifs du statut auprès des pairs sont soumis respectivement à des règles de similarité et de dissimilarité. L'interprétation des résultats se fera donc à la lumière de ce modèle. La présente section abordera en premier lieu les questions se rapportant à la dissimilarité puis, celles liées à la similarité. Enfin, les implications de ces résultats pour l'intervention préventive seront considérées.

Les résultats de la présente étude indiquent la présence d'un phénomène de dissimilarité dans le cas du jeu solitaire et du comportement agressif réactif. En effet, dans les groupes où ces comportements sont fréquents, on observe une absence de relation entre le statut et ces comportements alors que dans les groupes où ces comportements sont peu fréquents, la préférence sociale est négativement associée à ces comportements.

En ce qui regarde les comportements agressifs, ces résultats confirment et précisent ceux obtenus dans l'étude de Wright et al. (1986). La participation au jeu agressif n'est pas associée au statut et, tel que prévu, n'est pas sujette au phénomène de similarité. Ceci ne signifie pas pour autant que ce contexte d'échange n'ait aucun rôle à jouer dans l'émergence et l'escalade des échanges agressifs proactifs et réactifs (Dodge et al., in press).

Par ailleurs, les corrélations impliquant le comportement agressif proactif présentent un patron inattendu et difficile à expliquer par le modèle. Ce comportement agressif serait positivement relié au statut dans les groupes où il est moins fréquent et non associé au statut dans les groupes où il est plus fréquent. Il faut toutefois noter que la différence entre ces deux corrélations n'atteint pas le niveau de signification, ce qui en rend l'interprétation ambiguë. Quoi qu'il en soit,

l'explication de ce phénomène réside peut-être dans les différences d'écologie sociale entre ces deux types de groupe, les relations sociales étant plus harmonieuses dans les groupes où ce comportement est moins fréquent. Dans ces groupes, ce comportement serait valorisé parce qu'il est plus judicieusement utilisé, lui permettant ainsi de jouer une fonction de régulation sociale appréciée par l'ensemble du groupe. À l'opposé, on peut penser que les groupes où ce comportement est fréquemment utilisé se caractérisent par une structure de pouvoir non établie où des enfants s'opposent dans des échanges agressifs plus marqués et aversifs pour les autres.

En somme, à l'exception du comportement agressif proactif, l'hypothèse de dissimilarité est confirmée. Cette confirmation partielle de la règle de dissimilarité ("the misfit effect") est intéressante compte tenu des différences importantes entre les deux études. En effet, l'étude de Wright et al. (1986) a été réalisée en milieu semi-naturel (une colonie de vacances) auprès de groupes d'enfants constitués depuis plus longtemps (plus de 6 semaines en contact quotidien) que dans la présente étude. De plus, dans l'étude de Wright et al. (1986), les groupes sont classifiés sur la base des évaluations des pairs et d'adultes. Ces évaluations sont vraisemblablement fondées sur un échantillon de situations plus diversifié que dans la présente étude. Ceci expliquerait pourquoi, contrairement à l'étude de Wright et al. (1986), les distinctions entre les groupes agressifs et non agressifs (comportements agressifs réactifs et proactifs) ne révèlent pas de différence de relation entre le jeu solitaire et le statut. Quoi qu'il en soit, il est particulièrement intéressant de remarquer que la règle de dissimilarité ait pu s'observer après seulement 4 heures d'expérience commune. Par ailleurs, la non confirmation observée dans le cas du comportement agressif proactif tient peut-être au fait que les groupes n'aient été formés que depuis peu, à un moment où la structure sociale n'est pas encore stabilisée.

Selon la théorie proposée, seul le comportement prosocial était susceptible ici de suivre la règle de similarité. Les résultats se rapportant à cette hypothèse spécifique sont mitigés. Tel que prévu, une corrélation positive entre le comportement prosocial et le statut s'observe seulement dans les groupes où ce comportement est manifesté plus fréquemment. Quoique dans la direction attendue, la comparaison entre les corrélations obtenues dans les groupes élevés et faibles n'atteint pas le niveau de signification.

Par ailleurs, le rôle joué par ce comportement doit également être interprété à la lumière du fort lien négatif entre celui-ci et le jeu solitaire. En effet, la dimension sous-jacente à ces deux comportements (i.e. le taux d'activité prosociale) émerge comme un prédicteur important qui non seulement suit la règle de similarité, mais également affecte la relation entre le statut et les comportements agressifs. Ainsi, dans les groupes plus actifs socialement (tableau 3: peu de jeux solitaires et plus de comportements prosociaux), le comportement prosocial est positivement associé au statut alors que le jeu solitaire lui est négativement associé (ce qui revient à dire que le taux d'activité prosociale est positivement associé au statut). D'autre part, ces relations sont nulles dans les groupes moins actifs socialement (plus de jeux solitaires et moins de comportements prosociaux). Ces

résultats militent en faveur du modèle rival et à l'encontre du modèle bifactoriel proposé par Wright et al. (1986) selon lequel les comportements prosociaux sont des corrélats invariants du statut.

Enfin, des patrons différents sont également observés quant aux comportements agressifs dans ces deux types de groupe. Dans les groupes moins actifs socialement, le statut est négativement corrélé au comportement agressif réactif et non relié au comportement agressif proactif. Par ailleurs, dans les groupes plus actifs socialement, le statut est positivement associé au comportement agressif proactif et non relié à un comportement agressif réactif. Il semble donc que ces groupes en viennent à intérioriser différents normes et attentes quant au caractère approprié ou inapproprié du comportement agressif. Parce qu'ils sont souvent accompagnés d'une expression de colère et qu'ils risquent plus de perturber les activités, les comportements agressifs réactifs seraient plus saillants et aversifs dans les groupes socialement moins actifs. Par ailleurs, le comportement agressif proactif serait plus apprécié dans les groupes socialement plus actifs parce qu'il exerce une fonction de régulation sociale pertinente. Ainsi, dans ces groupes, ce comportement serait plus approprié socialement parce qu'il favorise un certain contrôle des échanges, conférant à l'enfant un certain pouvoir d'influence et un accès privilégié aux ressources. Les résultats du tableau 3 et l'interprétation avancée ici doivent cependant être considérées avec prudence car ces données résultent d'une analyse effectuée a posteriori impliquant un très grand nombre de comparaisons (20). De façon générale, une certaine prudence s'impose également quant à la généralisation des résultats obtenus dans la présente étude. En effet, l'échantillon étudié présente des caractéristiques socio-démographiques très particulières (garçons noirs provenant de milieux défavorisés) et il serait souhaitable que des études ultérieures puisse confirmer ces résultats auprès d'une population différente.

Comme le soulignent Wright *et al.* (1986), le phénomène de dissimilarité peut s'expliquer par un processus dyadique ou un processus polyadique. D'une part, ce phénomène peut résulter des normes individuelles que les enfants possèdent antérieurement à la formation du groupe. Ainsi, un enfant percevrait négativement un pair parce qu'il juge son comportement inapproprié dans le contexte (i.e. le groupe de jeu). Cette analyse réduit le statut d'un enfant à la somme des perceptions dyadiques. Par ailleurs, il se peut également que des processus de groupe soient impliqués. Une norme de groupe pourra émerger lorsque certains enfants valorisent les mêmes caractéristiques et surtout se communiquent cette information pour en arriver à une forme de consensus sur ce qui est acceptable et ce qui l'est moins dans un contexte donné. Il est impossible d'évaluer si des processus de groupe sont à l'origine des phénomènes de similarité et de dissimilarité observés dans la présente étude. Toutefois, compte tenu de l'expérience commune limitée des groupes étudiés, il serait étonnant que ces processus aient eu le temps de jouer.

Ces résultats ont des implications importantes pour l'identification des enfants à risque sur la base des données de statut. Ils s'ajoutent aux données indiquant que la convergence du statut dans différents groupes est basse ou modérée (Coie

& Kupersmidt, 1983) et que des facteurs intra-groupes comme la réputation peuvent contribuer au maintien d'un statut négatif d'un enfant dans un groupe (Boivin, Dorval & Bégin, sous presse; Hymel, Wagner & Butler, in press). Il semble bien qu'une partie significative de la variance du statut soit spécifique au contexte et ne puisse complètement se généraliser à d'autres environnements. Cette étude confirme que le statut ne doit pas être considéré comme une propriété invariante de l'individu mais comme le produit d'une interaction entre l'individu et le groupe. Les raisons qui motivent le rejet par les pairs pourraient donc différer d'un groupe à l'autre selon les normes de groupe. En conséquence, il apparaît important de pouvoir recueillir un maximum d'information concernant les relations sociales d'un enfant dans plusieurs contextes afin de mieux décrire son monde social. D'autres études sont également nécessaires afin de préciser d'une part les caractéristiques invariantes qui font qu'un enfant pourrait être rejeté dans différents groupes, et d'autre part les caractéristiques qui sont susceptibles de varier selon les normes des groupes. Enfin, ces questions devraient être abordées dans une perspective de développement car on constate des différences selon l'âge quant aux perceptions sociales associées aux statuts (Coie *et al.*, 1982).

### Abstract

The purpose of this study was to evaluate the generality of an individual-group similarity-dissimilarity rule with respect to the correlates of peer status. Thirty experimental play groups of five or six unacquainted same-age boys (11 first grade and 19 third grade) participated in five 45-minute sessions conducted on consecutive days in a lab setting. All behaviors by each boy were videotaped and later reliably coded using a multi-category system to represent various behaviors. Five behavioral categories were considered to describe groups and individual characteristics: 1) Solitary play, 2) Prosocial interaction, 3) Rough and tumble play, 4) Reactive aggression, 5) Dominant aggression. Individual sociometric interviews were conducted after each session and preference scores were computed following the Coie & Dodge (1983) procedure. The individual correlates of emerging peer status were examined as a function of the groups' behavioral dimensions. Evidence of a dissimilarity effect was found for solitary play and reactive aggression whereas prosocial behavior followed a rule of similarity. These results generally support the view that peer status is not an invariant personality dimension but the product of a person-group interaction. The discussion focuses on the significance of these results for the similarity/dissimilarity model as well as their implication for preventive intervention.

### Références

Boivin, M., Dorval, M. & Bégin, G. (in press). Statut auprès des pairs et comportement social à la maternelle: profils individuels et dyadiques. *Revue Canadienne des Sciences du Comportement*.

- Byrne, D. (1971). *The attraction paradigm*. New York: Academic Press.
- Campbell, J. D., & Yarrow, M. R. (1961). Perceptual and behavioral correlates of social effectiveness. *Sociometry*, 24, 1-20.
- Coie, J. D., Belding, M., & Underwood, M. (1988). Aggression and peer rejection in childhood. In B. B. Lahey & A. E. Kazdin (Eds.), *Advances in clinical child psychology*, vol XI (pp. 125-157). New York: Plenum Press.
- Coie, J. D., & Dodge, K. A. (1983). Continuities and changes in children's social status: A five-year longitudinal study. *Merrill-Palmer Quarterly*, 29, 261-282.
- Coie, J. D., Dodge, K. A., & Coppotelli, H. (1982). Dimensions and types of social status: A cross-age perspective. *Developmental Psychology*, 18, 557-570.
- Coie, J. D., & Kupersmidt, J. B. (1983). A behavioral analysis of emerging social status in boys' groups. *Child Development*, 54, 1400-1416.
- Coie, J. D., & Krehbiel, G. (1984). Effects of academic tutoring on the social status of low-achieving socially rejected children. *Child Development*, 55, 1465-1478.
- Dodge, K. A. (1983). Behavioral antecedents of peer social status. *Child Development*, 53, 1386-1399.
- Dodge, K. A., & Coie, J. D. (1987). Social-information-processing factors in reactive and proactive aggression in children's peer groups. *Journal of personality and social psychology*, 53, 6, 1146-1158.
- Dodge, K. A., Coie, J. D., et Brakke, N. P. (1982). Behavior patterns of socially rejected and neglected preadolescents: the roles of social approach and aggression. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 10, 103-111.
- Dodge, K. A., Schlundt, D. C., Schocken, I., et Delugach, J. D. (1983). Social competence and children's sociometric status: The role of peer group entry strategies. *Merrill-Palmer Quarterly*, 29, 309-336.
- Gresham, F. F., et Nagle, R. J. (1980). Social skills training with children: Responsiveness to modeling and coaching as a function of peer orientation. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 18, 718-729.
- Guilford, J. P. (1965). *Fundamental statistics in psychology and education*. 4th edition. Toronto: McGraw-Hill, 605 pp.
- Hartup, W. W. (1983). Peer relations. In P. H. Mussen (Ed.), *Handbook of child psychology*, 4th edition, vol IV. New York: John Wiley and Sons Ltd.
- Hymel, S., Wagner, E., & Butler, L. (in press). Reputation bias: View from the peer group. In S. R. Asher & J. D. Coie (Eds.), *Peer rejection in childhood*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ladd, G. W. (1981). Effectiveness of a social learning method for enhancing children's social interaction and peer acceptance. *Child Development*, 52, 171-178.
- Newcomb, T. M. (1961). *The acquaintance process*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Newcomb, A. F., et Bukowski, W. M. (1983). Social impact and social preference as determinants of children's peer group status. *Developmental Psychology*, 19, 856-867.
- Oden, S., et Asher, S. R. (1977). Coaching children in social skills for friendship making. *Child Development*, 48, 495-506.
- Parker, J. G., et Asher, S. R. (1987). Peer acceptance and later personal adjustment: Are low-accepted children "at risk"? *Psychological Bulletin*, 102, 3, 357-389.
- Putallaz, M. (1983). Predicting children's sociometric status from their behavior. *Child Development*, 54, 1417-1426.
- Richard, B., et Dodge, K. (1982). Social maladjustment and problem-solving among school-age children. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 50, 226-233.
- Roff, M., Sells, S. B., & Golden, M. M. (1972). *Social adjustment and personality development in children*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Rubin, K. H., et Daniels-Birness, T. (1983). Concurrent and predictive correlates of sociometric status in kindergarten and grade one children. *Merrill-Palmer Quarterly*, 29, 337-352.
- Vitaro F & Boivin M. (1989). Rejet social et problèmes d'adaptation chez l'enfant: instrumentation et intervention. *Science et comportement*, 19, 271-294.
- Wright, J. C., Giammarino, M., et Parad, H. W. (1986). Social status in small groups: Individual-group similarity and the social "misfit". *Journal of Personality and Social Psychology*, 50, 523-536.