

IDENTIFICATION (Article promotionnel)

1- Nom du chercheur principal et de son établissement

Natacha Brunelle, Ph.D., Université du Québec à Trois-Rivières

2- Nom du ou des cochercheurs et de leur(s) établissement(s)

Marie-Marthe Cousineau, Ph.D., Université de Montréal

Magali Dufour, Ph.D., Université de Sherbrooke

Danielle Leclerc, Ph.D., Université du Québec à Trois-Rivières

Annie Gendron, candidate au Ph.D. UQTR (coordonnatrice)

3- Nom des partenaires du milieu impliqués dans la réalisation du projet

Centres le Grand Chemin pour adolescents (régions Mauricie, Montréal et Québec)

Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire

Centre jeunesse de la Mauricie Centre-du-Québec

Centre jeunesse des Laurentides

Domrémy Mauricie Centre-du-Québec

Écoles secondaires publiques et privées (régions Mauricie, Montréal et Québec)

4- Établissement gestionnaire de la subvention

Université du Québec à Trois-Rivières

5- Titre du projet de recherche

Trajectoires d'adolescents joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance

6- Numéro du projet de recherche

2008-JI-120065

7- Titre de l'action concertée

Le jeu par Internet

8- Partenaires de l'action concertée

Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture

Ministère de la Santé et des Services sociaux

Ministère de la Sécurité publique

ARTICLE PROMOTIONNEL

Parmi les possibilités qu'offre aujourd'hui Internet, se trouve les jeux de hasard et d'argent en ligne. À l'offre de jeu déjà très diversifiée, s'est donc ajouté un joueur majeur : le jeu par Internet. En 2008, entre 15 à 20 milliards de dollars ont été misés mondialement sur le web (Williams & Wood, 2009). Désormais, avec une connexion Internet et une carte de crédit ou toute autre forme d'argent électronique, les internautes ont la possibilité de naviguer dans une multitude de casinos virtuels hébergés un peu partout dans le monde. Il est encore tôt pour statuer sur les impacts collatéraux de cette pratique, mais on sait déjà qu'elle peut représenter un risque auprès des individus reconnus plus vulnérables au développement de problèmes de jeu. Les adolescents font partie de ces individus vulnérables face aux problèmes de jeu.

Bien que ce soit une pratique encore peu répandue chez les adolescents, moins d'un jeune sur dix, le jeu par Internet s'insère néanmoins dans une constellation de comportements à risque tels que la consommation problématique de substances psychoactives (SPA) et la commission d'actes délictuels. En effet, notre étude réalisée auprès de 1876 jeunes élèves (secondaires 3, 4 et 5) révèle que les jeunes initiés au jeu par Internet affichaient des indices de sévérité du jeu, de consommation de SPA et de délinquance dans une proportion très supérieurs aux autres élèves. Il est donc essentiel d'initier dès maintenant des campagnes préventives auprès des jeunes, de leurs parents et de la population générale. Il faut les informer au sujet des liens entre le jeu Internet et les problèmes de jeu, de délinquance et de consommation de SPA à l'adolescence. Enfin, il serait souhaitable que les services publics et privés spécialisés pour adolescents au Québec (centres jeunesse, centres de réadaptation, etc.) intègrent une procédure de détection du jeu incluant le jeu sur Internet lors de l'évaluation de leur clientèle.

IDENTIFICATION (résumé)

1- Nom du chercheur principal et de son établissement

Natacha Brunelle, Ph.D., Université du Québec à Trois-Rivières

2- Nom du ou des cochercheurs et de leur(s) établissement(s)

Marie-Marthe Cousineau, Ph.D., Université de Montréal

Magali Dufour, Ph.D., Université de Sherbrooke

Danielle Leclerc, Ph.D., Université du Québec à Trois-Rivières

Annie Gendron, candidate au Ph.D. UQTR (coordonnatrice)

3- Nom des partenaires du milieu impliqués dans la réalisation du projet

Centres le Grand Chemin pour adolescents (régions Mauricie, Montréal et Québec)

Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire

Centre jeunesse de la Mauricie Centre-du-Québec

Centre jeunesse des Laurentides

Domrémy Mauricie Centre-du-Québec

Écoles secondaires publiques et privées (régions Mauricie, Montréal et Québec)

4- Établissement gestionnaire de la subvention

Université du Québec à Trois-Rivières

5- Titre du projet de recherche

Trajectoires d'adolescents joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance

6- Numéro du projet de recherche

2008-JI-120065

7- Titre de l'action concertée

Le jeu par Internet

8- Partenaires de l'action concertée

Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture

Ministère de la Santé et des Services sociaux

Ministère de la Sécurité publique

Les jeunes et les jeux de hasard et d'argent par Internet : conduite à risque à l'adolescence ?

En lien avec les besoins énoncés par les partenaires de cette action concertée, ce projet de recherche visait principalement à documenter la pratique des jeux de hasard et d'argent (JHA) par Internet chez des jeunes. Il avait aussi pour but d'examiner la relation entre la sévérité du jeu, la consommation de substances psychoactives (SPA) et la délinquance. Il était question de vérifier quelle était la contribution respective de la consommation de SPA et de la délinquance à l'explication de la sévérité de la problématique de jeu, notamment parmi les joueurs par Internet. Dans un deuxième temps, des joueurs initiés au jeu par Internet ont été rencontrés afin de discuter de la chronologie des événements depuis leur initiation au jeu par Internet ainsi que des éléments contextuels reliés à cette pratique. Nous avons aussi exploré avec eux les liens qu'ils perçoivent entre leur comportement de jeu par Internet, la consommation de SPA et la délinquance. Ce projet est composé d'un volet quantitatif et d'un volet qualitatif : 1876 jeunes sollicités dans des écoles secondaires publiques et privées ont pris part au volet quantitatif alors que pour le volet qualitatif, 40 jeunes joueurs initiés au jeu par Internet ont été rencontrés en provenance de centres jeunesse, de centres de traitement pour la toxicomanie et le jeu compulsif et de milieux scolaires.

Parmi l'ensemble des jeunes en milieu scolaire (N=1876), 44,0% (n=825) ont révélé avoir déjà joué, une fois dans leur vie, à des JHA. La proportion de joueurs initiés au jeu par Internet est plus faible, soit 7,3% de l'ensemble des élèves. Si on s'intéresse uniquement aux joueurs (n=825), cette proportion passe à 17,1%. Toutefois, on observe

un intérêt plus important pour le jeu Internet en mode DEMO¹. Alors que 7,9% de l'ensemble des joueurs ont fait des mises sur Internet dans la dernière année, 34,7% ont révélé avoir joué en mode DEMO durant cette même période. Ce sont surtout les garçons qui participent au jeu par Internet, que ce soit en mode réel ou DEMO. Questionnés à propos de leur perception de la supervision parentale liée à leur utilisation d'Internet en général, les jeunes révèlent que leurs parents contrôlent davantage le temps qu'ils passent sur Internet que l'usage qu'ils en font.

Selon l'outil DSM-IV-J (APA, 1994), une proportion de 3,3% ont été détectés joueurs à risque (JAR) parmi l'ensemble des élèves (n=1876) alors que 1,3% sont plutôt des joueurs pathologiques probables (JPP), ce qui correspond respectivement à 7,5% et 3,0% des joueurs (n=825). Lorsqu'on isole les joueurs Internet seulement (n=137), ces proportions s'élèvent à 19,7% (JAR) et 10,0% (JPP), démontrant ainsi un lien entre la sévérité des problèmes de jeu et le fait d'être un joueur initié au jeu par Internet. De plus, il a été observé que les joueurs Internet présentaient des profils de sévérité de consommation de SPA et de délinquance plus élevés que les autres joueurs et les non-joueurs. De même, il ressort clairement que la consommation de SPA, la délinquance de même que les troubles du comportement chez les adolescents contribuent à prédire la sévérité du jeu chez les joueurs Internet. Chez les autres joueurs, seule la délinquance contribue à expliquer la sévérité des problèmes de jeu. Ces résultats permettent de croire que la pratique du jeu par Internet chez les adolescents est associée à une constellation de conduites déviantes problématiques et que lorsque toutes ses conduites sont présentes en concomitance, elles contribuent significativement à la sévérité des problèmes de jeu.

¹ Participation à des jeux de hasard et d'argent par Internet sans miser de l'argent véritable.

Selon joueurs qui ont pris part au volet qualitatif (n=40), l'initiation aux JHA se ferait majoritairement par l'intermédiaire d'amis. Les membres de la famille comptent aussi parmi les initiateurs de cette pratique de certains jeunes interrogés. Principalement, le poker, le blackjack et les paris sportifs seraient les JHA par Internet pratiqués par ces jeunes. Lorsqu'ils jouent, ils disent le faire surtout par le biais d'un compte utilisateur appartenant à des amis ou à des membres de la famille. D'autres stratégies semblent aussi présentes pour se procurer de l'argent pour jouer. Ainsi, certains disent jouer au profit de quelqu'un alors que d'autres échangent des SPA pour jouer sur le compte d'une personne. Les principales motivations des jeunes liées à cette pratique visent à contrer l'ennui et à socialiser avec d'autres joueurs. Quelques uns disent jouer pour financer leur consommation. Pour leur part, les projections d'avenir que les joueurs font quant à leur trajectoire de jeu sont diversifiées. Cependant, pour la plupart de ces joueurs, ils entrevoient le jeu comme étant une activité ludique qu'ils pratiqueront à l'occasion. D'autres, souhaitent plutôt jouer davantage dans le futur, lorsqu'ils disposeront de temps et de moyens financiers supplémentaires.

Les joueurs rencontrés relient fréquemment la consommation et le jeu dans leurs discours. Quelques uns associent aussi la commission d'actes délictuels à la consommation, donc au fait qu'ils jouent. En fait, il semble être difficile pour eux de départager ce qui découle d'une conduite par rapport à une autre. Pour certains, leurs trajectoires tendent à se cristalliser autour d'une constellation de conduites déviantes problématiques interdépendantes les unes des autres.

Considérant les liens qui existent entre le jeu par Internet, la consommation et la délinquance, il serait souhaitable que des efforts supplémentaires soient faits, notamment auprès des clientèles plus à risque qui présentent des problématiques associées au jeu. Entres autres, nous recommandons un dépistage systématique de la sévérité de la pratique des jeux de hasard et d'argent (particulièrement sur Internet) chez les jeunes qui entrent en centres jeunesse et en centres de traitement pour la toxicomanie. Il serait aussi souhaitable que les écoles adoptent une position de vigilance par rapport aux JHA. Sans nécessairement appliquer une politique de tolérance zéro, il faut sensibiliser les jeunes aux risques reliés aux JHA, notamment au jeu par Internet. Des efforts préventifs doivent aussi être mis en place auprès des parents. Il faut les informer des méfaits possibles reliés au jeu et au jeu par Internet, et les encourager à superviser l'utilisation que leurs jeunes font d'Internet. Nous croyons aussi qu'il sensibiliser les parents à l'importance d'éduquer leurs enfants sur la question des JHA, ce ce, dans un objectif de réduction des méfaits. Enfin, il est essentiel de poursuivre l'étude de cette problématique en émergence. Avec une génération de jeunes qui a grandi avec les avantages qui découlent d'Internet, on se doit de demeurer vigilants quant aux habitudes précoces qu'ils peuvent développer. On sait déjà que les casinos Internet utilisent nombre de stratégies pour attirer les joueurs, il faut donc protéger davantage les adolescents considérant qu'ils représentent une population à risque dans le développement de problèmes de jeu.

IDENTIFICATION (Rapport scientifique intégral)

1- Nom du chercheur principal et de son établissement

Natacha Brunelle, Ph.D., Université du Québec à Trois-Rivières

2- Nom du ou des cochercheurs et de leur(s) établissement(s)

Marie-Marthe Cousineau, Ph.D., Université de Montréal

Magali Dufour, Ph.D., Université de Sherbrooke

Danielle Leclerc, Ph.D., Université du Québec à Trois-Rivières

Annie Gendron, candidate au Ph.D. UQTR (coordonnatrice)

3- Nom des partenaires du milieu impliqués dans la réalisation du projet

Centres le Grand Chemin pour adolescents (régions Mauricie, Montréal et Québec)

Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire

Centre jeunesse de la Mauricie Centre-du-Québec

Centre jeunesse des Laurentides

Domrémy Mauricie Centre-du-Québec

Écoles secondaires publiques et privées (régions Mauricie, Montréal et Québec)

4- Établissement gestionnaire de la subvention

Université du Québec à Trois-Rivières

5- Titre du projet de recherche

Trajectoires d'adolescents joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance

6- Numéro du projet de recherche

2008-JI-120065

7- Titre de l'action concertée

Le jeu par Internet

8- Partenaires de l'action concertée

Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture

Ministère de la Santé et des Services sociaux

Ministère de la Sécurité publique

PARTIE A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE

L'arrivée de la technologie a bouleversé bien des domaines de notre vie. En fait, l'accès à Internet a modifié certaines de nos habitudes de consommation. Un des secteurs du web en rapide expansion est sans nul doute celui des jeux de hasard et d'argent sur Internet (Hardoon & Derevensky, 2002; Huang & Boyer, 2007). Avec une carte de crédit ou toute autre forme d'argent électronique et un accès Internet, les opportunités de jeux sont maintenant très nombreuses et fréquentes. Cette grande accessibilité du jeu en ligne s'avère cependant préoccupante puisqu'on sait qu'il existe un lien étroit entre la disponibilité des offres de jeu et le développement des problèmes de jeu (Côté, Caron, Aubert, Desrochers, & Ladouceur, 2003; Welte, Barnes, & Hoffman, 2004; Winters, Stinchfield, Botzet, & Anderson, 2002).

Les adolescents sont très impliqués dans les activités de jeux de hasard et d'argent (JHA). Selon la plus récente enquête de l'Institut de la statistique du Québec réalisée auprès de 4 571 élèves du secondaire, il y aurait 36% des élèves qui se sont adonnés au JHA en 2006 (Martin, Gupta, & Derevensky, 2007). Toutefois, tous ces jeunes joueurs ne présentent pas nécessairement un problème de jeu. En fait, une certaine controverse entoure la prévalence des problèmes de jeux de hasard et d'argent chez les jeunes. En effet, les chercheurs rapportent des prévalences de jeu pathologique probable variant de 2,2 à 5,8 % (Welte, Barnes, Tidwell, & Hoffman, 2008). Pourtant, les résultats des plus récentes enquêtes épidémiologiques menées au Canada (Huang & Boyer, 2007) et aux États-Unis (Welte et al., 2008) concordent. Ainsi, l'étude de Huang et Boyer (2007) révélait un taux de prévalence du jeu pathologique de 2,2 % chez les jeunes de 15 à 24 ans. Pour sa part, l'étude de l'Institut de la statistique du Québec, rapporte un taux de prévalence semblable, soit de 2 % pour les jeunes de 12 à 18 ans (Martin et al., 2007).

Malgré les résultats parfois divergents issus de différentes recherches, il semble y avoir un consensus quant au taux de prévalence significativement plus élevé chez les jeunes que chez les adultes, le taux le plus conservateur (2%) s'avérant deux fois plus élevé que celui des adultes (0,8 % en 2002; Ladouceur, Ferland, & Vitaro, 2004). De fait, selon Huang et Boyer (2007), les jeunes joueurs auraient un risque 1,5 fois plus élevé de développer un problème de jeu en comparaison aux adultes joueurs. Les adolescents présentent donc une vulnérabilité plus importante que les adultes concernant le développement de problèmes de jeu (Chambers & Potenza, 2003; Derevensky, Gupta, & Winters, 2003; Fisher, 1993; Hansen & Rossow, 2008; Huang & Boyer, 2007; Lesieur & Klein, 1987; Messerlian, Derevensky, & Gupta, 2005).

Plusieurs études réalisées dans de nombreux pays ont révélé que les adolescents font un usage régulier d'Internet (Liau, Khoo, & Ang, 2005, 2008) et que le jeu par Internet peut être attirant pour les adolescents qui ont évolué au rythme de cette technologie (Diskson, Derevensky, & Gupta, 1994). De plus en plus de jeunes sont attirés par l'excitation, l'aspect spectacle et le sentiment de pouvoir s'enrichir, attributs qu'ils associent au plaisir du jeu (Messerlian, Byrne, & Derevensky, 2004). De fait, lors des périodes d'essai où des crédits sont gracieusement offerts par les casinos virtuels, on laisse entrevoir des taux de retour nettement supérieurs à ce qui est réellement remis lorsque des paris monétaires sont engagés, contribuant significativement à renforcer des croyances erronées liées à la possibilité de faire des gains significatifs (Sévigny, Cloutier, Pelletier, & Ladouceur, 2005). Sévigny et al. (2005) ajoutent que les périodes d'essai contribuent aussi à laisser croire au joueur qu'il dispose d'habiletés qui

augmenteront ses chances de gains lors de parties monétaires réelles, ce qui peut renforcer leur motivation à faire des mises par Internet.

La consommation d'alcool et d'autres drogues est aussi une conduite très fréquente à l'adolescence. En 2006, c'est plus de 60% des élèves du secondaire selon l'enquête de l'Institut de la statistique du Québec, qui ont révélé avoir consommé de l'alcool dans la dernière année (Dubé & Fournier, 2007). La proportion d'élèves qui ont révélé avoir consommé des drogues illicites (toutes drogues confondues) en 2006 au Québec atteignait environ 30% (Dubé & Fournier, 2007). Or, plusieurs études ont démontré l'existence d'un lien entre la consommation de SPA et la présence de problèmes de jeu chez les jeunes (Barnes, Welte, Hoffman, & Dintcheff, 2005; Buchta, 1995; Griffiths & Sutherland, 1998; Gupta & Derevensky, 1998; Poulin, 2000; Vitaro, Brendgen, Ladouceur, & Tremblay, 2001; Winters & Anderson, 2000). On observe en effet chez des adolescents joueurs une plus grande propension à consommer de l'alcool, du tabac ou d'autres drogues (Duhig, Maciejewski, Desai, Krishnan-Sarin, & Potenza, 2007; Korn & Shaffer, 1999; Potenza, Steinberg, & Wu, 2005), et un risque plus élevé de développer une dépendance à l'alcool et aux autres drogues (Desai, Maciejewski, Pantalon, & Potenza, 2005; Haroon, Gupta, & Derevensky, 2004; Lynch, Maciejewski, & Potenza, 2004). À l'inverse, les joueurs qui consomment fréquemment de l'alcool ont plus de risque de développer un problème de jeu compulsif (Duhig et al., 2007). Ceci est particulièrement vrai pour les garçons (Gerdner & Svensson, 2003).

D'autres études tendent aussi à souligner des relations entre le jeu, la consommation de substances psychoactives et la délinquance. En effet, les jeunes joueurs pathologiques probables ont souvent une histoire de conduites déviantes ou sont plus enclins à

s'engager dans une trajectoire délinquante (Hardoon et al., 2004; Stinchfield, 2000; Ladouceur, Dubé, & Bujold, 1994; Wynne, Smith, & Jacob, 1996). De fait, les adolescents présentant une comorbidité de consommation et de jeu seraient encore plus susceptibles de s'engager dans une trajectoire délinquante (Griffiths & Sutherland, 1998; Vitaro et al., 2001). Par ailleurs, selon Winters et al., (2002), les problèmes reliés au jeu en début d'âge adulte pourraient être prédits à l'adolescence par les mêmes facteurs de risque associés au trouble du comportement, à la délinquance et à l'usage de SPA.

On observe donc, dans la littérature, nombre d'études décrivant des liens entrecroisés entre le jeu, la consommation de SPA et la délinquance chez les adolescents. Toutefois, on en connaît bien peu quant à l'impact de la pratique du jeu Internet par les adolescents. Est-ce que le fait de jouer à des jeux de hasard et d'argent par Internet à l'adolescence représente un risque d'occurrence de problématiques plus sévères reliées au jeu, à la consommation ou à la délinquance? Est-ce que le fait d'avoir un problème de consommation ou de délinquance contribue à la sévérité du jeu, notamment chez les jeunes joueurs Internet ? Quelle est la trajectoire des adolescents joueurs Internet? Dans quels contextes s'inscrit la pratique du jeu par Internet chez les adolescents? Ce projet vise donc à répondre à ces questionnements en poursuivant quatre objectifs : 1) Examiner la relation entre la sévérité du jeu, la consommation de SPA et la délinquance, notamment parmi les joueurs Internet; 2) Établir la contribution respective de la consommation de SPA et de la délinquance à l'explication de la sévérité du jeu, notamment parmi les joueurs Internet; 3) Recueillir le point de vue des jeunes en ce qui concerne leur trajectoire de jeu par Internet; 4) Recueillir le point de vue de jeunes en ce qui concerne les liens qu'ils perçoivent dans leur vie entre le jeu en général et par Internet, la consommation de SPA et la commission d'actes délinquants.

PARTIE B – PISTES DE SOLUTION EN LIEN AVEC LES RÉSULTATS, RETOMBÉES ET IMPLICATIONS DE VOS TRAVAUX

1. Auditoires visés

Les travaux de cette étude s'adressent à un auditoire varié comprenant les décideurs et gestionnaires des instances gouvernementales associées aux soins de santé et de services sociaux, les intervenants, les milieux scolaires, les chercheurs, la population générale, les parents, ainsi que les principaux intéressés, les adolescents.

2. Significations des conclusions pour les décideurs, gestionnaires et intervenants

Les décideurs peuvent conclure que le jeu par Internet suscite l'intérêt des adolescents même si peu d'entre-eux ont déjà fait de véritables mises monétaires par Internet. Cependant, pour les joueurs initiés, la pratique du jeu par Internet représente un risque puisque nos résultats indiquent que les joueurs Internet affichent un profil de sévérité du jeu, de la consommation et de la délinquance nettement plus élevé que les autres joueurs. Ainsi, il importe d'adopter une position de vigilance et d'instaurer des politiques qui contribuent à retarder l'initiation précoce des adolescents à ce type de jeux de hasard et d'argent (JHA). Le financement de travaux visant l'effet de cette pratique à long terme est nécessaire afin d'évaluer l'impact de cette nouvelle offre de JHA en terme de coûts sociaux.

Nos travaux ont aussi des implications au plan de la gestion des services dans les centres spécialisés pour adolescents. Considérant les liens entre le jeu par Internet, la consommation de substances et la délinquance, il serait souhaitable que des efforts supplémentaires de détection soient faits auprès des clientèles à risque qui présentent des problématiques associées au jeu. Il faut revoir le processus d'évaluation à

l'admission des adolescents dans les services, mais aussi considérer le jeu Internet comme étant une conduite à risque qui doit être prise en charge.

Pour les cliniciens, les résultats de nos travaux signifient que les adolescents fragilisés sont vulnérables au développement de problèmes de jeu et qu'il faut insister auprès des jeunes sur les signes qui démontrent une sévérité du jeu. Les propos des joueurs interrogés décrivent une image biaisée de ce qu'ils conçoivent du « joueur pathologique » qui est nécessairement un individu devenu sans abris et sans le sous, abandonnés de ses êtres chers, habité par des idées persistantes de suicide.

3. Retombées immédiates ou prévues de vos travaux

Nous croyons que les retombées les plus immédiates seront d'augmenter la vigilance et les mécanismes de détection du jeu problématique chez les adolescents. Déjà, lors de nos visites dans les milieux qui ont pris part au projet, nous avons sensibilisé les collaborateurs au risque que représente la pratique des JHA, notamment par Internet, en lien avec la consommation de substances et la délinquance. Les communications devant un auditoire professionnel ont permis de diffuser nos résultats auprès d'intervenants, de cadres et de décideurs reliés aux services spécialisés pour les adolescents. Ces résultats pourront servir d'ancrage à l'élaboration de programmes de prévention et d'intervention ciblant la sévérité du jeu chez les adolescents. Nous croyons ainsi réduire les coûts sociaux qui pourraient être reliés à cette problématique. Enfin, les résultats de ce projet seront aussi insérés dans les enseignements universitaires en psychoéducation, psychologie, toxicomanie et criminologie. Les connaissances qui découlent de ce projet seront diffusées à un public académique qui transférera ces apprentissages dans les milieux de pratique.

4. Limites de l'étude

Une première limite de cette étude concerne le fait que les participants rencontrés étaient francophones et ne représentent donc pas les jeunes québécois anglophones qui ont nécessairement une plus grande facilité à visiter les casinos virtuels qui n'offrent pas de version française.

Il faut aussi être prudent à propos des résultats obtenus avec l'outil de détection du jeu pour adolescents en raison de la collecte de données en passation collective. Malgré les consignes expliquées par notre équipe, il se peut que certains élèves moins attentifs aient répondu en se référant aussi aux jeux qui ne sont pas des JHA. Cependant, la possibilité de surestimation d'un trouble dans une population est aussi contrebalancée par la possibilité de sous-estimation. Nous avons donc confiance d'avoir présenté un portrait qui représente assez bien la situation.

Enfin, les entretiens qualitatifs en milieux scolaires ont été faits avec des jeunes dépistés joueurs par Internet qui avaient consenti à participer lors du volet quantitatif. Or, il est possible qu'en raison de la désirabilité sociale, des joueurs présentant des problématiques plus sévères ne se soient pas portés volontaires. Nous avons dû parfois choisir des joueurs Internet non problématiques pour compléter l'échantillon, ce qui peut affecter les différents cas de figure discutés à propos des liens entre le jeu, la consommation de substances et la délinquance.

5. Messages clés

Pour les décideurs et gestionnaires des instances gouvernementales reliées aux soins de santé et de services sociaux, il faut insister sur la nécessité de poursuivre l'étude des impacts possibles du jeu par Internet en mode réel ou démo, à court, moyen et long termes. Il faut investir en recherche et développement d'outils mieux adaptés pour les adolescents qui prévoient l'évaluation du jeu par Internet. Enfin, il faut se

pencher sur la nécessité d'instaurer un processus de détection systématique du jeu, du jeu par Internet, dans les services spécialisés pour adolescents au Québec.

Pour les intervenants en prévention et pour ceux qui dispensent des services spécialisés pour les adolescents, il faut insister sur la comorbidité des problématiques en lien avec le jeu. La prévention devrait cibler un ensemble de conduites à risque étant donné les interrelations entre ces conduites. En conséquence, l'intervention devrait travailler les variables communes que partagent le jeu, la consommation de substances et la délinquance.

Le message clé à transmettre aux milieux scolaires est d'adopter une position de prudence à propos des JHA, notamment lorsqu'il s'agit du jeu en ligne. Il faut inclure le jeu dans les activités de prévention. Sans conduire des campagnes « de peur », il faut informer les élèves et leurs parents des risques qui sont associés au jeu par Internet, et les sensibiliser ces derniers à la nécessité d'encadrer les jeunes quant à l'usage qu'ils font d'Internet, de même qu'à l'importance d'éduquer leurs jeunes en matière de jeux de hasard et d'argent lorsqu'ils sont initiés.

6. Pistes de solutions

Considérant que certains joueurs Internet ont révélé s'être initiés après avoir vu des publicités télévisuelles ou sur le web, il est recommandé aux instances gouvernementales de resserrer la réglementation de ces publicités. Dans l'objectif de protéger le jeune public, il serait souhaitable d'imposer des heures de télédiffusion plus tardives pour les publicités et tournois de poker présentés au petit écran. Nous sommes d'avis qu'il faut exercer un plus grand contrôle de l'âge des joueurs au moment de l'accès au jeu en contexte réel ou virtuel.

Il est recommandé que la prévention du jeu soit jumelée aux activités de prévention de la toxicomanie. Les écoles sont la voie d'accès à la grande majorité des

adolescents, elles offrent donc la possibilité d'atteindre un public élargi. Il faut leur suggérer d'informer les élèves et les parents quant aux risques reliés au jeu par Internet, mais aussi à propos des JHA en général. Par ailleurs, les coordonnées des ressources pour venir en aide aux jeunes joueurs qui éprouvent des problèmes devraient être ajoutées aux autres ressources publiées dans l'agenda scolaire. Les directions d'écoles doivent adopter une position de vigilance par rapport aux JHA et restreindre ou éliminer ces activités à l'école (bingo, poker sur l'heure du midi, soirées casino, etc.).

Dans une perspective de prévention plus large, il serait souhaitable que les instances gouvernementales financent des campagnes s'adressant à la population générale à propos des risques reliés à la pratique du jeu par Internet à l'adolescence. Des jeunes joueurs interrogés ont suggéré des publicités qui mettent en vedette des jeunes puisqu'ils disent se sentir plus rejoints lorsque ce sont des pairs en cause. Il faut aussi développer des activités permettant aux jeunes, à leurs parents, et au personnel scolaire de mieux identifier les premiers signes de l'apparition du jeu problématique. On sait aussi, selon de récents travaux conduits par Monaghan (2009), que les adolescents sont influencés par les publicités Internet sous forme de « pop-ups » qui les invitent à aller jouer dans les casinos virtuel. Il pourrait être judicieux d'utiliser le même principe afin de diffuser largement des messages de prévention sur le web. Enfin, nous recommandons aux intervenants et cliniciens qu'un dépistage systématique des JHA (particulièrement par Internet) soit fait chez les jeunes qui entrent en centres jeunesse et en centres de traitement pour la toxicomanie. Un bref outil devait être intégré à l'ensemble de leurs questionnaires utilisés. Des protocoles devraient aussi être envisagés avec les centres qui offrent le traitement de jeunes joueurs afin de référer au besoin des jeunes qui présenteraient la problématique.

PARTIE C – MÉTHODOLOGIE

C'est à partir d'un devis mixte, quantitatif et qualitatif, que cette étude s'est intéressée à la fois au portrait des habitudes de jeu des adolescents et à leur point de vue au sujet de leurs comportements de jeu par Internet en particulier. Pour le volet quantitatif, les questionnaires (Annexe A) utilisés portent sur : le jeu, la consommation de SPA, la délinquance, la détresse psychologique, l'impulsivité/prise de risque, la supervision parentale et l'intimidation/taxage. Des élèves des secondaires 3, 4 et 5, provenant d'écoles publiques et privées des régions de Québec, Montréal et de la Mauricie Centre-du-Québec, ont été sollicités dans leurs classes. Au total, 1 876 élèves ont accepté de participer (taux de participation=96%) (Annexe B). Des analyses descriptives, des tests univariés et des régressions multiples ont été effectuées pour répondre aux deux premiers objectifs énoncés. Le volet qualitatif consiste pour sa part dans la réalisation d'entretiens semi-structurés tour à tour chronologiques et thématiques (Paillé & Mucchielli, 2003) menés auprès de jeunes joueurs initiés au jeu par Internet. Ils ont été interrogés à propos de la chronologie des événements les ayant conduit à la pratique du jeu par Internet, quant à leur trajectoire de consommation de SPA et de délinquance et quant aux liens qu'ils perçoivent entre ces conduites déviantes et le jeu. L'échantillon comporte des jeunes joueurs Internet âgés de 14 à 18 ans, recrutés dans des centres de réadaptation pour le traitement de la toxicomanie et du jeu compulsif (n=11) et des centres jeunesse (n=6). S'y ajoutent des jeunes recrutés en milieux scolaires (n=23) ayant participé au volet quantitatif du projet. Le protocole de recherche a obtenu une approbation éthique de quatre comités différents : Université du Québec à Trois-Rivières, Université de Montréal, Comité d'éthique de la recherche en toxicomanie, Centre jeunesse de Québec-Institut universitaire. Les formulaires de consentement sont présentés en annexe C.

PARTIE D – RÉSULTATS

** Tous les tableaux de cette section sont présentés en annexe D alors que les extraits d'entretien sont présentés en annexe E.

Participation aux jeux de hasard et d'argent

Parmi l'ensemble des jeunes en milieu scolaire ayant participé à l'étude (N=1876), 44,0% (n=825) ont révélé avoir déjà joué à des jeux de hasard et d'argent (JHA) au cours de leur vie. La proportion des garçons (46,6%) indiquant avoir déjà joué est significativement plus importante que celle des filles (41,7%) (Tableau 2). L'âge moyen d'initiation aux JHA des jeunes joueurs est de 11,64 ans. Les membres de la famille immédiate ou élargie sont sans contredit les plus fréquents initiateurs (69,7%). Les jeunes rapportent que leurs mises sont majoritairement financées par leur argent de poche (71,6%).

La grande majorité des jeunes initiés aux JHA (93,5%) ont joué au moins une fois dans la dernière année. Aucune différence selon le genre n'a été observée. Les jeux « privés » comptent parmi les JHA les plus pratiqués par les jeunes joueurs. Ainsi, les paris entre amis (66,1%), les parties de cartes dont le poker (46,7%) et les paris sportifs (25,9%) autres que ceux offerts par la société d'État sont les plus prévalents dans la dernière année. Les jeux « étatisés » tels que les loteries instantanées, les bingos, les casinos par exemple, semblent moins populaires (Tableau 3).

La prévalence du jeu par Internet est plus faible. Parmi l'ensemble des élèves (N=1876), 7,3% rapportent avoir déjà fait des mises par Internet au cours de leur vie. Si on exclu les non-joueurs et qu'on s'intéresse uniquement aux jeunes qui ont joué au moins une fois au cours de leur vie (n=825), cette proportion passe à 17,1%. Notons que cette pratique est significativement plus rapportée par les garçons joueurs (26,9%) que par les filles joueuses (7,8%). Dans la dernière année, seulement 7,9% des joueurs disent avoir fait au moins une véritable mise par Internet, une proportion encore une fois

plus importante de garçons (12,8%) que de filles (3,3%) s'y étant adonnés. On observe toutefois un engouement plus dominant en ce qui concerne le jeu par Internet en mode « DEMO² ». En effet, 34,7% des joueurs disent l'avoir fait dans la dernière année et davantage de garçons (48,8%) que de filles (21,3%) y ont participé (Tableau 2a).

Encadrement des parents

Interrogés quant à l'encadrement que font leurs parents de l'utilisation d'Internet en général, les jeunes, joueurs ou non, perçoivent qu'ils supervisent surtout le temps passé sur Internet (plus de 50% rapportent que leurs parents tentent de connaître et limiter leur temps sur Internet) et moins l'utilisation qu'ils en font (plus de 70% disent que leurs parents ne vérifient pas les sites visités et n'interdisent pas l'accès à certains sites).

Sévérité du jeu

Parmi l'ensemble des jeunes participants (n=1876), 56,0% sont des non-joueurs, 39,2% sont des joueurs non-problématiques (JNP) alors que 4,6% ressortent comme étant des joueurs problématiques (JP) (3,3% de joueurs à risque (JAR) et 1,3% de joueurs pathologiques probables (JPP) selon les critères de l'outil DSM-IV-J). La proportion des garçons (6,8%) qui se retrouvent dans la catégorie des JP est significativement plus élevée que celle des filles (2,9%) (Tableau 4a). Si l'on considère seulement les joueurs (n=825), la grande majorité sont des JNP (89,5%). Une proportion de 7,5% de joueurs se révèlent être des JAR alors que 3,0% paraissent être des JPP. Les jeunes joueurs initiés au jeu par Internet (JI) affichent un profil de sévérité du jeu nettement plus élevé en comparaison aux autres joueurs. Alors que 6,6% des joueurs non-Internet (JNI) paraissent être des joueurs problématiques (5,1% de JAR et 1,5% de JPP), cette proportion s'élève à 30,6% (19,7% de JAR et 10,0% de JPP) parmi les JI. La pratique du

² Participation à des jeux de hasard et d'argent par Internet sans miser de l'argent véritable.

jeu par Internet est reliée significativement au jeu problématique chez les jeunes (Tableau 4b).

OBJECTIF 1 : Examiner la relation entre la sévérité du jeu (JHA), la consommation de substances psychoactives (SPA) et la délinquance (DLO) selon le type de JHA pratiqué (joueurs Internet (JI) vs joueurs non-Internet (JNI)).

Les élèves qui ont un profil de jeu problématique (JP) présentent aussi des indices de sévérité de la consommation de substances psychoactives et de la délinquance plus élevés que les joueurs non problématiques (JNP) ou les non joueurs (NJ). Dans le même sens, les JNP ont des profils de consommation, de délinquance et de trouble du comportement plus sévères que les NJ (Tableau 5). Tout en présentant des scores plus élevés sur ces trois conduites déviantes et comparativement aux NJ et aux JNP, les JP se retrouvent aussi en proportion plus grande dans des indices cliniques qui peuvent nécessiter une intervention spécialisée. De cette manière, 24,4% des JP se situent dans l'indice de consommation dit « feu rouge » nécessitant une intervention spécialisée en toxicomanie comparativement à 8,1% des JNP et 4,0% des NJ (Tableau 6). Aussi, 42,5% des JP se situent dans la zone «clinique» de délinquance versus 13,3% des JNP et 8,8% des adolescents NJ (Tableau 6a). Enfin, 46,0% des JP comparativement à 24,4% des JNP et à 15,5% des NJ se situent dans la zone «clinique» des troubles du comportement.

En comparant cette fois les joueurs Internet (JI) aux autres joueurs (JNI), on observe aussi des scores de sévérité plus élevés de consommation de SPA, de délinquance et de troubles du comportement (Tableau 7) chez les joueurs Internet. Plus précisément, une proportion plus élevée de JI (18,0% vs 8,2%) obtiennent un indice de consommation « feu rouge » (Tableau 8). De même, les JI, en comparaison aux JNI, se retrouvent dans une proportion plus élevée dans les indices cliniques de délinquance (27,0% vs 14,2%) et de troubles du comportement (43,8% vs 23,3%) (Tableaux 9a et

9b). En résumé, les joueurs et particulièrement ceux par Internet, présentent des problèmes associés de façon plus importante.

OBJECTIF 2 : Établir la contribution respective de la consommation de SPA et de la délinquance à l'explication de la sévérité du jeu, notamment parmi les joueurs Internet.

Les variables consommation de SPA (SPA), délinquance (DLQ) et troubles du comportement (TC) ont été introduites simultanément dans un modèle de prédiction de la sévérité du comportement de jeu chez les jeunes (tableau 10, 11, 12). Lorsqu'on prend en compte l'ensemble des jeunes incluant les non-joueurs (n=1876), deux des trois variables (SPA et DLQ) retenues permettent d'expliquer 12,5% de la variance de la sévérité du jeu (Tableau 10). Ainsi, plus les conduites délinquantes et la consommation de SPA sont sévères, plus il est probable que les problèmes de jeu le soient aussi. La présence de TC pour sa part ne serait pas liée à la sévérité du jeu lorsqu'interviennent ces deux variables explicatives.

Lorsqu'on isole les jeunes joueurs non-internet (n=687), la portion de variance de la sévérité du jeu expliquée par les conduites déviantes n'est plus que de 3,4%. En outre, seule la délinquance contribue à la prédiction de la sévérité du jeu. Plus les conduites délinquantes sont sévères plus l'adolescent présente un profil de jeu sévère. La consommation de SPA et les TC ne contribueraient donc pas à la prédiction de la sévérité du jeu chez les joueurs non Internet (Tableau 11). Lorsque l'on isole les joueurs Internet (n=137), les conduites déviantes introduites dans le modèle de régression permettent d'expliquer 42,3 % de la variance liées à la sévérité du jeu. Plus spécifiquement, deux conduites s'associent maintenant clairement à la prédiction de la sévérité du jeu soit la consommation de SPA et les comportements délinquants (Tableau 12).

Les résultats reliés aux troisième et quatrième objectifs découlent essentiellement du volet qualitatif de cette étude. Rappelons que les jeunes qui ont été interrogés dans ce volet étaient tous des joueurs initiés au jeu par Internet. Ils ont été recrutés en

centres jeunesse, en centres de réadaptation pour la toxicomanie et le jeu compulsif et en milieux scolaires. Ces jeunes joueurs présentent différents niveaux de sévérité reliés au jeu, à la consommation de SPA et à la délinquance.

Objectif 3 : Point de vue des jeunes en ce qui concerne leur trajectoire de jeu, notamment en ce qui concerne le jeu par Internet

Tous les jeunes interrogés dans ce volet avaient déjà participé à d'autres JHA avant d'être initiés au jeu par Internet. Les principaux JHA auxquels ils participent sur Internet sont le poker, le blackjack et les paris sportifs. De fait, l'initiation au jeu par Internet s'inscrit dans divers contextes et est majoritairement faite par des amis, selon ces jeunes. Les membres de la famille, la publicité et la propre initiative du jeune peuvent aussi jouer un rôle dans cette initiation au jeu par Internet (Extraits 1 et 2).

Puisque les adolescents n'ont pas l'âge légal pour jouer sur Internet et y miser de l'argent (les cartes de crédit personnelles n'étant pas accessibles), ils contournent cette difficulté en jouant par le biais d'un compte appartenant à des amis ou à des membres de la famille (Extrait 3). Dans d'autres cas, les jeunes jouent au profit de quelqu'un d'autre (Extrait 4). Des jeunes ont aussi rapporté qu'ils avaient pu faire des mises sur Internet en échange d'alcool ou d'autres drogues qu'ils procuraient à des personnes disposant de comptes dans différents casinos Internet. Les mises faites sur Internet par les débutants varient entre zéro et 35 dollars et tendent à augmenter lorsqu'ils prennent de l'expérience. Plusieurs jeunes ont signalé avoir d'abord fait des mises virtuelles, c'est-à-dire sans mettre de véritable argent, avant de jouer réellement (Extrait 5).

Il existe de nombreuses motivations nommées par ces jeunes lorsqu'ils jouent par Internet. Ils disent être attirés par l'aspect ludique des JHA et par la possibilité de faire des gains rapidement. Pour certains, ces gains permettent l'achat de SPA (Extrait 6). Pour beaucoup d'entre eux, le jeu par Internet est un moyen de contrer l'ennui et l'inactivité, et de socialiser avec d'autres joueurs. Certains disent y prendre plaisir en

raison de la compétition et du défi qu'offrent les JHA en ligne (Extrait 7). D'autres disent aller se pratiquer sur Internet afin d'être de meilleurs joueurs en salle ou avec des amis.

Concernant les projets d'avenir des jeunes joueurs, la plupart des jeunes interrogés entrevoient le jeu comme étant une activité ludique qu'ils pratiquent et continueront de pratiquer à l'occasion. Quelques-uns disent qu'ils joueront davantage puisqu'ils disposeront de plus de temps et d'argent pour le faire (Extrait 9). Certains jeunes ont aussi dévoilé une curiosité à propos des casinos et avoué avoir hâte d'être en âge légal pour y aller. Par contre, ceux éprouvant des problèmes de jeu plus sévères ont affirmé leur désir de diminuer ou même d'arrêter complètement de jouer. Ils disent avoir moins d'intérêt qu'avant pour les jeux en ligne et souhaitent modifier leurs habitudes de vie, et notamment leur consommation de SPA, en vue d'intégrer le marché du travail. (Extrait 8). Par ailleurs, très peu de jeunes interrogés ont fait état de conséquences reliées au fait qu'ils jouent à des JHA sur Internet. Quelques-uns ont mentionné des conflits familiaux surtout reliés à l'argent dépensé dans les JHA alors que d'autres reconnaissent avoir un problème de jeu (Extrait 10).

Objectif 4 : Point de vue de jeunes en ce qui concerne les liens qu'ils perçoivent dans leur vie entre le comportement de jeu par Internet, la consommation de SPA et la commission d'actes délinquants.

Pour la plupart des jeunes rencontrés, la consommation de SPA et le jeu, sur Internet ou non, sont des comportements directement liés (Extrait 11). Pour eux, les contextes de jeu et de consommation vont de pairs. Le jeu, signalent plusieurs jeunes, est souvent un moyen utilisé pour passer le temps lorsqu'ils ont consommé puisqu'ils sont intoxiqués et considèrent avoir un choix plus restreint d'activités possibles (Extrait 12). Les jeunes qui consomment en jouant disent ressentir leurs perceptions et sensations altérées. Ils expliquent qu'ils se sentent davantage insouciants quant aux mises effectuées et qu'ils se sentent aussi plus en confiance lorsqu'ils jouent après avoir consommé (Extrait 13). Certains rapportent qu'en état d'intoxication, le jeu devient plus

amusant alors que d'autres, au contraire, estiment que cet état contribue à accentuer leurs émotions négatives (frustration et agressivité), notamment face au jeu (Extrait 14). Pour les jeunes interrogés qui ont révélé avoir commis des délits, la commission d'actes délinquants paraît être un des moyens utilisés pour financer les mises au jeu (Extrait 15). La vente de stupéfiants et le vol sont les deux activités délictuelles les plus fréquemment rapportées par ces jeunes joueurs. Ceux qui ont discuté de délinquance perçoivent bien les conséquences reliées à ces actes, notamment l'effritement des liens familiaux et sociaux et une perte d'intérêt pour l'école.

Globalement, la concomitance des conduites de jeu, de consommation et de délinquance ressort des récits qualitatifs des jeunes interviewés. Pour une grande partie de ces jeunes, le jeu est associé à la consommation de SPA. Et pour les joueurs qui consomment, la commission d'actes délictuels est habituellement aussi associée à la consommation de SPA et, conséquemment, au fait qu'ils jouent. Il semble être difficile pour eux de départager ce qui découle d'un comportement par rapport à un autre. Pour certains, le jeu est une façon de financer leur consommation, au même titre que des actes délinquants. Pour d'autres, le jeu est simplement un passe-temps, une activité ludique qui s'intègre dans un style de vie. En conclusion, les constats que nous faisons, qu'ils soient issus du volet quantitatif ou qualitatif convergent dans le même sens : la majorité des jeunes ne présentent pas de comportements problématiques même si occasionnellement ils empruntent des conduites déviantes. Cependant, la trajectoire d'une minorité tend à se cristalliser autour d'une constellation de conduites déviantes interdépendantes les unes des autres parmi lesquelles se retrouvent la consommation de SPA, la commission d'actes délinquants et la participation aux jeux de hasard et d'argent, notamment et plus récemment par Internet.

PARTIE E - PISTES DE RECHERCHE

D'abord, précisons que les résultats répondant aux objectifs initiaux de l'étude sont présentés dans ce rapport. D'autres analyses complémentaires seront effectuées à court terme dont les différences liées au genre, aux jeunes joueurs de Poker dans notre échantillon, à ceux qui s'adonnent à des comportements délinquants, à la contribution de variables psychologiques dans l'explication de la sévérité du jeu, etc.

Il serait aussi pertinent de conduire de nouvelles études documentant l'évolution de l'ensemble des habitudes de JHA, de la sévérité de la problématique de jeu et des problématiques associées chez des adolescents devenus aujourd'hui de jeunes adultes. Il est essentiel de porter une attention aux différents rôles que peuvent jouer le jeu Internet en mode DÉMO et en mode réel dans ces trajectoires de JHA, et aux motivations associées à ces pratiques. Pour aller plus loin dans l'étude des liens entre la délinquance et le jeu, il serait pertinent de conduire une étude de prévalence de la pratique des JHA et de la sévérité des problèmes de JHA avec les jeunes pris en charge par les centres jeunesse en vertu la Loi sur le système de justice pénale pour adolescents.

Pour réfléchir à l'applicabilité du concept de joueur pathologique chez les adolescents, concept emprunté à la symptomatologie retrouvée chez les adultes, il serait pertinent d'obtenir l'opinion d'adultes ayant expérimenté des problèmes de jeu sur le portrait obtenu chez les jeunes joueurs de notre étude. Il serait aussi pertinent de comparer les trajectoires de jeu de ces adultes à celles décrites par les adolescents présentant un profil de jeu problématique que nous avons interrogés dans notre étude pour faire ressortir : les points communs ; les différences générationnelles possibles ; les différences en fonction de l'âge d'initiation au jeu ou de l'âge du début des problèmes de jeu. Des cibles spécifiques d'intervention précoce à faire chez les adolescents pourraient ressortir de cet exercice.

PARTIE F - RÉFÉRENCES ET BIBLIOGRAPHIE

- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4e éd.). Washington, DC : Author.
- Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Dintcheff, B. A. (2005). Shared predictors of youthful gambling, substance use, and delinquency. *Psychology of Addictive Behaviors, 19*(2), 165-174.
- Buchta, R. M. (1995). Gambling among adolescents. *Clinical Pediatrics (Phila), 34*, 346–348.
- Chambers, R. A., & Potenza, M. N. (2003). Neurodevelopment, impulsivity, and adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies, 19*(1), 53-84.
- Côté, D., Caron, A., Aubert, J., Desrochers, V., & Ladouceur, R. (2003). Near wins prolong gambling on a video lottery terminal. *Journal of Gambling Studies, 19*, 433-438.
- Derevenski, J., Gupta, R., & Winters, K. (2003). Prevalence rates of youth gambling problems : are the current rates inflated? *Journal of gambling studies, 19*(4), 405-425.
- Desai, R. A., Maciejewski, P. K., Pantalon, M. V., & Potenza, M. N. (2005). Gender differences in adolescent gambling, *Annals of Clinical Psychiatry, 17*(4), 249-259.
- Dickson, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (1994). Harm reduction for the prevention of youth gambling problems : Lessons learned from adolescent high-risk prevention programs. *Journal of Adolescent Research, 19*, 233-263.
- Dubé, G., & Fournier, C. (2007). Consommation d'alcool et de drogues. Dans G. Dubé (Éd), *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2006*, (pp. 83-124). Québec : Institut de la statistique du Québec.
- Duhig, A. M., Maciejewski, P. K., Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2007). Characteristics of adolescent past-year gamblers and non-gamblers in relation to alcohol drinking. *Addictive Behaviors, 32*(1), 80-89.
- Fisher, S. (1993). Gambling and pathological gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies, 9*(3), 277-288.
- Gerdner, A., & Svensson, K. (2003), Predictors of gambling problems among male adolescents. *International Journal of Social Welfare, 12*(3), 182-192.
- Griffiths, M. D., & Sutherland, I. (1998). Adolescent gambling and drug use. *Journal of Community and Applied Social Psychology, 8*, 423–427.
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1998). Adolescent gambling behaviour : A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of Gambling Studies, 14*(4), 319-345.

- Hansen, H., & Rossow, I. (2008). Adolescent Gambling and Problem Gambling : Does the Total Consumption Model Apply? *Journal of gambling studies*, 24(2), 135-149.
- Hardoon, K. K., & Derevensky, J. (2002). Child and adolescent gambling behaviour : Current knowledge. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 7(2), 263-281.
- Hardoon, K. K., Gupta, R., & Derevensky, J. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of addictive behavior*, 18(2), 170-179.
- Huang, J.-H., & Boyer, R. (2007). Epidemiology of youth gambling problems in Canada : A national prevalence study. *Canadian Journal of Psychiatry*. 52(10), 657-665.
- Korn D. A., & Shaffer, H. J. (1999). *Gambling and the health of the public : adopting a public health perspective*. Boston: Harvard Medical School.
- Ladouceur, R., Dubé, D., & Bujold, A. (1994). Gambling among primary school students. *Journal of Gambling Studies*, 10, 363-370.
- Ladouceur, R., Ferland, F., & Vitaro, F. (2004). Prevention of problem gambling: Modifying misconceptions and increasing knowledge among Canadian youths. *The Journal of Primary Prevention*, 25(3), 329-336.
- Lesieur, H. R., & Klein, R. (1987). Pathological gambling among high school students. *Addictive behaviors*, 12, 129-135.
- Liau, A. K., Khoo, A., & Ang, P. H. (2008). Parental Awareness and Monitoring of Adolescent Internet Use. *Current Psychology*, 27(4), 217-233.
- Liau, A. K., Khoo, A., & Ang, P. H. (2005). Factors Influencing Adolescents Engagement in Risky Internet Behavior. *CyberPsychology & Behavior*, 8(6), 513-520.
- Lynch, W. L., Maciejewski, P. K., & Potenza, M. N. (2004). Psychiatric correlates of gambling in adolescents and young adults grouped by age at gambling onset. *Archives of General Psychiatry*, 61, 1116–1122.
- Martin, I., Gupta, R., & Derevensky, J. (2007). Participation aux jeux de hasard et d'argent. Dans G. Dubé (Éd), *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2006*. Québec : Institut de la statistique du Québec, pp.125-144.
- Messerlian, C., Byrne, A., & Derevensky, J. (2004). Gambling, Youth and the Internet: Should We Be Concerned? *The Canadian Child and Adolescent Psychiatry Review*, 13(1), 3-6.
- Messerlian, C., Derevensky, J., & Gupta, R. (2005). Youth gambling problems: a public health perspective. *Health Promotion International*, 20(1), 69-79.

- Monaghan, S. (2009). Responsible gambling strategies for internet gambling: The theoretical and empirical base of using pop-up messages to encourage self-awareness. *Computers in Human Behavior*, 25(1), 202-207.
- Paillé, P., & Mucchielli, A. (2003). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Paris : Armand Colin.
- Potenza, M. N., Steinberg, M. A., & Wu, R. (2005). Characteristics of gambling helpline callers with self-reported gambling and alcohol use problems. *Journal of Gambling Studies*, 21(3), 233-254.
- Poulin, C. (2000). Problem gambling among adolescent students in the Atlantic provinces of Canada. *Journal of Gambling Studies* 16(1), 53-78.
- Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M.-F., & Ladouceur, R. (2005). Internet gambling : Misleading payout rates during the "demo" period. *Computers in Human Behavior*, 21, 153-158.
- Stinchfield, R. (2000). Gambling and correlates of gambling among Minnesota public school students. *Journal of Gambling Studies*, 16(2-3), 153-173.
- Vitaro, F., Brendgen, M., Ladouceur, R., & Tremblay, R. E. (2001). Gambling, delinquency and drug use during adolescence: Mutual influences and common risk factors. *Journal of Gambling Studies*, 17(3), 171-190.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., & Hoffman, J. H. (2004). Gambling, substance use, and other problem behaviors among youth: A test of general deviance models. *Journal of Criminal Justice*. 32, 297–306.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M. C. O., & Hoffman, J. H. (2008). The prevalence of problem gambling among U.S. adolescents and young adults: Results from a national survey. *Journal of Gambling Studies*, 24, 119-133.
- Williams, R., & Woods, R. (2009, Mars). *Setting the stage : history, current worldwide situation, regulatory frameworks, and concerns with Internet gambling*. Communication présentée au 8th Annual Conference of Alberta Gaming Research Institute's, Banff Centre, Alberta.
- Winters, K. C., & Anderson, N. (2000). Gambling involvement and drug use among adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 16, 175–198.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., Botzet, A., & Anderson, N. (2002). A prospective study of youth gambling behaviors. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16(1), 3-9.
- Wynne, H. J., Smith, G. J., & Jacobs, D. F. (1996). *Adolescent gambling and problem gambling in Alberta*. Edmonton, AB : Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission.

IDENTIFICATION (Rapport administratif)

1- Nom du chercheur principal et de son établissement

Natacha Brunelle, Ph.D., Université du Québec à Trois-Rivières

2- Nom du ou des cochercheurs et de leur(s) établissement(s)

Marie-Marthe Cousineau, Ph.D., Université de Montréal

Magali Dufour, Ph.D., Université de Sherbrooke

Danielle Leclerc, Ph.D., Université du Québec à Trois-Rivières

Annie Gendron, candidate au Ph.D. UQTR (coordonnatrice)

3- Nom des partenaires du milieu impliqués dans la réalisation du projet

Centres le Grand Chemin pour adolescents (régions Mauricie, Montréal et Québec)

Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire

Centre jeunesse de la Mauricie Centre-du-Québec

Centre jeunesse des Laurentides

Domrémy Mauricie Centre-du-Québec

Écoles secondaires publiques et privées (régions Mauricie, Montréal et Québec)

4- Établissement gestionnaire de la subvention

Université du Québec à Trois-Rivières

5- Titre du projet de recherche

Trajectoires d'adolescents joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance

6- Numéro du projet de recherche

2008-JI-120065

7- Titre de l'action concertée

Le jeu par Internet

8- Partenaires de l'action concertée

Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture

Ministère de la Santé et des Services sociaux

Ministère de la Sécurité publique

PARTIE 1 – COLLABORATEURS HORS-QUÉBEC

1. Veuillez faire état, s'il y a lieu, des collaborations hors-Québec développées dans le cadre de ce projet. Veuillez lister toutes les collaborations académiques de niveau national et international.

Lors de notre participation au colloque annuel de l'Alberta Gaming Research Institute à Banff en mars 2009, nous avons pu discuter avec Dr. Jonathan Park, collègue chercheur de Dr. Mark Griffiths (Nottingham Trent University, Royaume Uni). Suite à cette rencontre, j'ai été invitée à partager mes récents résultats de recherche en lien avec la pratique des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents. Ces résultats seront cités dans un livre en cours de rédaction par ces chercheurs.

Ce colloque nous a aussi permis de rencontrer les chercheurs de l'Alberta Gaming Research Institute et de nous familiariser avec leurs travaux, tout en leur présentant les nôtres. Nous souhaitons d'ailleurs consolider des liens avec cette équipe lors du prochain colloque en mars 2010.

Bien que cette collaboration se soit développée au Québec, nous tenons également à souligner que nous avons été invités par l'équipe du Dr. Derevensky à présenter les résultats préliminaires de nos travaux au Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes. Cette présentation informelle a permis des échanges d'expertises intéressants. Nous avons également été invités par la Santé publique de Montréal afin de faire une conférence sur la pratique du jeu par Internet des adolescents. Nous avons établis des liens avec M. Jean-François Biron chercheur à l'Agence de la santé et des services sociaux de Montréal.

2. Quelle est la nature de ces collaborations (échange d'expertise, recherche conjointe, participation conjointe à des activités liées au projet, etc.)?

Tel que dit plus haut, nous avons partagé nos résultats avec des chercheurs du Royaume Uni. Ils seront intégrés à une publication en cours de rédaction par ces chercheurs.

PARTIE 2 - PARTENAIRES DE RECHERCHE

1. De quelle façon les chercheurs se sont-ils assurés de la collaboration avec le milieu pendant le projet?

D'abord, tous les milieux qui ont collaboré dans ce projet ont été visités par la chercheuse principale et la coordonnatrice. À quelques reprises, une des co-chercheuses s'est jointe pour ces visites, notamment celles des milieux scolaires. Lors de ces rencontres, les objectifs poursuivis par le projet, la clientèle visée et l'implication attendue des milieux étaient discutés. Par la suite, c'est la coordonnatrice du projet qui s'occupait d'assurer le suivi quant à l'organisation de la collecte de données. Les milieux cliniques ont été relancés quelques fois pendant le déroulement de l'étude afin de stimuler le recrutement.

Pendant l'étude, deux milieux qui n'étaient pas initialement prévus ont été impliqués pour le recrutement des jeunes joueurs du volet qualitatif. La demande de collaboration a été initiée par la chercheuse principale et c'est la coordonnatrice qui en a assuré le suivi.

2. Veuillez faire état, s'il y a lieu, des partenariats développés dans le cadre de ce projet. Veuillez lister tous les partenariats avec les milieux de pratique ou d'affaires (organismes publics, parapublics, communautaires ou partenariats privés).

Les milieux qui ont collaborés à ce projet sont :

- Les Centres le Grand Chemin pour adolescents
- Domrémy Mauricie Centre-du-Québec (MCQ)
- Centre Dollard Cormier – Institut universitaire sur les dépendances
- Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire
- Centre jeunesse de la Mauricie et du Centre du Québec
- Centre jeunesse des Laurentides

- Écoles secondaires publiques et privées des régions de la Mauricie, de Montréal et de Québec (Les noms des écoles ne peuvent être divulgués étant donné notre engagement à la confidentialité envers ces milieux)
- Université du Québec à Trois-Rivières
- Chaire de recherche du Canada sur les trajectoires d'usage de drogues et les problématiques associées

3. Quelle est la nature de la contribution des partenaires du milieu (conceptualisation du projet, analyse des données, réalisation, accès à un terrain de recherche, diffusion et communication des résultats; ressources matérielles et humaines, etc.)?

Pour le volet qualitatif de l'étude, les Centres le Grand Chemin, Domrémy MCQ, ainsi que les Centres jeunesse participants nous ont donné accès au terrain de la recherche. Ils ont autorisé leurs personnels à procéder à notre recrutement en fonction des critères d'inclusion et procédures prévues. Ils nous ont donné accès à des locaux dans leurs établissements. Les écoles participantes ont accepté de transmettre l'information aux parents quant à la tenue de notre recherche dans leurs établissements d'enseignement. Les directions et les enseignants de ces écoles ont consenti à dégager des périodes de classe à nos assistants afin qu'ils puissent se rendre en classe pour recruter les jeunes élèves et procéder à la passation des questionnaires. Toutes ces écoles ont aussi accepté de prêter des locaux aux assistants qui ont rencontré des élèves en entretiens individuels dans le cadre du volet qualitatif de cette étude.

PARTIE 3 – FORMATION

Madame Annie Gendron, en plus d'assumer la coordination de ce projet, complète actuellement ses études de doctorat en psychologie à l'Université du Québec à Trois-Rivières. Sa thèse de doctorat vise l'étude de variables psychologiques, la détresse psychologique et l'impulsivité, dans la relation entre le jeu et la consommation de substances psychoactives chez les adolescents. Ses travaux ont été conduits à l'intérieur du présent projet de recherche. La thèse de doctorat sera déposée en 2010. De plus, ce projet a permis l'intégration d'étudiants de premier et deuxième cycles en tant qu'assistants de recherche. Une étudiante de 2^e cycle, madame Catherine Arseneault poursuivra d'ailleurs des travaux de doctorat dans le champ de la problématique du jeu chez des personnes judiciairisées. Enfin, une étudiante de premier cycle, madame Mélisa Bergeron, a été formée dans le cadre de ce projet aux démarches entourant les analyses qualitatives et souhaite maintenant poursuivre une formation de 2^e cycle à partir des données de ce présent projet. Un mémoire de maîtrise devrait donc éventuellement découler de cette démarche. Il est important d'ajouter que ce projet a permis à plus de dix étudiants de premier et deuxième cycles d'être impliqués dans la réalisation de cette recherche. Ils ont ainsi eu l'opportunité d'être formés à différentes tâches reliées à ce projet, ce qui constitue une valeur ajoutée certaine à leur parcours universitaire.

PARTIE 4 – DIFFUSION, TRANSFERT ET VALORISATION DE CONNAISSANCES

1- Est-ce que vos conclusions de recherche ont été diffusées :

- Aux universitaires?
- Aux décideurs dans les secteurs public, privé et sans but lucratif?
- Aux milieux de pratique et de l'intervention?
- Au public en général?

2- À combien de reprises avez-vous présenté vos travaux au cours du déroulement de la recherche et à quel auditoire s'adressait votre présentation?

Type d'auditoire	Nombre de présentations
Articles soumis	1
Articles en préparation	1
Acte de colloque	2
Communications scientifiques – colloques internationaux	7
Communications scientifiques – autres colloques	3
Auditoire professionnel	4
Activités de suivi FORSC	2
Présentation aux partenaires des milieux scolaires	7

3- Estimez le montant approximatif utilisé pour la diffusion (comprend tous les moyens de diffusion comme par exemple les prépublications, communications, traductions, etc.)?

_____2500_____ \$

4- Estimez le montant approximatif utilisé pour les activités internationales (comprend tous les moyens pris pour collaborer avec l'étranger, tels les déplacements, les frais de communication, etc.)?

_____14 000 _____ \$

N.B. Le montant inscrit dans cette rubrique correspond aux frais de ces activités qui ont aussi été en partie financés par les fonds de la Chaire de recherche du Canada sur les trajectoires d'usage de drogues et les problématiques associées. Il est à noter également que les bourses de communication obtenues par la coordonnatrice qui réalise sa thèse à

partir des données du projet ont également été incluses dans le montant indiqué en rubrique. Les bourses ont été octroyées par le RISQ et l'Institut universitaire sur les dépendances (Centre Dollard-Cormier). D'autres frais sont à venir puisque les résultats finaux de cette étude seront présentés également dans d'autres colloques internationaux au cours de l'année 2009-2010.

5- Publications

Articles soumis

Gendron, A., Dufour, M., Brunelle, N. & Leclerc, D. (soumis). Tour d'horizon sur les principales approches de traitement du jeu pathologique chez les adultes et les adolescents. *Drogues, Santé, Société*.

Articles en préparation

Gendron, A., Brunelle, N., Leclerc, D., Dufour, M. & Cousineau, M-M. (En préparation). Compréhension du jeu chez les adolescents, consommation de substances psychoactives et rôle modérateur de la détresse psychologique dans la concomitance des conduites addictives. *Revue québécoise de psychoéducation*.

Actes de colloque

Brunelle, N., Gendron, A., Cousineau, M-M., Leclerc, D. & Dufour, M. (2009). Jeux de hasard et d'argent : portraits de jeunes joueurs âgés de 14 à 18 ans. Actes de colloques de la *8e Journée de la recherche*, Centre Jeunesse de Québec-Institut universitaire, Québec.

Gendron, A., Leclerc, D., Brunelle, N., Cousineau, M-M. & Dufour, M. (2008). La pratique des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents : le rôle de la détresse psychologique dans une conduite addictive. Actes du *II^e Congrès biennal du Comité québécois sur les jeunes en difficulté de comportement*, Université Laval. <http://www.cqjdc.org/fra/actes.08.htm>

6- Présentations

Communications scientifiques

Brunelle, N., Dufour, M., Gendron, A., Leclerc, D., & Cousineau, M-M. (2009). *Jeux de hasard et d'argent chez les adolescents : Rôles de la famille et implication dans l'intervention*. Communication présentée au Colloque international sur les jeux de hasard et d'argent et les autres dépendances, Montréal, 4 septembre.

*Gendron, A., Leclerc, D., Brunelle, N., Dufour, M., & Cousineau, M.-M. (2009, Septembre). *Rôle de la détresse psychologique et de l'impulsivité dans la relation entre la sévérité de la consommation de substances psychoactives et la sévérité de la pratique des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents*. Communication par

affiche présentée au Colloque international sur les jeux de hasard et d'argent et les autres dépendances, Montréal, 3 septembre.

*Cette communication a remporté le premier prix du concours d'affiches scientifiques.

Brunelle, N., Leclerc, D., Gendron, A., Cousineau, M-M. & Dufour, M. (2009). Jeunes, consommation de substances psychoactives et pratique de jeux de hasard et d'argent par Internet : des relations entrecroisées. *XXXIst International Congress on Law and Mental Health*, New York University Law School, 29 juin.

Gendron, A., Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M-M., Dufour, M. (2009). La pratique des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents : influence de variables psychologiques. *XXXIst International Congress on Law and Mental Health*, New York University Law School, 29 juin.

Brunelle, N., Cousineau, M-M., Dufour, M., Gendron, A. & Leclerc, D. (2009). A look at the contextual elements surrounding Internet gambling among adolescents. Poster session at the *8th Annual Conference of Alberta Gaming Research Institute's*, Banff Center, Alberta, 29 mars.

*Gendron, A., Brunelle, N., Leclerc, D., Dufour, M., Cousineau, M-M. (2009). Comparison of the profiles of young non-gamblers, gamblers and Internet gamblers relative to psychological distress, severity of substances use and impulsiveness/risk taking. Poster session at the *8th Annual Conference of Alberta Gaming Research Institute's*, Banff Center, Alberta, 29 mars.

*Cette communication a remporté le concours de la meilleure affiche scientifique.

Brunelle, N., Dufour, M., Cousineau, M-M., Leclerc, D. & Gendron, A. (2008). *Regard sur la pratique des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents et adolescentes incluant le jeu par Internet*. Présentation par affiche au Colloque « Les Multiples Facettes du Jeu : 2e édition » du CQEPTJ, Université Laval, Québec, 3 décembre.

Brunelle, N., Gendron, A., Leclerc, D., Cousineau, M-M. & Dufour, M. (2008). *Gambling, Internet gambling and substance use among Quebec youth*. Poster session at the 9th annual NCRG conference on gambling and addiction, Mandalay Bay Hotel and Casino Resort, Las Vegas, Nevada, 16 novembre.

Gendron, A., Leclerc, D., Brunelle, N., Cousineau, M-M. & Dufour, M. (2008). La pratique des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents : le rôle de la détresse psychologique dans une conduite addictive. II^e Congrès biennal du Comité québécois sur les jeunes en difficulté de comportement, Université Laval, 30 octobre.

7- Œuvres et performances

Non-applicable

8- Relations médiatiques

Non-applicable

9- Activités de transfert et de valorisation (tenir compte des réunions de suivi et de l'activité de transfert de connaissances prévues dans le processus de l'action concertée).

Brunelle, N., Gendron, A., Cousineau, M-M., Leclerc, D. & Dufour, M. (2009). *Jeux de hasard et d'argent : portraits de jeunes joueurs âgés de 14 à 18 ans*. Journée de la recherche, Centre jeunesse de Québec - Institut universitaire, Québec, le 7 mai.

Brunelle, N., Gendron, A., Dufour, M., Leclerc, D. & Cousineau, M-M. (2009). *Pratiques de jeux de hasard et d'argent chez des adolescents : portrait, profils de sévérité et liens avec la consommation de drogues et la délinquance*, Centre International d'études sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, Université McGill, 17 février.

Brunelle, N., Gendron, A., Dufour, M., Leclerc, D. & Cousineau, M-M. (2009). *Pratiques de jeux de hasard et d'argent chez des adolescents : portrait, profils de sévérité et liens avec la consommation de drogues et la délinquance*. Direction de la Santé Publique de Montréal, 19 janvier.

Brunelle, N., Cousineau, M.-M., Dufour, M., Leclerc, D. & Gendron, A. (2008). Trajectoires de jeunes joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance : Résultats préliminaire du volet quantitatif. Activité de suivi du FORSC, Montréal, 5 décembre.

Gendron, A., Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M-M. & Dufour, M. (2008). Pratiques de jeux de hasard et d'argent chez les adolescents: portrait, profils de sévérité et liens avec la consommation de drogues et la délinquance. Colloque conjoint de l'ACJQ-FQCRPAT, Sheraton, Montréal, 12 novembre.

Brunelle, N., Cousineau, M.-M., Dufour, M., Leclerc, D. & Gendron, A. (2007). Trajectoires de jeunes joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance : Présentation du projet. Activité de suivi du FORSC, Montréal, 8 novembre.

À cela s'ajoute sept présentations des portraits personnalisés des écoles qui ont collaboré à ce projet. Toutefois, par soucis de respecter notre engagement de confidentialité avec ces milieux, nous avons choisi de ne pas détailler les titres et lieux de ces présentations.

10- Déclaration d'inventions et brevets (P.I.)

Non-applicable

11- Autres réalisations

Non-applicable

ANNEXES

ANNEXE A : Questionnaires

Questionnaire socio-démographique.....	48
Questionnaire usage d'Internet, des jeux vidéo et des jeux de hasard et d'argent.....	51
Questionnaire consommation de substances psychoactives (DEP-ADO).....	59
Questionnaire délinquance (MASPAQ).....	62
Questionnaire détresse psychologique.....	67
Questionnaire impulsivité et prise de risque.....	68
Questionnaire supervision parentale.....	69
Questionnaire intimidation et taxage.....	70
Affiche ressources d'aide.....	74

Données socio-démographiques :

Code :

- 1) Lieu de recrutement: _____
- 2) Niveau scolaire : a) 1^{er} sec b) 2^e sec c) 3^e sec d) 4^e sec e) 5^e sec f) autre : _____
- 3) Sexe : a) Masculin b) Féminin
- 4) Âge : _____ ans
- 5) Date de naissance : Jour : _____ Mois : _____ Année : _____
- 6) Origine ethnique : _____
- 7) Type de famille : a) traditionnelle (2 parents) b) monoparentale c) reconstituée
d) autre : _____
- 8) Nombre de frères et sœurs (incluant les frères et les sœurs adoptifs et les demi-frères et les demi-sœurs) : a) aucun b) 1 c) 2 d) 3 e) autres : _____
- 9) Rang dans la famille : _____
- 10) Je vis avec mes frères et sœurs : a) OUI tous b) OUI, certains d'entre-eux c) NON
- 11) Lors de ton dernier bulletin, quelle était ta moyenne générale?
 - a) Moins de 50%
 - b) De 50% à 59%
 - c) De 60% à 69%
 - d) De 70% à 79%
 - e) De 80% à 89%
 - f) 90% et plus
- 12) Jusqu'où as-tu l'intention de poursuivre tes études ?
 - a) Je ne compte pas terminer mon secondaire
 - b) Je compte terminer mon secondaire
 - c) Je compte faire un CEGEP
 - d) Je compte aller à l'université
 - e) Je ne sais pas car je ne suis pas encore décidé(e)

13) Jusqu'où tes parents, ou ceux qui les remplacent, tiennent-ils à ce que tu poursuives des études ?

- a) Que je ne termine pas mon secondaire
- b) Que je termine mon secondaire
- c) Que j'aille au CEGEP
- d) Que j'aille à l'université
- e) Je ne le sais pas

14) Emploi père : _____

15) Emploi mère : _____

16) Mes parents me donnent de l'argent de poche : a) OUI b) NON

Si oui \implies Combien par semaine : _____

17) J'ai un revenu d'emploi (légal ou travail au noir) : a) OUI b) NON

Si oui \implies a) Type d'emploi : _____

b) Nombre d'heures par semaine : _____

c) Revenu moyen par semaine : _____

18) Possèdes-tu une carte de guichet te permettant de payer avec *Interac* ?

- a) OUI
- b) NON

19) Possèdes-tu une carte de crédit à toi, le compte à ton nom (Visa, Mastercard, Amex, etc) ?

- a) OUI
- b) NON

20) Utilises-tu la carte de crédit de tes parents (Visa, Mastercard, Amex, etc) ?

- a) OUI j'ai une carte crédit à mon nom mais le compte est à mes parents
- b) OUI j'utilise la carte de crédit de mes parents avec leur autorisation
- c) OUI j'utilise la carte de crédit de mes parents sans leur autorisation
- c) NON

21) Dirais-tu que tu as :

- a) Un bon réseau d'amis
- b) Quelques amis
- c) Pas d'amis du tout

22) Fais-tu parti d'un gang de rue organisé (ordre d'importance entre les membres) ?

- a) OUI
- b) J'ai déjà fait parti d'un gang de rue mais plus maintenant
- c) NON \rightarrow (**Passe à la question 25**)

23) Est-ce que les membres de ton gang de rue commettent des actes de violence ou de criminalité ?

- a) OUI
- b) NON

24) Est-ce que les membres de ton gang portent des signes distinctifs (tatous, couleurs, style vestimentaire, nom, etc.) ?

- a) OUI
- b) NON

25) As-tu déjà comparu devant un juge parce que tu avais besoin d'être protégé ?

- a) OUI
- b) NON

26) As-tu déjà comparu devant un juge parce que tu avais fait un délit ?

- a) OUI
- b) NON

Ton expérience d'Internet

Code :

1. Disposes-tu d'un ordinateur à la maison ? OUI NON

Si oui, où est situé cet ordinateur ?

- a) Dans un endroit accessible par tous les membres de la famille
- b) Dans une pièce qui fait office de bureau à la maison
- c) Dans ta chambre
- d) Autre (préciser): _____

2. Disposes-tu d'un accès à Internet à la maison ? OUI NON

3. Au cours de ta vie, as-tu déjà utilisé Internet à la maison ou ailleurs ?

OUI NON (Si non, passe à la question 10)

4. À quel âge as-tu commencé à utiliser Internet ? _____ ans

5. Avec qui as-tu utilisé Internet pour la première fois ? _____

6. Combien d'heures en moyenne passes-tu chaque semaine sur Internet ?

- a) _____ heures
- b) Je ne vais qu'occasionnellement sur Internet
- c) Je ne vais pas sur Internet à chaque semaine

7. Quel usage fais-tu d'Internet (tu peux encercler plusieurs réponses) :

- a) À aller dialoguer, « Chater », sur des sites tel MSN, My Space, etc.
- b) Aller sur des Blogues
- c) Écrire des Courriels
- d) Faire des Recherches à des fins scolaires
- e) Jouer à des Jeux solitaires
- f) Jouer à des Jeux en interactions avec d'autres Internauts (MUD)
- g) Télécharger de la musique ou des films
- h) Visiter des sites tel Youtube
- i) Regarder des sites pour adultes
- j) Autre (préciser) : _____

8. Quels sites visites-tu le plus fréquemment ?

9. Participes-tu à des jeux de rôles sur Internet (Second life, War of Worldcraft, etc.) ?

OUI NON

Si oui : a) Combien d'heures joues-tu en moyenne par semaine : _____ heures

b) Quel est le personnage qui te représente le mieux : _____

c) Qu'est-ce qui te plaît le plus dans ce genre de jeux sur Internet ?

d) Qu'est-ce qui te plaît le moins dans ce genre de jeux sur Internet ?

Ton utilisation des jeux vidéo

10. Au cours de ta vie, as-tu déjà joué à des jeux vidéo (Playstation, Xbox, etc..) ?

OUI NON **(Si non, passe à la question 15)**

11. À quel âge as-tu joué aux jeux vidéo pour la première fois ? _____ ans

12. Combien d'heures en moyenne consacres-tu chaque semaine à jouer à des jeux vidéo ?

a) _____ heures

b) Je ne joue qu'occasionnellement à des jeux vidéo

c) Je ne joue pas à des jeux vidéo à chaque semaine

13. Quel est ton type de jeu préféré ? (Encerle un seul choix)

- a) jeux de sport
- b) jeux de guerre
- c) jeux d'habiletés
- d) jeux d'aventures
- e) jeux de simulation
- f) jeux de stratégie
- g) jeux de rôles
- h) autre (préciser) : _____

14. Généralement, quand tu joues à des jeux vidéo, joues-tu :

- a) seul
- b) avec des membres de ma famille
- c) avec des amis
- d) en réseau avec d'autres joueurs

Ton expérience des jeux de hasard et d'argent

15. Au cours de ta vie, as-tu déjà joué à **des jeux d'hasard et d'argent** (par exemple : loterie, « gratteux », vidéo poker, casino, cartes, dés, bingo, paris sportifs, etc.) ?

OUI NON (Si non, passe à la question 37)

16. À quel âge as-tu joué à des jeux d'argent pour la première fois?

J'avais _____ ans

17. Avec qui as-tu appris à jouer à des jeux d'argent et de hasard ? (**Encerle ton choix**)

- a) parents
- b) grands-parents
- c) membres de la famille (oncle, tante, cousin, cousine, etc.)
- d) amis
- e) autres (préciser): _____

18. AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS, as-tu... (Réponds à chaque question)

	Non	Juste une fois pour essayer	Moins d'une fois par mois OU à l'occasion	Environ 1 fois par mois	La fin de semaine OU 1 ou 2 fois par semaine	3 fois et plus par semaine MAIS pas tous les jours	Tous les jours
a. acheté des billets de loterie (comme le 6/49® ou le Banco™)	0	1	2	3	4	5	6

b. joué à Mise-O-Jeu™	0	1	2	3	4	5	6
c. acheté des gratteux	0	1	2	3	4	5	6
d. joué au bingo pour de l'argent	0	1	2	3	4	5	6
e-1. misé ou gagé de l'argent à des machines à sous sur Internet (casinos virtuels)	0	1	2	3	4	5	6
e-2. misé ou gagé sans argent à des casinos virtuels en mode DEMO	0	1	2	3	4	5	6
f-1. misé ou gagé de l'argent au poker sur Internet	0	1	2	3	4	5	6
f-2. misé ou gagé sans argent au poker sur Internet en mode DEMO	0	1	2	3	4	5	6
g. misé ou gagé à d'autres jeux de hasard et d'argent sur Internet lesquels : _____	0	1	2	3	4	5	6
h. joué sur des appareils de loteries vidéo en dehors d'un casino (bars ou restaurants)	0	1	2	3	4	5	6
i. joué à des jeux de cartes pour de l'argent <u>Si oui</u> : a) avec amis b) avec ta famille c) avec des inconnus	0	1	2	3	4	5	6
j. parié sur des événements sportifs (autre que Mise-O-Jeu™)	0	1	2	3	4	5	6
k. été joué dans un casino	0	1	2	3	4	5	6
l. misé ou gagé sur des jeux d'habiletés (comme le billard, basketball, etc.)	0	1	2	3	4	5	6
m. joué à des jeux de dés pour de l'argent <u>Si oui</u> :a) avec amis b) avec ta famille c) avec des inconnus	0	1	2	3	4	5	6
n. misé ou gagé à d'autres jeux que ceux mentionnés ci-haut	0	1	2	3	4	5	6
o. fait des paris entre amis	0	1	2	3	4	5	6
p. reçu des billets de loterie (comme le 6/49® ou le Banco™) ou des gratteux en cadeau	0	1	2	3	4	5	6
q. si oui, qui t'as donné ces billets ?	a) Quelqu'un de ta parenté (père, mère, oncle, tante, grands-parents) b) Un (e) amie (e) c) Autres (préciser) : _____						

Partout dans la question 19, le mot « jeu » concerne uniquement les jeux de hasard et d'argent

19. AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS, à quelle fréquence.... (Réponds à chaque question)

	Jamais	1 ou 2 fois	Quelques fois	Souvent
a. as-tu pensé à des jeux ou planifié la prochaine fois que tu étais pour jouer ?	1	2	3	4
b. as-tu senti le besoin de dépenser de plus en plus d'argent quand tu participais à des jeux pour ressentir le même niveau d'excitation ?	1	2	3	4
c. es-tu devenu frustré ou de mauvaise humeur quand tu essayais de jouer moins souvent ou d'arrêter de jouer ?	1	2	3	4
d. t'est-il arrivé de jouer pour fuir tes problèmes ?	1	2	3	4
e. après avoir perdu de l'argent au jeu, as-tu joué les jours suivants pour tenter de regagner l'argent perdu ?	1	2	3	4
f. as-tu menti à ta famille et à tes amis pour cacher la fréquence à laquelle tu participes à des jeux ?	1	2	3	4
g. as-tu dépensé de l'argent prévu pour ton dîner à l'école ou celui prévu pour des billets d'autobus ou de métro pour participer à des jeux ?	1	2	3	4
h. as-tu pris de l'argent à des personnes avec qui tu habites sans leur permission pour pouvoir participer à des jeux ?	1	2	3	4
i. as-tu volé de l'argent à des personnes autres que des membres de ta famille, ou fait du vol à l'étalage, pour pouvoir participer à des jeux ?	1	2	3	4
j. as-tu eu des disputes avec un membre de ta famille ou avec des amis proches à cause de tes activités de jeu ?	1	2	3	4
k. t'es-tu absenté de l'école pour participer à des jeux ?	1	2	3	4
l. as-tu demandé de l'aide à quelqu'un parce que tu voulais cesser de jouer ?	1	2	3	4

20. Quel est le plus gros montant d'argent que tu as joué durant la dernière année ? _____ \$

21. Quel est ton plus gros gain et ta plus grosse perte d'argent au jeu durant la dernière année ?

Gain : _____ \$ Perte : _____ \$

22. Globalement, dirais-tu que ta participation au jeu:

a) te fait gagner de l'argent b) te fait perdre de l'argent

23. Combien d'heures en moyenne consacres-tu chaque semaine aux jeux de hasard et d'argent ?

- a) _____ heures
- b) Je ne joue qu'occasionnellement à des jeux de hasard et d'argent
- c) Je ne joue pas à des jeux de hasard et d'argent à chaque semaine

24. Quels sont les moyens que tu utilises ou que tu as déjà utilisés pour financer tes mises ?

(Tu peux encercler plus d'une réponse)

- a) argent de poche
- b) travail rémunéré
- c) cadeaux
- d) amis
- e) emprunts
- f) prêts sur gage
- g) vente d'objets personnels
- h) prendre de l'argent à quelqu'un sans qu'il ne le sache
- i) activités illégales (Identifie)
 - Fraude
 - Vol
 - Recel
 - Cartes de crédits volées ou frauduleuses
 - Vente et trafic de drogues
 - Prostitution
 - Autre : _____
- j) taxage
- k) autres sources de financement: _____

25. As-tu déjà essayé de t'améliorer en lisant sur des stratégies aux jeux de hasard et d'argent ?

- OUI NON

26. Considères-tu que tu as un problème de jeu d'hasard et d'argent ou que tu es « accro » ?

- OUI NON

27. Pour toi, les jeux de hasard et d'argent sont :

- a) 100% dû au hasard
- b) 75% dû au hasard et 25% d'habiletés
- c) 50% dû au hasard et 50% d'habiletés
- d) 25% dû au hasard et 75% d'habiletés
- e) 100% d'habiletés

28. Crois-tu qu'après avoir perdu plusieurs fois de suite, tu as probablement plus de chances de gagner ?

OUI NON

29. Crois-tu que tu pourrais gagner plus d'argent si tu avais recours à un système ou une stratégie quelconque ?

OUI NON

Ton utilisation des jeux de hasard et d'argent sur Internet

30. AU COURS DE TA VIE, as-tu déjà fait des mises sur Internet (paris sportifs virtuels, casinos virtuels, machines à sous virtuelles, poker hold'em, etc.) ?

OUI NON (si non, passe à la question 37)

31. Quel âge avais-tu la première fois ? _____

32. En présence de qui joues-tu généralement aux jeux de hasard et d'argent sur Internet ?

- a) je joue seul
- b) parents
- c) grands-parents
- d) membres de la famille (oncle, tante, cousin, cousine, etc.)
- e) amis
- f) autres (préciser): _____

33. Quel est le plus gros montant que tu as misé sur Internet ? _____ \$

34. Quel est ton plus gros gain ? _____ \$

35. Quelle est ta plus grosse perte ? _____ \$

36. Qu'aimes-tu le plus des jeux de hasard et d'argent sur Internet ?

37. Qu'est-ce qui te motive à jouer à des jeux de hasard et d'argent sur Internet ?

38. À ta connaissance, y a-t-il des joueurs problématiques (qui jouent trop) dans ta famille immédiate (parent, frère, sœur, oncle, tante, grands-parents)?

OUI NON

39. À ta connaissance, y a-t-il des personnes qui ont un problème d'alcool ou d'autres drogues dans ta famille immédiate (parent, frère, sœur, oncle, tante, grands-parents) ?

OUI NON

40. À ta connaissance, y a-t-il des personnes qui ont commis des actes criminels, qu'ils aient été arrêtés ou non, dans ta famille immédiate (parent, frère, sœur, oncle, tante, grands-parents) ?

OUI NON

Si oui → a) père b) mère
(Encerle) c) frère d) sœur
e) grands-parents f) oncle ou tante
g) autre : _____

DEP-ADO

GRILLE DE DÉPISTAGE DE CONSOMMATION PROBLÉMATIQUE D'ALCOOL
ET DE DROGUES CHEZ LES ADOLESCENTS ET LES ADOLESCENTES

RISQ

Code :

Date
année mois jour

Quel est ton niveau scolaire actuel?

- Secondaire I
- Secondaire II
- Secondaire III
- Secondaire IV
- Secondaire V
- Autre : _____

Âge : Sexe : Garçon Fille

1) Au cours des 12 derniers mois as-tu consommé l'un de ces produits et si oui quelle a été la fréquence de ta consommation? (indiquer une seule réponse par produit)

	Pas consommé	À l'occasion	Une fois par mois environ	La fin de semaine ou une à deux fois par semaine	3 fois et + par semaine mais pas tous les jours	Tous les jours
Alcool	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cannabis (ex.: mari, pot, haschich, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cocaïne ex. : coke, snow, crack, freebase, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Colle/solvant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hallucinogènes (ex.: LSD, PCP, ecstasy, mescaline, buvard, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Heroïne (ex.: smack)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amphetamines/Speed (ex.: uppers)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autres*	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

* L'un ou l'autre des médicaments suivants, pris sans prescription, barbituriques, sédatifs, hypnotiques, tranquillisants, ritalin

2.a) Au cours de ta vie, as-tu déjà consommé l'un de ces produits?

(1 fois par semaine pendant au moins 1 mois)

OUI ➔ Passez à Q2b

NON ➔ Passez à la 3

2.b) À quel âge as-tu commencé à consommer régulièrement?

(1 fois/semaine pendant au moins 1 mois)

de l'alcool _____ ans
une ou des drogues _____ ans

Réservé à l'usage de l'intervenant

Facteur 1 = Alcool et cannabis	Facteur 2 = Autres s	facteur 3 = conséquences
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	

3) **Au cours de ta vie, t'es-tu déjà injecté des drogues?** OUI NON

Si aucune consommation dans les 12 derniers mois → passez à la Question 7

4) **As-tu consommé de l'alcool ou d'autres drogues au cours des 30 derniers jours** OUI NON

5. a) **GARÇON**

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu pris 8 (huit) consommations d'alcool ou plus dans une même occasion? _____ FOIS

b) **FILLE**

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois as-tu pris 5 (cinq) consommations d'alcool ou plus dans une même occasion? _____ FOIS

6) **Au cours des 12 derniers mois, cela t'est-il arrivé?** OUI NON

a) ta consommation d'alcool ou de drogue a nui à ta santé physique (ex. : problèmes digestifs, overdose, infection, irritation nasale, tu as été blessé(e), etc.)

b) tu as eu des difficultés psychologiques à cause de ta consommation d'alcool ou de drogue (ex. : anxiété, dépression, problèmes de concentration, pensées suicidaires etc.);

c) ta consommation d'alcool ou de drogue a nui à tes relations avec ta famille;

d) ta consommation d'alcool ou de drogue a nui à une de tes amitiés ou à ta relation amoureuse;

e) tu as eu des difficultés à l'école à cause de ta consommation d'alcool ou de drogue (ex. : absence, suspension, baisse des notes, baisse de motivation, etc.);

f) tu as dépensé trop d'argent ou tu en as perdu beaucoup à cause de ta consommation d'alcool ou de drogue;

g) tu as commis un geste délinquant alors qu tu avais consommé de l'alcool ou de la drogue, même si la police ne t'a pas arrêté (ex. : vol, avoir blessé quelqu'un, vandalisme, vente de drogues, conduite avec facultés affaiblies, etc.)

h) tu as pris des risque alors que tu avais consommé de l'alcool ou de la drogue (ex. : relations sexuelles non protégées ou invraisemblables à jeun, conduite d'un véhicule 4X4 ou d'une motoneige, ou activités sportives sous intoxication, etc.);

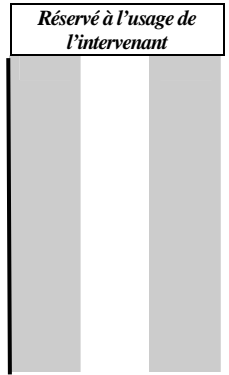
i) tu as l'impression que les mêmes quantités d'alcool ou de drogues avaient maintenant moins d'effet sur toi;

j) tu as parlé de ta consommation d'alcool ou de drogues à un travailleur social, un professeur, un professionnel de la santé, etc.

Réservé à l'usage de l'intervenant

7) **Quelle a été ta consommation de tabac au cours des 12 derniers mois ?**

- Pas consommé
- A l'occasion
- Une fois par mois environ
- La fin de semaine ou une à deux fois semaine
- 3 fois et + par semaine mais pas tous les jours
- Tous les jours



SCORES BRUTS FACTORIELS

--	--	--	--	--	--

SCORE TOTAL

--	--

Mes comportements déviants

Code :

Tu dois répondre à toutes les questions.

Lorsque tu as déjà fait le comportement énoncé, tu dois aussi remplir la 2^{ème} et 3^{ème} colonne du tableau.

		L'as-tu déjà fait ?	Quel âge avais-tu la première fois ?	L'as-tu fait dans les <u>12 derniers mois</u> ?
1	Avoir pris une bouteille de bière, un verre de vin, un verre de boisson forte ? (d2)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
2	Avoir vendu de la drogue (n'importe quelle sorte) ? (d11)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
3	Avoir dit à tes parents que tu refusais de faire ce qu'ils t'ordonnaient de faire? (d3)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
4	Avoir pris et gardé quelque chose entre 20\$ et 150\$ qui ne t'appartenait pas? (d45)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
5	Avoir brisé ou détruit par exprès, des choses qui ne t'appartenaient pas? (d12)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
6	Avoir brisé ou détruit par exprès, une antenne, des pneus ou d'autres parties d'une automobile? (d54)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
7	Avoir pris de la marijuana ou du hachisch (un joint, du pot) ? (d59)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
8	T'être sauvé de la maison pendant plus de 24 heures, plus d'une journée? (d8)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
9	T'être servi de notes cachées ou d'autres moyens défendus pour tricher pendant un examen? (d32)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent

10	Alors que tu étais fâché contre quelqu'un, as-tu essayé d'amener les autres à détester cette personne? (d9)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
11	Avoir pris une automobile pour faire un tour, sans la permission du propriétaire? (d58)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
12	Avoir dérangé ta classe par exprès ? (d1)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
13	Avoir flâné ou niaisé le soir lorsque tu étais supposé être à la maison? (d13)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
14	Avoir brisé ou détruit par exprès, une école (briser des vitres, salir des murs...)? (d41)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
15	Avoir manqué l'école sans une excuse valable? (d35)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
16	Avoir défoncé une porte ou une fenêtre et être entré quelque part pour y prendre quelque chose? (d14)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
17	T'être saoulé avec de la bière, du vin ou d'autres boissons fortes ? (d52)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
18	Avoir utilisé une arme (bâton, couteau, fusil, roches...) en te battant avec une autre personne? (d21)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
19	Avoir répondu à un de tes professeurs en n'étant pas poli ? (d17)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
20	Avoir brisé ou détruit par exprès quelque chose qui appartenait à tes parents ou à un autre membre de ta famille? (d22)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
21	Avoir fait usage de stimulants (speed, pep pills, etc.) ou d'hallucinogènes (LSD, STP, PCP, mescaline, THC, etc.) ou de l'ecstasy (MDMA, XTC) ? (d55)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent

22	Avoir pris une motocyclette pour faire un tour, sans la permission du propriétaire? (d50)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
23	Avoir pris et gardé de l'argent à la maison sans la permission et sans l'intention de le rapporter? (d24)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
24	Alors que tu étais fâché contre quelqu'un, as-tu répondu des rumeurs sur cette personne? (d29)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
25	Avoir eu des relations sexuelles (autre que le baiser) avec une personne du sexe opposé ? (d18)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
26	T'être introduit quelque part où tu n'avais pas le droit (ex. : maison où il n'y a personne, hangars, voies ferrées, maisons en construction...)? (d56)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
27	Avoir pris et gardé quelque chose de moins de 20\$ qui ne t'appartenait pas? (d51)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
28	Avoir manqué un cours pendant que tu étais à l'école? (d42)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
29	Être entré sans payer dans un endroit payant? (d33)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
30	Alors que tu étais fâché contre quelqu'un, as-tu dit aux autres que je ne veux pas de lui (d'elle) dans notre groupe? (d20)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
31	Avoir conduit une automobile sans permis? (d23)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
32	Avoir pris des drogues dures (héroïne, morphine, opium, crack, ...)? (d48)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
33	Avoir utilisé des fausses cartes pour entrer quelque part? (d40)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent

34	Avoir pris et gardé quelque chose de 150\$ et plus qui ne t'appartenait pas? (d25)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
35	Avoir pris une automobile pour la vendre? (d60)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
36	Alors que tu étais fâché contre quelqu'un, as-tu dit de vilaines choses dans son dos? (d15)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
37	Avoir pris et gardé quelque chose sans payer dans un magasin? (d4)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
38	As-tu claqué une porte ou frapper ou casser quelque chose parce que tu étais fâché contre quelqu'un? (d62)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
39	Avoir menacé de battre quelqu'un pour le forcer à faire quelque chose qu'il ne voulait pas faire? (d5)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
40	Avoir menacé et malmené les autres pour avoir ce que tu voulais? (d16)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
41	T'être battu à coups de poing avec une autre personne? (d10)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
42	Alors que tu étais taquiné ou menacé, t'être fâché facilement et avoir frappé? (d26)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
43	Si quelqu'un t'as bousculé accidentellement, avoir pensé qu'il le faisait exprès, t'être mis en colère et avoir cherché à te battre? (d27)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
44	Avoir battu quelqu'un qui ne t'avait rien fait? (d38)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
45	Avoir pris part à des batailles entre groupes de jeunes (gangs)? (d43)	1. Oui 2. Non	_____ ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent

46	Avoir porté une arme (une chaîne, un couteau, fusil, etc...)? (d44)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
47	Avoir encouragé d'autres jeunes à s'en prendre à une personne que tu n'aimais pas? (d49)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
48	Avoir lancé des roches, des bouteilles ou d'autres objets à des personnes? (d57)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent
49	Avoir utilisé la force physique (ou menacé de le faire) pour dominer d'autres jeunes? (d61)	1. Oui 2. Non	_____ans	1. Jamais 2. une ou deux fois 3. plusieurs fois 4. très souvent

Mon expérience sur la vie en général

Code :

1. Au cours du dernier mois, à quelle fréquence (**jamais, de temps en temps, assez souvent ou très souvent**), as-tu vécu chacune des manifestations suivantes ?

(Encerle ta réponse)

		Jamais	Temps en temps	Assez souvent	Très souvent
1.	T'être senti désespéré en pensant à l'avenir ?	1	2	3	4
2.	T'être senti seul ?	1	2	3	4
3.	Avoir eu des blancs de mémoire ?	1	2	3	4
4.	T'être senti découragé ou avoir eu les bleus (Te sentir « down ») ?	1	2	3	4
5.	T'être senti tendu ou sous pression ?	1	2	3	4
6.	T'être senti ennuyé ou peu intéressé par les choses ?	1	2	3	4
7.	T'être laissé emporter contre quelqu'un ou quelque chose ?	1	2	3	4
8.	Avoir ressenti des peurs ou des craintes ?	1	2	3	4
9.	Avoir pleuré facilement ou t'être senti sur le point de pleurer ?	1	2	3	4
10.	Avoir de la difficulté à te souvenir des choses ?	1	2	3	4
11.	T'être senti négatif envers les autres ?	1	2	3	4
12.	T'être senti agité ou nerveux intérieurement ?	1	2	3	4
13.	T'être senti facilement contrarié ou irrité ?	1	2	3	4
14.	T'être fâché pour des choses sans importance ?	1	2	3	4

Au cours des trois derniers mois :

- | | OUI | NON |
|---|--------------------------|--------------------------|
| a) Est-ce que ces manifestations ont nui à ta vie familiale ou amoureuse ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Est-ce que ces manifestations ont nui à ta capacité de travailler ou d'étudier ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Est-ce que ces manifestations t'ont restreint dans tes activités sociales ?
(Ex : loisirs, rencontres avec votre parenté, amis, autres) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) As-tu consulté quelqu'un au sujet de ces manifestations ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) As-tu sérieusement pensé au suicide ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f) As-tu fait une tentative de suicide ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Mes comportements en général

Code :

Répondre par **OUI** par **NON** aux énoncés en faisant un **X** dans la case appropriée à ton expérience :

1	Est-ce que tu aimerais la sensation de descendre une haute montagne très rapidement en ski?	OUI	NON
2	Est-ce que tu aimerais faire du ski sur l'eau?	OUI	NON
3	Est-ce que tu aimerais faire de la plongée sous-marine?	OUI	NON
4	Est-ce que tu as l'habitude de bien réfléchir avant de faire quelque chose?	OUI	NON
5	Est-ce que tu as l'habitude de parler sans avoir bien pensé à ce que tu voulais dire?	OUI	NON
6	Est-ce que tu aimerais faire des sauts en parachute?	OUI	NON
7	Est-ce que tu es une personne impulsive (réagir vite sans penser)?	OUI	NON
8	Est-ce qu'en général tu fais et tu dis des choses sans t'arrêter pour penser?	OUI	NON
9	Est-ce que tu aimes prendre des risques?	OUI	NON
10	Est-ce que tu te mets souvent dans le trouble parce que tu fais des choses sans penser?	OUI	NON

Supervision parentale

1. Habituellement, est-ce que tes parents/tuteurs essaient de savoir :

	JAMAIS	PARFOIS	SOUVENT
Ce que tu fais pendant tes temps libres			
Avec quels amis tu es pendant tes temps libres			
Où tu te trouves dans tes temps libres			
De quelle manière tu dépenses ton argent			

2. Habituellement, est-ce que tes parents/tuteurs essaient :

	JAMAIS	PARFOIS	SOUVENT	Non applicable
De savoir combien de temps par jour tu passes sur Internet				
De limiter ton nombre d'heures d'utilisation d'Internet				
De connaître les sites Internet que tu visites				
De vérifier les sites Internet que tu visites				
De t'interdire de visiter certaines sites Internet ?				

3. À quelle heure arrives-tu à la maison après l'école ? _____

4. À quelle heure tes parents arrivent-ils du travail ?

Père : _____

Mère : _____

Mes expériences avec l'intimidation et le taxage

Code :

Dans ce questionnaire, tu réponds en encerclant la lettre qui correspond à ton choix.

A propos de l'intimidation

Voici quelques questions portant sur l'intimidation. On dit qu'un jeune est intimidé quand un autre adolescent ou un groupe de jeune, lui disent des choses méchantes et déplaisantes. C'est aussi de l'intimidation quand un jeune est poussé, frappé, menacé, enfermé dans un local ou d'autres choses du même genre. Ces choses peuvent se produire fréquemment et c'est difficile pour l'adolescent intimidé de se défendre. C'est aussi de l'intimidation quand un adolescent est niaisé ou rejeté par les autres de manière répétée.

Mais ce n'est pas de l'intimidation quand deux adolescents d'à peu près la même force se chicanent ou se battent.

1. Combien de fois as-tu été intimidé **au cours des douze derniers mois** ?

- A Je n'ai pas été intimidé dans les 12 derniers mois
- B C'est arrivé 1 ou 2 fois
- C Parfois, de temps en temps
- D A peu près 1 fois par semaine
- E Quelques fois par semaine

2. Combien de fois as-tu été intimidé **dans le dernier mois** ?

- A Jamais
- B 1 fois
- C 2 fois
- D 3 ou 4 fois
- E 5 fois au plus

3. **Si tu as été intimidé** au cours des 12 derniers mois, est-ce que les personnes **(Si non intimidé, tu passes à la question 4)**

	Non aucune fois	Oui 1 fois	Oui plus d'une fois
t'ont crié des noms	A	B	C
ont voulu que la chicane prenne entre tes amis et toi	A	B	C
ont voulu te prendre des choses sans ta permission	A	B	C
ont ri de toi à cause de ton apparence	A	B	C
ont ri de toi pour différentes raisons	A	B	C
t'ont frappé très fort	A	B	C
t'ont donné des coups de pieds	A	B	C
t'ont blessé physiquement d'une manière quelconque	A	B	C

t'ont battu	A	B	C
ont voulu que tes amis se tournent contre toi	A	B	C
ont refusé de te parler	A	B	C
ont fait en sorte que les autres ne te parlent plus	A	B	C
ont sacré contre toi	A	B	C
ont voulu briser des choses qui t'appartiennent	A	B	C
t'ont volé tes choses	A	B	C
ont délibérément endommagé des choses qui sont à toi	A	B	C
t'ont dit des insultes à caractère sexuel	A	B	C
t'ont dit ou ont écrit des propos pouvant nuire à ta réputation sur Internet.	A	B	C

Autres (précisez) _____

4. Combien de fois **as-tu participé à intimider** d'autres jeunes. **Au cours des douze derniers mois**

...

- A Je n'ai pas intimidé
- B C'est arrivé 1 ou 2 fois
- C A quelques reprises
- D A peu près 1 fois par semaine
- E Quelques fois par semaine

5. Combien de fois as-tu participé à intimider **dans le dernier mois**?

- A Jamais
- B 1 fois
- C 2 fois
- D 3 ou 4 fois
- E 5 fois au plus

6. **Si tu as intimidé** au cours des 12 derniers mois, est-ce que tu as **(Si non intimidé, tu passes à la question 7)**

	Non aucune fois	Oui 1 fois	Oui plus d'une fois
crié des noms	A	B	C
voulu que la chicane prenne entre une personne et ses amis	A	B	C
voulu prendre des choses d'une personne sans sa permission	A	B	C
ri d'une personne à cause de son apparence	A	B	C
ri d'une personne pour différentes raisons	A	B	C

frappé très fort une autre personne	A	B	C
donné des coups de pieds à une autre personne	A	B	C
blessé physiquement une personne d'une manière quelconque	A	B	C
battu une personne	A	B	C
voulu que ses amis se tournent contre elle	A	B	C
fait en sorte que les autres refusent de lui parler	A	B	C
fait en sorte que les autres ne lui parlent plus	A	B	C
sacré contre elle	A	B	C
voulu briser des choses qui lui appartiennent	A	B	C
volé des choses à une autre personne	A	B	C
délibérément endommagé des choses qui sont à elle	A	B	C
adressé des insultes à caractère sexuel	A	B	C
écrit des propos pouvant nuire à la réputation d'une personne sur INTERNET	A	B	C
écrit des choses menaçantes ou déplaisantes sur une personne sur INTERNET	A	B	C

A propos du taxage

Le taxage, c'est lorsqu'un individu prend quelque chose qui appartient à une autre personne contre sa volonté, sans qu'elle soit d'accord. Pour ce faire, l'agresseur peut utiliser la menace, l'intimidation, la force physique.

7. AU COURS DES DOUZE DERNIERS MOIS ...

	Jamais	Une seule fois	Entre 2 et 5 fois	5 fois et plus
J'ai été victime de taxage	A	B	C	D
J'ai été témoin d'un acte de taxage	A	B	C	D
J'ai tenté de faire ou j'ai fait du taxage	A	B	C	D

8. La dernière fois où tu as été victime de taxage, celui que te taxait était **(Si non victime, passes à la question 10)**

- un jeune de ton âge
- un plus jeune que toi
- un jeune plus âgé
- un gang de rue
- une personne en lien avec mes activités de jeux sur Internet
- Autre, précisez _____

9. Qu'est ce qu'on t'a pris :

- a) du matériel scolaire
- b) mes vêtements ou chaussures
- c) mon vélo
- d) de l'argent
- e) ma carte de guichet avec le NIP
- f) ma carte de guichet sans le NIP
- g) mon cellulaire
- h) Autre, précisez _____

10. La dernière fois où tu as taxé quelqu'un, celui que tu taxais était **(Si tu n'as pas taxé, tu peux passer au questionnaire suivant)**

- a) un jeune de ton âge
- b) un plus jeune que toi
- c) un jeune plus âgé
- d) un gang de jeunes
- e) une personne en lien avec tes activités de jeux sur Internet
- f) Autre, précisez _____

**Si tu ressens le besoin d'avoir de l'aide ou de parler après l'entrevue,
tu peux contacter les ressources suivantes :**

Un intervenant de ton école

(psychoéducateur, psychologue, travailleur social, . . .) : voir ton agenda

C.S.S.S. (C.L.S.C.) de ton quartier : _____



lignes téléphoniques d'écoute :

- Tel-Écoute : 819-376-4242
- Jeunesse j'écoute : 1 (800) 668-6868
- Tel-jeunes : 1 (800) 263-2266
- 1 (866) appelle (suicide)

maison des jeunes et travailleurs de rue :

- Escale jeunesse : 819-694-7564
- Maison des jeunes Alternative jeunesse : 819-373-6065
- Maison des jeunes du Cap de la madeleine : 819-371-2982
- Maison des jeunes Action jeunesse : 819-373-4974
- Point de rue : 819-694-4545

pour des problèmes de jeu ou de drogues:

- Jeu Aide et Référence : 1 (800) 461-0140
- Drogues aide et références : 1 (800) 265-2626
- Domrémy MCQ: 819-374-4744
- Centre le Grand Chemin (Maison Jean Lapointe) : 819-229-2018

Pour obtenir des renseignements additionnels ou formuler des commentaires concernant ta participation à ce projet de recherche, il est possible de contacter la chercheuse principale **Natacha Brunelle** au (819) 376-5011 poste 4012 ou la coordonnatrice **Annie Gendron** au (819) 376-5011 poste 4252. Ligne sans frais: 1-800-365-0922. Pour toute insatisfaction concernant ta participation à cette recherche, tu peux contacter le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières au (819) 376-5011 poste 2133.

ANNEXE B : Participants

Tableau 1

Nombre des élèves sollicités, participants et taux de participation au volet scolaire

Écoles	Élèves (n)	Absent (n)	Refus (n)	Oui (n)	Retrait (n)	Total (n)	Taux (%)
Mauricie publique	312	15	9	288	--	288	97 %
Mauricie privée	360	8	20	331	2	329	94 %
Montréal publique	379	29	17	333	--	333	95 %
Montréal privée	286	47	6	243	--	243	98 %
Québec publique	415	11	7	396	--	415	98 %
Québec privée	333	16	27	287	--	333	91 %
TOTAL	2085	126	86	1878	2	1876	96%

ANNEXE C : Formulaires de consentement

Lettre d'information aux parents volet scolaire.....	77
Formulaire de consentement des élèves volet quantitatif.....	79
Formulaire de consentement des élèves volet qualitatif.....	83
Feuille de consignes aux recruteurs centres de traitement volet qualitatif.....	84
Formulaire de consentement des parents centre de traitement volet qualitatif.....	86
Formulaire de consentement des adolescents centre de traitement volet qualitatif....	88
Feuille de consignes aux recruteurs centre jeunesse de Québec volet qualitatif.....	90
Formulaire de consentement des parents centre jeunesse de Québec volet qualitatif...	92
Formulaire de consentement des adolescents centre jeunesse de Québec volet qualitatif	95
Formulaire de consentement des parents centre jeunesse Mauricie volet qualitatif....	98
Formulaire de consentement des adolescents centre jeunesse Mauricie volet qualitatif	100
Reçu pour compensation des participants.....	102

Projet « Habitudes de jeux de hasard et d'argent sur Internet »

Chercheure principale : Natacha Brunelle
Département de psychoéducation, UQTR

Madame, Monsieur,

J'aimerais vous informer qu'en accord avec la direction de l'école, une étude se déroulera dans les classes de secondaires III, IV et V. Cette étude, subventionnée par le Fonds de recherche sur la société et la culture (FQRSC) et approuvée par cinq comités d'éthique de la recherche, vise à documenter la pratique des jeux de hasard et d'argent des adolescents, notamment par Internet. Ces pratiques seront mises en lien avec la consommation de substances psychoactives (SPA) et les comportements délinquants chez les jeunes. Des adolescents en centres jeunesse et en centres de traitement de la toxicomanie et du jeu pathologique seront également sollicités pour participer à cette étude. Nous désirons rencontrer des jeunes présentant différents niveaux de risque reliés à la pratique des jeux de hasard et d'argent (joueurs occasionnels, joueurs à risque ou joueurs pathologiques probables).

Votre adolescent(e) sera informé(e) des objectifs de l'étude, de ses implications et des procédures par une assistante de recherche avant de signer une feuille de consentement à sa participation. S'il(elle) accepte de participer à l'étude, votre adolescent(e) aura à remplir huit questionnaires portant sur des informations sociodémographiques, la pratique des jeux d'hasard et d'argent, la consommation de SPA, la délinquance, la détresse psychologique, l'impulsivité, la supervision parentale reliée à l'utilisation d'Internet et l'intimidation/taxage. Les jeunes répondront à ces questionnaires durant une période de classe spécialement prévue à cet effet. La possibilité lui sera offerte, s'il(elle) le désire, de participer à un entretien plus en profondeur lors d'une deuxième rencontre d'une durée moyenne de 60 minutes. Durant cette entretien, il ou elle sera invité(e) à nous parler plus librement de ses habitudes de jeux. Seulement quelques adolescents seront retenus dans le cadre de ces entretiens et leur participation dépendra d'un tirage au sort parmi ceux qui se seront dits intéressés. Ils seront contactés à partir des coordonnées qu'ils fourniront dans leur formulaire de consentement. Enfin, votre adolescent pourra fournir son consentement écrit à être contacté pour participer à une recherche éventuelle complémentaire à celle-ci au cours des cinq prochaines années.

Dans chacune des classes, une compensation (certificat cadeau d'une valeur de 20\$ échangeable chez un détaillant de musique) sera attribuée par tirage au sort parmi les élèves ayant participé au projet de recherche. Également, tous ceux qui participeront au volet qualitatif de notre étude recevront un certificat cadeau d'une valeur de 20\$ aussi échangeable chez un détaillant de musique.

Votre adolescent(e) sera avisé(e) qu'il peut se retirer en tout temps de la recherche. Des mesures concrètes seront prises pour préserver son **anonymat** et la **confidentialité** de ses réponses : aucun nom

ne sera associé aux résultats, seules des données de groupe seront diffusées en lien avec les questionnaires et des noms fictifs seront utilisés pour rendre compte des données d'entretien. L'anonymat et la confidentialité lui sont garantis dans les limites des lois canadiennes et québécoises (Loi de la protection de la jeunesse, Loi sur le système de justice pénal pour adolescents, etc...), ce qui signifie par exemple que la confidentialité n'est pas garantie dans le cas où il révélerait des informations à l'effet que sa sécurité ou celle d'autrui est gravement en danger.

Tout le matériel de la recherche (questionnaires, formulaires de consentement, etc.) sera conservé sous clés à l'UQTR et sera détruit cinq ans après la fin de l'étude. Seuls les membres de l'équipe de recherche y auront accès. Par le fait même, vous ne pourrez donc pas connaître les résultats propres à votre adolescent. Dans l'éventualité où la passation de questionnaires ou les entretiens amèneraient votre adolescent(e) à éprouver un malaise ou un quelconque besoin de soutien psychologique, il(elle) sera référé(e) à un intervenant scolaire désigné à l'avance et/ou à une ressource d'aide extérieure.

Pour obtenir des renseignements additionnels ou formuler des commentaires sur la recherche, il est possible de contacter la chercheuse principale **Natacha Brunelle : (819) 376-5011 poste 4012** ou la coordonnatrice du projet **Annie Gendron au (819) 376-5011 poste 4252**. Ligne sans frais : 1-800-365-0922. **Pour toute insatisfaction concernant la participation de votre adolescent à cette recherche, il est possible de contacter également le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières au (819) 376-5011 poste 2133.**

Nous vous remercions pour votre compréhension.



Natacha Brunelle, chercheuse principale du projet
Titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les trajectoires d'usage de drogues et les problématiques associées
Professeure-chercheure,
Département de psychoéducation de l'UQTR

No. Approbation éthique UQTR : CER-07-125-07.06
Formulaire approuvé par le CÉR du CJQ-IU, le CERFAS de l'Université de Montréal et le CÉRT

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT (Scolaire)

Code :

Projet « Habitudes de jeux de hasard et d'argent sur Internet »

Cette recherche a pour but d'étudier les liens entre la pratique des jeux de hasard et d'argent par Internet, la consommation de substances psychoactives (SPA) et les comportements délinquants. Des jeunes en milieu scolaire (secondaires 3, 4, 5), en centres jeunesse et en centres de traitement de la toxicomanie et du jeu pathologique seront sollicités pour participer à ce projet. Mon implication permettra de documenter la pratique des jeux de hasard et d'argent et son contexte chez les jeunes afin d'améliorer la prévention et l'intervention auprès d'eux.

Ma participation est volontaire et **je peux me retirer à tout moment de la recherche**. Si ma participation m'amène à éprouver un malaise ou un quelconque besoin de soutien psychologique, je pourrai obtenir une référence vers une ressource d'aide. Des mesures concrètes seront prises pour préserver mon **anonymat** et la **confidentialité** de mes réponses: **aucun nom ne sera associé aux résultats diffusés** (utilisation de numéros, de noms fictifs, moyennes) et le matériel de recherche sera conservé sous clé à l'UQTR. Seuls les membres de l'équipe de recherche y auront accès. Les documents nominalisés (ce formulaire ainsi que les reçus de compensation) et les questionnaires complétés (dénominalisés) seront détruits cinq ans après la fin de l'étude. Je comprends que l'anonymat et la confidentialité me sont garantis dans les limites des lois canadiennes et québécoises (Loi de la protection de la jeunesse, Loi sur le système de justice pénal pour adolescents, etc...), ce qui signifie par exemple que la confidentialité n'est pas garantie dans le cas où je révélerais des informations à l'effet que ma sécurité ou celle d'autrui est gravement en danger.

J'accepte de répondre à huit questionnaires pour une durée de 60 minutes qui me seront présentés et expliqués concernant les données sociodémographiques, la pratique des jeux de hasard et d'argent, la consommation de SPA, la délinquance, la détresse psychologique, l'impulsivité, la supervision parentale, l'intimidation/taxage. J'ai été informé qu'une compensation (certificat cadeau d'une valeur de 20\$ échangeable chez un détaillant de musique) sera attribuée par tirage au sort parmi les élèves de ma classe ayant participé au projet de recherche.

Natalia Bumbello

J'accepte de participer à ce projet de recherche :

Signature du/de la participant/e

Dans l'éventualité où un projet d'étude, dans le prolongement de celui-ci, serait financé au cours des cinq prochaines années, j'autorise les membres de l'équipe de recherche à me contacter pour y participer. Pour ce faire, ils pourront utiliser mes coordonnées indiquées en page 4.

OUI

NON

Pour obtenir des renseignements additionnels ou formuler des commentaires, il est possible de contacter la chercheuse principale Natacha Brunelle au (819) 376-5011 poste 4012 ou la coordonnatrice Annie Gendron au (819) 376-5011 poste 4252. Ligne sans frais: 1-800-365-0922. **Pour toute insatisfaction concernant ma participation à cette recherche, je peux contacter le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières au (819) 376-5011 poste 2133.**

No. Approbation éthique UQTR : CER-07-125-07.06

Formulaire approuvé par le CÉR du CJC-IU, le CERFAS de l'Université de Montréal et le CÉRT

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT (2)

Code :

Projet « Habitudes de jeux de hasard et d'argent sur Internet »

Volet qualitatif

Afin de bien comprendre les trajectoires des jeunes joueurs qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent, notamment aux jeux par Internet, les chercheurs de cette étude désirent entendre des expériences concrètes. C'est pourquoi des jeunes seront sollicités pour exprimer leur vécu. Un entretien de recherche qualitatif, c'est une rencontre où je peux raconter mes expériences que je considère importantes de partager sur un sujet. **En tout temps, je peux cesser la rencontre** sans qu'il n'y ait de conséquences. Dans l'éventualité où ma participation m'amène à éprouver un malaise ou un quelconque besoin de soutien psychologique, je pourrai obtenir une référence à une ressource d'aide.

J'accepte de contribuer en réalisant un entretien de recherche qualitatif d'une durée moyenne de 60 minutes avec un assistant de recherche. J'accepte qu'il me contacte directement par téléphone ou par courriel afin de prendre un rendez-vous selon mes disponibilités. J'ai été informé que parmi tous les jeunes volontaires, un tirage au sort sera effectué pour recruter les participants qui seront rencontrés dans le cadre d'un entretien. Il se peut que je ne sois pas sélectionné pour participer. Si je participe, j'ai été informé qu'une compensation (certificat cadeau d'une valeur de 20\$ échangeable chez un détaillant de musique) me sera remise à la fin de l'entretien. Un appareil d'enregistrement audio est nécessaire afin que l'assistant puisse mieux m'écouter sans avoir à prendre des notes et qu'il puisse rapporter mes propos plus justement. Tout sera mis en œuvre pour préserver mon anonymat (conservation des enregistrements sous clés, utilisation de noms fictifs) et la confidentialité de mes propos.

J'accepte de participer à un entretien de recherche qualitatif dans le cadre de cette étude et je fournis mes coordonnées à la page suivante afin qu'un assistant de recherche me contacte à cet effet:

Signature du/de la participant/e

____/____/____

Jour Mois Année

Nom : _____
Numéro de téléphone (indique le numéro de qui il s'agit) : _____
Autre numéro de téléphone (indique le numéro de qui il s'agit) : _____
Adresse : _____
Numéro de ton télé avertisseur (paget) et/ou cellulaire : _____
Adresse courriel : _____

Pour obtenir des renseignements additionnels ou formuler des commentaires, il est possible de contacter la chercheuse **Natacha Brunelle au (819) 376-5011 poste 4012** ou la coordonnatrice **Annie Gendron au (819) 376-5011 poste 4252**. Ligne sans frais : 1-800-365-0922. Pour toute insatisfaction concernant ta participation à cette recherche, tu peux contacter le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières au (819) 376-5011 poste 2133.

No. Approbation éthique UQTR : CER-07-125-07.06

Formulaire approuvé par le CÉR du CJQ-IU, le CERFAS de l'Université de Montréal et le CÉRT

Projet « Habitudes de jeux de hasard et d'argent sur Internet »

Volet qualitatif

Afin de bien comprendre les trajectoires des jeunes joueurs qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent, notamment aux jeux par Internet, les chercheurs de cette étude désirent entendre des expériences concrètes. C'est pourquoi des jeunes sont sollicités pour exprimer leur vécu. Un entretien de recherche qualitatif, c'est une rencontre où je peux raconter mes expériences que je considère importantes de partager sur un sujet. **En tout temps, je peux cesser la rencontre** sans qu'il n'y ait de conséquences. Dans l'éventualité où ma participation m'amène à éprouver un malaise ou un quelconque besoin de soutien psychologique, je pourrai obtenir une référence à une ressource d'aide.

J'accepte de contribuer en réalisant un entretien de recherche qualitatif d'une durée moyenne de 60 minutes avec un assistant de recherche. J'ai été informé que parmi tous les jeunes volontaires qui avait complétés le formulaire de consentement prévu à cet effet, un tirage au sort a effectué, et j'ai été sélectionné pour participer à ce volet. Une compensation (certificat cadeau d'une valeur de 20\$ échangeable chez un détaillant de musique) me sera remise à la fin de l'entretien en guise de remerciement. Un appareil d'enregistrement audio est nécessaire afin que l'assistant puisse mieux m'écouter sans avoir à prendre des notes et qu'il puisse rapporter mes propos plus justement. Tout sera mis en œuvre pour préserver mon anonymat (conservation des enregistrements sous clés, utilisation de noms fictifs, changement de noms des lieux nommés, etc.) et la confidentialité de mes propos.

Je comprends que l'anonymat et la confidentialité me sont garantis dans les limites des lois canadiennes et québécoises (Loi de la protection de la jeunesse, Loi sur le système de justice pénal pour adolescents, etc...), ce qui signifie par exemple que la confidentialité n'est pas garantie dans le cas où je révélerais des informations à l'effet que ma sécurité ou celle d'autrui est gravement en danger.

Par ma signature, j'accepte de participer à un entretien de recherche qualitatif dans le cadre de cette étude.

Signature du/de la participant/e

____/____/____

Jour Mois Année

Pour obtenir des renseignements additionnels ou formuler des commentaires, il est possible de contacter la chercheuse **Natacha Brunelle au (819) 376-5011 poste 4012** ou la coordonnatrice **Annie Gendron au (819) 376-5011 poste 4252**. Ligne sans frais : 1-800-365-0922. Pour toute insatisfaction concernant ta participation à cette recherche, tu peux contacter le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières au (819) 376-5011 poste 2133.

No. Approbation éthique UQTR : CER-07-125-07.06

Formulaire approuvé par le Comité d'éthique du CJQ-IU, le CERFAS de l'Université de Montréal et le CÉRT.

Projet de recherche : « Trajectoires de jeunes joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance »

PROJET EN BREF REMIS AUX INTERVENANTS « RECRUTEURS »

Objectif : L'objet principal de ce projet est l'étude des relations entre la pratique des jeux de hasard et d'argent par Internet, la consommation de substances psychoactives (SPA), la délinquance et la détresse psychologique chez des adolescents. Nous désirons rencontrer des jeunes présentant différents niveaux de risque reliés à la pratique des jeux de hasard et d'argent qu'ils aient une problématique sévère ou non.

Où : Centres de traitement de la toxicomanie et du jeu compulsif, Centres jeunesse, Écoles secondaires du réseau public et du réseau privé.

Régions : Montréal, Mauricie et Québec.

Quand : Recrutement de septembre 2007 à mars 2009

Qui :

- Garçons et filles âgés de **14 ans et plus**;
- Parlant français couramment (peu importe l'origine ethnique);
- Sont **volontaires**;
- Avoir déjà participé à des jeux de hasard et d'argent sur Internet au cours de leur vie
 - o **Avec argent réelle ou non (argent virtuelle)**

Comment :

- Une rencontre d'une durée approximative totale de **2 heures** divisée en 2 parties.
- **Première partie** de la rencontre réservée à l'administration de **questionnaires**.
- **Deuxième partie** de la rencontre réservée à la réalisation d'un **entretien de recherche qualitatif**. Il s'agit ici d'explorer les motivations du jeunes à jouer, son vécu relatif au jeu et les liens qu'il perçoit entre son comportement de jeu, sa délinquance et ou sa consommation de SPA.
- Les entretiens seront enregistrés selon les règles de **confidentialité**: d'aucune façon le répondant ne pourra être identifié, ni les personnes ou organismes qu'il pourrait nommer dans son récit (utilisation de noms fictifs lors de la retranscription verbatim des entretiens); une procédure de codage alpha-numérique permettra de dénominaliser les questionnaires tout en permettant de les jumeler aux formulaires de consentement; seule l'équipe de recherche aura accès au matériel sous clés; il y aura destruction des enregistrements une fois l'étude terminée; les données ne serviront qu'à la réalisation de cette étude etc.; aucun résultat individuel ne sera présenté, seules des moyennes et des tendances centrales ressortiront en guise de résultats.

- Les entretiens seront réalisés à un moment opportun pour le jeune, pour les intervenants concernés et pour l'intervieweur;
- À la fin de chaque entrevue, un **certificat-cadeau d'une valeur de 20\$** sera remis à chaque jeune participant en guise de compensation. Ils devront signer des feuilles de reçu à cet effet;

Besoins :

- Autorisations nécessaires;
- Personne-ressource dans chaque lieu de recrutement;
 - o que cette **personne-ressource** :
 - 1) Vérifie dans les dossiers ou auprès des jeunes lesquels sont éligibles pour la recherche;
 - 2) Présente brièvement le projet à ces jeunes sélectionnés à l'aide d'informations contenues dans ce document;
 - 3) Demande à ces jeunes s'ils sont intéressés à participer à l'étude et donc à rencontrer un intervieweur;
 - 4) Contacte la coordonnatrice pour convenir d'une date et une heure à la convenance de chacun (voir coordonnées ci-bas);
- Accès aux jeunes en question;
- Accès à un **local fermé (avec prise de courant), si possible retiré de la circulation et du bruit.**

Coordonnées de la coordonnatrice :

Annie Gendron au (819) 376-5011 poste 4252 ou ligne sans frais : 1-800-365-0922.
Annie.gendron@uqtr.ca

Merci à l'avance pour votre collaboration,



Natacha Brunelle

Professeure, Dép. Psychoéducation
 Université du Québec à Trois-Rivières
 Titulaire de la CRC sur les trajectoires d'usage de drogues et
 les problématiques associées, chercheure au RISQ, CICC et GRIAPS
 C.P.500, Trois-Rivières, G9A 5H7
 Tél. : (819) 376-5011 poste 4012
 Fax : (819) 376-5066

No. Approbation éthique UQTR : CER-07-125-07.06

Formulaire approuvé par le Comité d'éthique du CJC-IU, le CERFAS de l'Université de Montréal et le CÉRT.

Formulaire de consentement parents

Projet « Habitudes de jeux de hasard et d'argent par Internet »

(Centres de traitement de la toxicomanie et du jeu pathologique)

Chercheuse principale : Natacha Brunelle

Département de psychoéducation, UQTR

En accord avec la direction du centre où se trouve votre adolescent(e), ce(tte) dernier(ère) est sollicité(e) pour participer à un projet de recherche. Cette étude, subventionnée par le Fonds de recherche sur la société et la culture (FQRSC) et approuvée par le Comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières, vise à documenter la pratique des jeux de hasard et d'argent des adolescents, notamment par Internet. Ces pratiques seront mises en lien avec la consommation de substances psychoactives (SPA) et les comportements délinquants chez les jeunes. Des adolescents en centres jeunesse, en centres de traitement de la toxicomanie et du jeu pathologique et en milieu scolaire seront également sollicités pour participer à cette étude. Nous désirons rencontrer des jeunes présentant différents niveaux de risque reliés à la pratique des jeux de hasard et d'argent (joueurs occasionnels, joueurs à risque ou joueurs pathologiques probables).

Votre adolescent(e) sera informé(e) des objectifs de l'étude, de ses implications et des procédures par une assistante de recherche avant de signer une feuille de consentement à sa participation. En général, une seule rencontre sera nécessaire pour participer à cette étude. S'il(elle) accepte de participer à l'étude, votre adolescent(e) aura d'abord environ 50 minutes pour remplir six questionnaires portant sur la pratique des jeux d'hasard et d'argent, la consommation de SPA, la délinquance, la détresse psychologique, l'intimidation et le taxage, l'impulsivité et la recherche d'aventures. Dans un deuxième temps, il(elle) sera appelé(e) à participer à un entretien de recherche qualitatif d'une durée moyenne de 60 minutes nécessitant un enregistrement audio afin de nous permettre de mieux l'écouter sans prendre des notes. Si votre adolescent(e) n'est pas disposé à poursuivre la rencontre pendant une heure, une deuxième rencontre rapprochée dans le temps pourra être prévue pour ce volet qualitatif de l'étude. Enfin, votre adolescent pourra fournir son consentement écrit à participer à une recherche éventuelle complémentaire à celle-ci au cours des cinq prochaines années. Il fournira ses coordonnées sur son formulaire de consentement pour que les assistants de recherche puissent le contacter à ce moment. À la fin de la rencontre, une compensation (certificat cadeau d'une valeur de 20\$ échangeable chez un détaillant de musique) lui sera remise en guise de remerciement pour son implication.

Votre adolescent(e) sera avisé(e) qu'il peut se retirer en tout temps de la recherche. Des mesures concrètes seront également prises pour préserver son **anonymat** et la **confidentialité** de ses réponses : aucun nom ne sera associé aux résultats diffusés, seules des données de groupe seront diffusées en lien avec les questionnaires et des noms fictifs seront utilisés pour rendre compte des données d'entrevue.

Le matériel brut de la recherche sera conservé sous clés à l'UQTR et seuls les membres de l'équipe de recherche y auront accès. Par le fait même, vous ne pourrez donc pas connaître les résultats propres à votre adolescent. Les documents nominalisés (son formulaire de consentement ainsi que les reçus pour compensation), les questionnaires complétés et les enregistrements seront détruits cinq ans après la fin de l'étude, seuls les membres de l'équipe de recherche y ayant accès pour la durée de l'étude.

Dans l'éventualité où la passation de questionnaires ou les entretiens amèneraient votre adolescent(e) à éprouver un malaise ou un quelconque besoin de soutien psychologique, il pourra obtenir une référence à une ressource d'aide. Une feuille contenant la liste des ressources disponibles dans sa région lui sera remise à la fin de la ou les rencontres et une entente préalable sera prise avec un intervenant du centre où il se trouve.

Pour obtenir des renseignements additionnels ou formuler des commentaires, il est possible de contacter la chercheuse principale Natacha Brunelle (819) 376-5011 poste 4012 ou la coordonnatrice du projet Annie Gendron au (819) 376-5011 poste 4072. Ligne sans frais : 1-800-365-0922. **Pour toute insatisfaction concernant la participation de votre adolescent à cette recherche, il est possible de contacter le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières au (819) 376-5011 poste 2133.**

Nous vous remercions pour votre collaboration.



Natacha Brunelle, chercheuse principale du projet
Titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les trajectoires d'usage de drogues et les problématiques associées
Professeure-chercheuse,
Département de psychoéducation de l'UQTR

J'accepte que mon (ma) adolescent(e) participe à ce projet de recherche :

Nom de l'adolescent (écrire en lettres moulées)

Signature d'un parent ou tuteur

No. Approbation éthique UQTR : CER-07-125-07.06

Formulaire approuvé par le Comité d'éthique du CJC-IU, le CERFAS de l'Université de Montréal et le CÉRT.

Projet « Habitudes de jeux de hasard et d'argent par Internet »

Chercheuse principale : Natacha Brunelle (UQTR)

Cette recherche a pour but d'étudier les liens entre la pratique des jeux de hasard et d'argent par Internet, la consommation d'alcool et d'autres drogues et la délinquance à l'adolescence. Des jeunes du secondaire (3, 4 et 5), de centres jeunesse et de centres de traitement de la toxicomanie et du jeu compulsif seront invités à participer dans trois régions du Québec. Mon implication permettra de mieux connaître la pratique des jeux de hasard et d'argent et son contexte chez les jeunes afin d'améliorer la prévention et l'intervention.

Ma participation est volontaire et **je peux me retirer à tout moment de la recherche**. Si je venais à éprouver un malaise ou un besoin de support psychologique, je pourrai obtenir une référence d'aide. **L'anonymat** et la **confidentialité** de mes réponses sont assurés:

- **aucun nom ne sera associé aux résultats publiés** (noms fictifs);
- les données seront conservées sous clé à l'UQTR et seuls les membres de l'équipe de recherche y auront accès;
- si cela s'avère nécessaire, le comité d'éthique de la recherche du Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire se réserve le droit d'accéder à mon dossier tenu par l'équipe de recherche pour des fins de vérification éthique;
- tous les documents seront détruits cinq ans après la fin de l'étude.

Je comprends que l'anonymat et la confidentialité me sont garantis dans les limites des lois canadiennes et québécoises (Loi de la protection de la jeunesse, Loi sur le système de justice pénal pour adolescents, etc...), ce qui signifie par exemple que la confidentialité n'est pas garantie dans le cas où je révélerais des informations à l'effet que ma sécurité ou celle d'autrui est gravement en danger.

Je comprends que ce qui est attendu de moi est :

- de participer à un entretien de recherche d'une durée moyenne de 60 minutes. Cet entretien doit être enregistré afin 1) de permettre à l'assistant de recherche de mieux m'écouter sans avoir à prendre des notes et; 2) de mieux traduire mes propos en utilisant des noms fictifs;
- ensuite, après une petite pause, de répondre durant environ 50 minutes à huit questionnaires concernant la pratique des jeux de hasard et d'argent, la consommation d'alcool et d'autres drogues, la délinquance, l'intimidation/taxage, la détresse psychologique, l'impulsivité, la supervision parentale et les données socio-démographiques.

Une compensation (certificat cadeau de 20\$ échangeable chez un détaillant de musique) me sera remise à la fin de l'entretien.

Enfin, j'ai été informé que le rapport de recherche final sera mis à ma disposition au Centre jeunesse dans lequel j'ai été recruté. Si je le désire, une copie du rapport de recherche final me sera envoyée par courriel si j'en fais la demande à la chercheuse principale ou à la coordonnatrice du projet aux coordonnées indiquées plus bas.



Chercheuse principale

J'accepte de participer à ce projet de recherche :

___/___/___

Signature du/de la participant/e

Jour Mois Année

___/___/___

Signature de l'assistant de recherche

Jour Mois Année

Dans l'éventualité où un projet d'étude, dans le prolongement de celui-ci, serait financé au cours des cinq prochaines années, j'autorise les membres de l'équipe de recherche à me contacter pour y participer. Pour ce faire, ils pourront utiliser mes coordonnées ci-dessous.

OUI

NON

Nom : _____

Numéro de téléphone : _____

Autre # téléphone (indique le numéro de qui il s'agit) : _____

Adresse permanente : _____

Autre adresse (indique l'adresse de qui il s'agit) : _____

Courriel : _____

Pour obtenir des renseignements additionnels ou formuler des commentaires, il est possible de contacter la chercheuse principale Natacha Brunelle au (819) 376-5011 poste 4012 ou la coordonnatrice Annie Gendron au (819) 376-5011 poste 4252. Ligne sans frais : 1-800-365-0922.

Pour toute insatisfaction concernant ma participation à cette recherche, je peux contacter le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières au (819) 376-5011 poste 2133.

No. Approbation UQTR : CER-07-125-07.06

Formulaire approuvé par le CÉR du CJQ-IU, du CERFAS (U. de Montréal) et du CÉRT.

Projet de recherche : « Trajectoires de jeunes joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance »

PROJET EN BREF REMIS AUX INTERVENANTS « RECRUTEURS »

- Objectif :** L'objet principal de ce projet est l'étude des relations entre la pratique des jeux de hasard et d'argent par Internet, la consommation de substances psychoactives (SPA), la délinquance et la détresse psychologique chez des adolescents. Nous désirons rencontrer des jeunes présentant différents niveaux de risque reliés à la pratique des jeux de hasard et d'argent qu'ils aient une problématique sévère ou non.
- Où :** Centres jeunesse, Centres de traitement de la toxicomanie et du jeu compulsif, Écoles secondaires du réseau public et du réseau privé.
Régions : Montréal, Mauricie et Québec.
- Quand :** Recrutement de septembre 2007 à mars 2009
- Qui :**
- Garçons et filles âgés de **14 ans et plus**;
 - Parlant français couramment (peu importe l'origine ethnique);
 - Sont **volontaires**;
 - Avoir déjà participé à des jeux de hasard et d'argent sur Internet (avec de la vraie argent ou non) au cours de leur vie ou avoir participé en regardant quelqu'un le faire (parents, sœurs, frères, amis, etc.);
 - Dépistés comme étant des joueurs
 - **Si le jeune arrive d'un centre de traitement de la toxicomanie et du jeu compulsif, lui demander d'abord s'il a déjà été sollicité pour participer à cette étude. Si oui, ne pas lui offrir de participer à cette étude.**
- Combien :** **Au total, 4 jeunes joueurs par milieu de recrutement.**
- Comment :**
- Une rencontre d'une durée approximative totale de **2 heures** divisée en 2 parties.
 - **Première partie** de la rencontre réservée à l'administration de **questionnaires**. Des mesures sur le jeu, la délinquance, l'impulsivité, la détresse psychologique, l'intimidation, la consommation de substances psychoactives seront prises.
 - **Deuxième partie** de la rencontre réservée à la réalisation d'un **entretien de recherche qualitatif** de type semi-directif avec une consigne de départ ouverte et quelques thèmes plus précis à explorer. Il s'agit ici d'explorer les motivations du jeunes à jouer, son vécu relatif au jeu et les liens qu'il perçoit entre son comportement de jeu, sa délinquance et ou sa consommation de SPA.
 - Les entretiens seront enregistrés selon les règles de **confidentialité**: d'aucune façon le répondant ne pourra être identifié, ni les personnes ou organismes qu'il pourrait nommer dans son récit (utilisation de noms fictifs lors de la retranscription verbatim des entretiens); une procédure de codage alpha-numérique permettra de dénominaliser les questionnaires tout en permettant de les jumeler aux formulaires

de consentement; seule l'équipe de recherche aura accès au matériel sous clés; il y aura destruction des enregistrements une fois l'étude terminée; les données ne serviront qu'à la réalisation de cette étude etc.; aucun résultat individuel ne sera présenté, seules des moyennes et des tendances centrales ressortiront en guise de résultats.

- Les entretiens seront réalisés à un moment opportun pour le jeune, pour les intervenants concernés et pour l'intervieweur;
- À la fin de chaque entrevue, un **certificat-cadeau d'une valeur de 20\$** sera remis à chaque jeune participant en guise de compensation. Ils devront signer des feuilles de reçu à cet effet;

Besoins :

- Autorisations nécessaires;
- Personne-ressource dans chaque lieu de recrutement;
 - o que cette **personne-ressource** :
 - **1)** Vérifie dans les dossiers ou auprès des jeunes lesquels sont éligibles pour la recherche;
 - **2)** Présente brièvement le projet à ces jeunes sélectionnés à l'aide d'informations contenues dans ce document;
 - **3)** Demande à ces jeunes s'ils sont intéressés à participer à l'étude et donc à rencontrer un intervieweur;
 - **4)** Contacte la coordonnatrice pour convenir d'une date et une heure à la convenance de chacun (voir coordonnées ci-bas);
- Accès aux jeunes en question;
- Accès à un **local fermé (avec prise de courant) si possible retiré de la circulation et du bruit.**

Coordonnées de la coordonnatrice :

Contactez **Annie Gendron** au (819) 376-5011 poste 4252 ou ligne sans frais : 1-800-365-0922.

Merci à l'avance pour votre collaboration,



10/01/2008

Natacha Brunelle

Professeure, Dép. Psychoéducation (UQTR)
Titulaire de la CRC sur les trajectoires d'usage de drogues et
les problématiques associées, chercheure au RISQ, CICC et GRIAPS
C.P.500, Trois-Rivières, G9A 5H7
Tél. : (819) 376-5011 poste 4012
Fax : (819) 376-5066

Date

CER-07-125-07.06 (UQTR)

Formulaire approuvé par le CÉR du CJQ-IU, du CERFAS (U. de Montréal) et le CÉRT

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT PARENTS (CJQ-IU)
Projet « Habitudes de jeux de hasard et d'argent par Internet »
Chercheure principale : Natacha Brunelle (UQTR)

En accord avec la direction du centre où se trouve votre adolescent, il sera sollicité pour participer à un projet de recherche. Cette étude, subventionnée par le Fonds de recherche sur la société et la culture (FQRSC) et approuvée par le Comité d'éthique de la recherche de l'UQTR, de la Faculté des Arts et sciences de l'Université de Montréal et le Comité d'éthique et de la recherche du CJQ-IU, vise à documenter la pratique des jeux de hasard et d'argent des adolescents, notamment par Internet. Ces pratiques seront mises en lien avec la consommation d'alcool et d'autres drogues (cannabis, cocaïne, pcp, amphétamines, etc.), les comportements délinquants (vols, agressions, etc.) et la détresse psychologique chez les jeunes. Des adolescents en centres jeunesse, en centres de traitement de la toxicomanie et du jeu compulsif et en milieu scolaire seront sollicités dans trois régions du Québec. Nous désirons rencontrer des jeunes présentant différents niveaux de risque reliés à la pratique des jeux de hasard et d'argent (joueurs occasionnels, joueurs à risque ou joueurs pathologiques probables).

Votre adolescent sera informé des objectifs de l'étude, de son implication attendue et des procédures par une assistante de recherche avant de signer un formulaire de consentement. Voici ce qui sera attendu de lui :

- participer à un entretien de recherche d'une durée moyenne de 60 minutes nécessitant un enregistrement audio afin de nous permettre de mieux l'écouter sans prendre des notes et pour mieux traduire ses propos en utilisant des noms fictifs;
- compléter huit questionnaires (environ 50 minutes) portant sur les renseignements socio-démographiques, la pratique des jeux d'hasard et d'argent, la consommation d'alcool et d'autres drogues, la délinquance, l'intimidation et le taxage, la détresse psychologique, l'impulsivité et la supervision parentale. En général, une seule rencontre sera nécessaire pour participer à cette étude. Toutefois, si votre adolescent n'est pas disposé à poursuivre la rencontre pendant 50 minutes, une deuxième rencontre pourra être prévue pour compléter les questionnaires;
- fournir ou non son consentement écrit à participer à une recherche éventuelle complémentaire à celle-ci au cours des cinq prochaines années. Il fournira ses coordonnées sur son formulaire de consentement pour que les assistants de recherche puissent le contacter à ce moment.

À la fin de la rencontre, une compensation (certificat cadeau d'une valeur de 20\$ échangeable chez un détaillant de musique) lui sera remis en guise de remerciement pour son implication.

Votre adolescent sera avisé qu'il peut se retirer en tout temps de la recherche. Des mesures concrètes seront également prises pour préserver son **anonymat** et la **confidentialité** de ses réponses :

- aucun nom ne sera associé aux résultats publiés (noms fictifs) puisque seules des données de groupe seront diffusées en lien avec les questionnaires et des noms fictifs seront utilisés pour rendre compte des données d'entretiens;
- le matériel de la recherche sera conservé sous clés à l'UQTR où seuls les membres de l'équipe de recherche y auront accès. Par le fait même, vous ne pourrez donc pas connaître les résultats propres à votre adolescent;
- le comité d'éthique de la recherche du Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire se réserve le droit d'accéder au dossier tenu par l'équipe de recherche pour des fins de vérification éthique si nécessaire;
- tout le matériel de recherche sera détruit cinq ans après la fin de l'étude.

Le rapport de recherche final sera déposé dans chacun des centres jeunesse participants et sera mis à votre disposition et à celle de votre adolescent. Vous pourrez en recevoir une copie électronique si vous en faites la demande par courriel à la chercheuse principale ou à la coordonnatrice. Une carte avec les coordonnées nécessaires sera remise à votre adolescent à la fin de la rencontre.

Dans l'éventualité où la passation de questionnaires ou les entretiens amèneraient votre adolescent à éprouver un malaise ou un besoin de soutien psychologique, il sera référé à son intervenant désigné et une liste des ressources d'aide de la région lui sera remise.

Pour obtenir des renseignements additionnels ou formuler des commentaires, il est possible de contacter la chercheuse principale Natacha Brunelle au (819) 376-5011 poste 4012 ou la coordonnatrice Annie Gendron au (819) 376-5011 poste 4252. Ligne sans frais : 1-800-365-0922.

Pour toute insatisfaction concernant la participation de mon adolescent à cette recherche, vous pouvez contacter le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières au (819) 376-5011 poste 2133.

Pour tout commentaire ou plainte lié à la participation de mon adolescent à ce projet de recherche, vous pouvez également contacter M. Michel Bouffard, commissaire local aux plaintes et à la qualité des services du Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire au (418) 661-6951.

Nous vous remercions pour votre collaboration.



Natacha Brunelle, chercheuse principale du projet
Titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les trajectoires d'usage de drogues et les
problématiques associées
Professeure-chercheure, Département de psychoéducation de l'UQTR

J'accepte que mon (ma) adolescent(e) participe à ce projet de recherche :

Nom de l'adolescent (écrire en lettres moulées)

Signature d'un parent ou tuteur

No. Approbation éthique UQTR : CER-07-125-07.06

Formulaire approuvé par le CÉR du CJQ-IU et du CERFAS de l'Université de Montréal et du CÉRT.

Projet « Habitudes de jeux de hasard et d'argent par Internet »

Chercheuse principale : Natacha Brunelle (UQTR)

Cette recherche a pour but d'étudier les liens entre la pratique des jeux de hasard et d'argent par Internet, la consommation d'alcool et d'autres drogues et la délinquance à l'adolescence. Des jeunes du secondaire (3, 4 et 5), de centres jeunesse et de centres de traitement de la toxicomanie et du jeu compulsif seront invités à participer dans trois régions du Québec. Mon implication permettra de mieux connaître la pratique des jeux de hasard et d'argent et son contexte chez les jeunes afin d'améliorer la prévention et l'intervention.

Ma participation est volontaire et **je peux me retirer à tout moment de la recherche**. Si je venais à éprouver un malaise ou un besoin de support psychologique, je pourrai obtenir une référence d'aide. **L'anonymat** et la **confidentialité** de mes réponses sont assurés:

- **aucun nom ne sera associé aux résultats publiés** (noms fictifs);
- les données seront conservées sous clé à l'UQTR et seuls les membres de l'équipe de recherche y auront accès;
- si cela s'avère nécessaire, le comité d'éthique de la recherche du Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire se réserve le droit d'accéder à mon dossier tenu par l'équipe de recherche pour des fins de vérification éthique;
- tous les documents seront détruits cinq ans après la fin de l'étude.

Je comprends que l'anonymat et la confidentialité me sont garantis dans les limites des lois canadiennes et québécoises (Loi de la protection de la jeunesse, Loi sur le système de justice pénal pour adolescents, etc...), ce qui signifie par exemple que la confidentialité n'est pas

garantie dans le cas où je révélerais des informations à l'effet que ma sécurité ou celle d'autrui est gravement en danger.

Je comprends que ce qui est attendu de moi est :

- de participer à un entretien de recherche d'une durée moyenne de 60 minutes. Cet entretien doit être enregistré afin 1) de permettre à l'assistant de recherche de mieux m'écouter sans avoir à prendre des notes et; 2) de mieux traduire mes propos en utilisant des noms fictifs;
- ensuite, après une petite pause, de répondre durant environ 50 minutes à huit questionnaires concernant la pratique des jeux de hasard et d'argent, la consommation d'alcool et d'autres drogues, la délinquance, l'intimidation/taxage, la détresse psychologique, l'impulsivité, la supervision parentale et les données socio-démographiques.

Une compensation (certificat cadeau de 20\$ échangeable chez un détaillant de musique) me sera remise à la fin de l'entretien.

Enfin, j'ai été informé que le rapport de recherche final sera mis à ma disposition au Centre jeunesse dans lequel j'ai été recruté. Si je le désire, une copie du rapport de recherche final me sera envoyée par courriel si j'en fais la demande à la chercheuse principale ou à la coordonnatrice du projet aux coordonnées indiquées plus bas.



Chercheuse principale

J'accepte de participer à ce projet de recherche :

Signature du/de la participant/e

___/___/___

Jour Mois Année

Signature de l'assistant de recherche

___/___/___

Jour Mois Année

Dans l'éventualité où un projet d'étude, dans le prolongement de celui-ci, serait financé au cours des cinq prochaines années, j'autorise les membres de l'équipe de recherche à me contacter pour y participer. Pour ce faire, ils pourront utiliser mes coordonnées ci-dessous.

OUI

NON

Nom : _____
Numéro de téléphone : _____
Autre # téléphone (indique le numéro de qui il s'agit) : _____
Adresse permanente : _____
Autre adresse (indique l'adresse de qui il s'agit) : _____

Courriel : _____

Pour obtenir des renseignements additionnels ou formuler des commentaires, il est possible de contacter la chercheuse principale Natacha Brunelle au (819) 376-5011 poste 4012 ou la coordonnatrice Annie Gendron au (819) 376-5011 poste 4252. Ligne sans frais : 1-800-365-0922.

Pour toute insatisfaction concernant ma participation à cette recherche, je peux contacter le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières au (819) 376-5011 poste 2133.

Pour tout commentaire ou plainte lié à ma participation à ce projet de recherche, je peux également contacter M. Michel Bouffard, commissaire local aux plaintes et à la qualité des services du Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire au (418) 661-6951.

No. Approbation UQTR : CER-07-125-07.06

Formulaire approuvé par le CÉR du CJCQ-IU et du CERFAS (U. de Montréal), CÉRT.

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT PARENTS (CJMauricie)
Projet « Habitudes de jeux de hasard et d'argent par Internet»
Chercheure principale : Natacha Brunelle (UQTR)

En accord avec la direction du centre où se trouve votre adolescent, il sera sollicité pour participer à un projet de recherche. Cette étude, subventionnée par le Fonds de recherche sur la société et la culture (FQRSC) et approuvée par le Comité d'éthique de la recherche de l'UQTR, de la Faculté des Arts et sciences de l'Université de Montréal et le Comité d'éthique et de la recherche du CJQ-IU, vise à documenter la pratique des jeux de hasard et d'argent des adolescents, notamment par Internet. Ces pratiques seront mises en lien avec la consommation d'alcool et d'autres drogues (cannabis, cocaïne, pcp, amphétamines, etc.), les comportements délinquants (vols, agressions, etc.) et la détresse psychologique chez les jeunes. Des adolescents en centres jeunesse, en centres de traitement de la toxicomanie et du jeu compulsif et en milieu scolaire seront sollicités dans trois régions du Québec. Nous désirons rencontrer des jeunes présentant différents niveaux de risque reliés à la pratique des jeux de hasard et d'argent (joueurs occasionnels, joueurs à risque ou joueurs pathologiques probables).

Votre adolescent sera informé des objectifs de l'étude, de son implication attendue et des procédures par une assistante de recherche avant de signer un formulaire de consentement. Voici ce qui sera attendu de lui :

- participer à un entretien de recherche d'une durée moyenne de 60 minutes nécessitant un enregistrement audio afin de nous permettre de mieux l'écouter sans prendre des notes et pour mieux traduire ses propos en utilisant des noms fictifs;
- compléter huit questionnaires (environ 50 minutes) portant sur les renseignements socio-démographiques, la pratique des jeux d'hasard et d'argent, la consommation d'alcool et d'autres drogues, la délinquance, l'intimidation et le taxage, la détresse psychologique, l'impulsivité et la supervision parentale. En général, une seule rencontre sera nécessaire pour participer à cette étude. Toutefois, si votre adolescent n'est pas disposé à poursuivre la rencontre pendant 50 minutes, une deuxième rencontre pourra être prévue pour compléter les questionnaires;
- fournir ou non son consentement écrit à participer à une recherche éventuelle complémentaire à celle-ci au cours des cinq prochaines années. Il fournira ses coordonnées sur son formulaire de consentement pour que les assistants de recherche puissent le contacter à ce moment.

À la fin de la rencontre, une compensation (certificat cadeau d'une valeur de 20\$ échangeable chez un détaillant de musique) lui sera remis en guise de remerciement pour son implication. Votre adolescent sera avisé qu'il peut se retirer en tout temps de la recherche. Des mesures concrètes seront également prises pour préserver son **anonymat** et la **confidentialité** de ses réponses :

- aucun nom ne sera associé aux résultats publiés (noms fictifs) puisque seules des données de groupe seront diffusées en lien avec les questionnaires et des noms fictifs seront utilisés pour rendre compte des données d'entretiens;

- le matériel de la recherche sera conservé sous clés à l'UQTR où seuls les membres de l'équipe de recherche y auront accès. Par le fait même, vous ne pourrez donc pas connaître les résultats propres à votre adolescent;
- le comité d'éthique de la recherche du Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire se réserve le droit d'accéder au dossier tenu par l'équipe de recherche pour des fins de vérification éthique si nécessaire;
- tout le matériel de recherche sera détruit cinq ans après la fin de l'étude.

Le rapport de recherche final sera déposé dans chacun des centres jeunesse participants et sera mis à votre disposition et à celle de votre adolescent. Vous pourrez en recevoir une copie électronique si vous en faites la demande par courriel à la chercheuse principale ou à la coordonnatrice. Une carte avec les coordonnées nécessaires sera remise à votre adolescent à la fin de la rencontre.

Dans l'éventualité où la passation de questionnaires ou les entretiens amèneraient votre adolescent à éprouver un malaise ou un besoin de soutien psychologique, il sera référé à son intervenant désigné et une liste des ressources d'aide de la région lui sera remise.

Pour obtenir des renseignements additionnels ou formuler des commentaires, il est possible de contacter la chercheuse principale Natacha Brunelle au (819) 376-5011 poste 4012 ou la coordonnatrice Annie Gendron au (819) 376-5011 poste 4252. Ligne sans frais : 1-800-365-0922. Pour toute insatisfaction concernant la participation de mon adolescent à cette recherche, vous pouvez contacter le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières au (819) 376-5011 poste 2133. Pour tout commentaire ou plainte lié à la participation de mon adolescent à ce projet de recherche, vous pouvez également contacter M. Michel Bouffard, commissaire local aux plaintes et à la qualité des services du Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire au (418) 661-6951.

Nous vous remercions pour votre collaboration.



Natacha Brunelle, chercheuse principale du projet
Titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les trajectoires d'usage de drogues et les problématiques associées
Professeure-chercheure, Département de psychoéducation de l'UQTR

J'accepte que mon (ma) adolescent(e) participe à ce projet de recherche :

Nom de l'adolescent (écrire en lettres moulées)

Signature d'un parent ou tuteur

No. Approbation éthique UQTR : CER-07-125-07.06

Formulaire approuvé par le CÉR du CJQ-IU et du CERFAS de l'Université de Montréal, CÉRT.

Projet « Habitudes de jeux de hasard et d'argent par Internet »

Chercheure principale : Natacha Brunelle (UQTR)

Cette recherche a pour but d'étudier les liens entre la pratique des jeux de hasard et d'argent par Internet, la consommation d'alcool et d'autres drogues et la délinquance à l'adolescence. Des jeunes du secondaire (3, 4 et 5), de centres jeunesse et de centres de traitement de la toxicomanie et du jeu compulsif seront invités à participer dans trois régions du Québec. Mon implication permettra de mieux connaître la pratique des jeux de hasard et d'argent et son contexte chez les jeunes afin d'améliorer la prévention et l'intervention.

Ma participation est volontaire et **je peux me retirer à tout moment de la recherche**. Si je venais à éprouver un malaise ou un besoin de support psychologique, je pourrai obtenir une référence d'aide. **L'anonymat** et la **confidentialité** de mes réponses sont assurés:

- **aucun nom ne sera associé aux résultats publiés** (noms fictifs);
- les données seront conservées sous clé à l'UQTR et seuls les membres de l'équipe de recherche y auront accès;
- si cela s'avère nécessaire, le comité d'éthique de la recherche du Centre jeunesse de Québec – Institut universitaire se réserve le droit d'accéder à mon dossier tenu par l'équipe de recherche pour des fins de vérification éthique;
- tous les documents seront détruits cinq ans après la fin de l'étude.

Je comprends que l'anonymat et la confidentialité me sont garantis dans les limites des lois canadiennes et québécoises (Loi de la protection de la jeunesse, Loi sur le système de justice pénal pour adolescents, etc...), ce qui signifie par exemple que la confidentialité n'est pas garantie dans le cas où je révélerais des informations à l'effet que ma sécurité ou celle d'autrui est gravement en danger.

Je comprends que ce qui est attendu de moi est :

- de participer à un entretien de recherche d'une durée moyenne de 60 minutes. Cet entretien doit être enregistré afin 1) de permettre à l'assistant de recherche de mieux m'écouter sans avoir à prendre des notes et; 2) de mieux traduire mes propos en utilisant des noms fictifs;
- ensuite, après une petite pause, de répondre durant environ 50 minutes à huit questionnaires concernant la pratique des jeux de hasard et d'argent, la consommation d'alcool et d'autres drogues, la délinquance, l'intimidation/taxage, la détresse psychologique, l'impulsivité, la supervision parentale et les données socio-démographiques.

Une compensation (certificat cadeau de 20\$ échangeable chez un détaillant de musique) me sera remise à la fin de l'entretien.

Enfin, j'ai été informé que le rapport de recherche final sera mis à ma disposition au Centre jeunesse dans lequel j'ai été recruté. Si je le désire, une copie du rapport de recherche final me sera envoyée par courriel si j'en fais la demande à la chercheuse principale ou à la coordonnatrice du projet aux coordonnées indiquées plus bas.



Chercheuse principale

J'accepte de participer à ce projet de recherche :

___/___/___

Signature du/de la participant/e

Jour Mois Année

___/___/___

Signature de l'assistant de recherche

Jour Mois Année

Dans l'éventualité où un projet d'étude, dans le prolongement de celui-ci, serait financé au cours des cinq prochaines années, j'autorise les membres de l'équipe de recherche à me contacter pour y participer. Pour ce faire, ils pourront utiliser mes coordonnées ci-dessous.

OUI

NON

Nom : _____

Numéro de téléphone : _____

Autre # téléphone (indique le numéro de qui il s'agit) : _____

Adresse permanente : _____

Autre adresse (indique l'adresse de qui il s'agit) : _____

Courriel : _____

Pour obtenir des renseignements additionnels ou formuler des commentaires, il est possible de contacter la chercheuse principale Natacha Brunelle au (819) 376-5011 poste 4012 ou la coordonnatrice Annie Gendron au (819) 376-5011 poste 4252. Ligne sans frais : 1-800-365-0922.

Pour toute insatisfaction concernant ma participation à cette recherche, je peux contacter le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières au (819) 376-5011 poste 2133.

No. Approbation UQTR : CER-07-125-07.06

Formulaire approuvé par le CÉR du CJQ-IU, du CERFAS (U. de Montréal) et du CÉRT.

Code :

REÇU DU CHÈQUE-CADEAU

Madame, Monsieur,

J'atteste que _____ (nom de l'assistant de recherche) m'a remis un chèque-cadeau d'une valeur de 20\$, à titre de compensation, pour ma participation au projet de recherche : « **Trajectoires d'adolescents joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance** »

Signature du/de la participant(e)

Date

Signature de l'assistant

Date

ANNEXE D: Tableaux

Tableau 2 : Distribution des jeunes selon qu'ils soient des joueurs ou non (prévalence à vie).....	104
Tableau 2a : Distribution de la participation aux JHA parmi les joueurs à vie seulement (n=825)	104
Tableau 3 : Types de JHA pratiqués dans la dernière année par les joueurs (n=825) ..	105
Tableau 4a : Distribution des jeunes selon le niveau de sévérité du jeu et le genre.....	106
Tableau 4b : Distribution des jeunes selon le niveau de sévérité du jeu et les catégories de joueurs (non-internet, internet)	106
Tableau 5 : Différences de moyennes des conduites déviantes en fonction du niveau de sévérité du jeu	107
Tableau 6 : Distribution des jeunes selon la sévérité de consommation de SPA et celle du niveau de sévérité du jeu.....	107
Tableau 6a : Distribution des jeunes selon l'indice de délinquance criminelle auto-révlée et le niveau de sévérité du jeu.....	108
Tableau 6b : Distribution des jeunes selon les indices des troubles du comportement et le niveau de sévérité du jeu.....	108
Tableau 7 : Comparaisons entre les joueurs non-Internet et les joueurs initiés au jeu par Internet sur les conduites déviantes	109
Tableau 8 : Distribution des jeunes selon les indices de consommation et le la catégorie de joueurs.....	109
Tableau 9a: Distribution des jeunes selon l'indice de délinquance criminelle auto-révlée et la catégorie de joueur	110
Tableau 9b: Distribution des jeunes selon l'indice de trouble du comportement et la catégorie de joueur	110
Tableau 10 : Intercorrélations et coefficients de régression entre les conduites déviantes et la sévérité des jeux de hasard et d'argent (n=1875).....	111
Tableau 11 : Intercorrélations et coefficients de régression entre les conduites déviantes et la sévérité des jeux de hasard et d'argent chez les joueurs non-Internet (n=688) ..	112
Tableau 12 : Intercorrélations et coefficients de régression entre les dimensions de déviance juvénile et la sévérité des jeux de hasard et d'argent chez les joueurs Internet (n=137)	113

Tableau 2 : Distribution des jeunes selon qu'ils soient des joueurs ou non (prévalence à vie)

Sexe	Non-joueurs (n=1051)		Joueurs (n=825)	
	n	%	n	%
Garçons	452	53,2	403	46,8
Filles	591	58,3	422	41,7

Note. $\chi^2 (1, N=1874) = 5,00, p < 0,05$

Tableau 2a : Distribution de la participation aux JHA parmi les joueurs à vie seulement (n=825)

Types de jeu	Garçons (n=403)		Filles (n=422)		$\chi^2 (1)$
	n	%	n	%	
JHA 12 mois (\$)	382	94,8	389	92,2	n.s
JI (à vie) (\$)	105	26,9	32	7,8	51,44***
JI 12 mois (\$)	51	12,8	14	3,3	25,09***
JI 12 mois (demo)	195	48,8	90	21,3	68,18***

JHA=jeu de hasard et d'argent. JI=jeu internet. (\$) = véritable mise monétaire.

* $p < 0,05$. *** $p < 0,001$.

Tableau 3 : Types de JHA pratiqués dans la dernière année par les joueurs (n=825)

Types de jeu	Garçons (n=403)		Filles (n=422)		χ^2 (1)
	n	%	n	%	
Paris entre amis	299	74,8	244	57,8	26,25**
Cartes (poker)	235	8,8	149	35,3	45,33**
Gratteux	113	28,3	163	38,6	9,91*
Paris sportifs	162	40,5	51	12,1	86,36**
Jeux d'habiletés	100	25,0	36	8,5	40,34**
Bingo (en salle)	55	13,8	71	16,8	n.s.
Loteries (ex. 6/49)	49	12,2	62	14,7	n.s.
ALV (bars, resto)	42	10,5	32	7,6	n.s.
Dés	45	11,3	29	6,9	4,81*
Poker Internet	39	9,8	5	1,2	29,74**
Casino Internet	27	6,8	11	2,6	8,00*
Aller au casino	20	5,0	13	3,1	n.s.
Mise-O-Jeu	25	6,3	5	1,2	14,98**

ALV= Appareils de loterie vidéo

* $p < 0,05$. *** $p < 0,001$.

Tableau 4a : Distribution des jeunes selon le niveau de sévérité du jeu et le genre

Sexe	Garçons (n=860)		Filles (n=1012)		Total
	n	%	n	%	%
Non-joueur	460	53,5	591	58,4	56,1
Joueur non-problématique	342	39,8	392	38,7	39,2
Joueur à risque	40	4,7	22	2,2	3,3
Joueur pathologique probable	18	2,1	7	0,7	1,3

Note. χ^2 (3, N=1872) =17,57, $p<0,001$

Tableau 4b : Distribution des jeunes selon le niveau de sévérité du jeu et les catégories de joueurs (non-internet, internet)

Catégories de joueurs	Joueurs non-Internet (n=688)		Joueurs Internet (n=137)		Total
	n	%	n	%	%
Joueur non-problématique	643	93,5	95	69,3	89,5
Joueur à risque	35	5,1	27	19,7	7,5
Joueur pathologique probable	10	1,5	15	10,9	3,0

Note. χ^2 (2, N=825) =73,92, $p<0,001$

Tableau 5 : Différences de moyennes des conduites déviantes en fonction du niveau de sévérité du jeu

	Non-joueurs		Joueurs non-problématiques		Joueurs problématiques		Post-hoc	F et p
	M	ÉT	M	ÉT	M	ÉT		
SPA	4,84	6,07	7,16	7,22	12,86	11,24	JP>JNP NJ JNP>NJ	68,98***
DLO	2,01	2,84	2,78	3,32	6,87	6,22	JP>JNP NJ JNP>NJ	92,96***
TC	4,59	3,23	6,03	5,95	8,21	3,71	JP>JNP NJ JNP>NJ	40,44***

Note : SPA=Consommation d'alcool et d'autres drogues. DLO= Délinquance. TC=Trouble de comportement.

* $p < 0,05$. *** $p < 0,001$.

Tableau 6 : Distribution des jeunes selon la sévérité de consommation de SPA³ et celle du niveau de sévérité du jeu

Indice Dep-ado	NJ (n=935)		JNP (n=656)		JP (n=82)	
	n	%	n	%	n	%
Feu vert	834	89,2	528	80,5	49	59,8
Feu jaune	64	6,8	75	11,4	13	15,9
Feu rouge	37	4,0	53	8,1	20	24,4

NJ= non-joueur. JNP= joueur non-problématique. JP=joueur problématique.

Note. $\chi^2 (4, N=1673) = 74,51, p < 0,001$

³ En raison de données manquantes, il a été impossible de calculer l'indice DEP-ADO pour 202 élèves.

Tableau 6a : Distribution des jeunes selon l'indice de délinquance criminelle auto-révélee et le niveau de sévérité du jeu

	NJ (n=1049)		JNP (n=737)		JP (n=87)	
	n	%	n	%	n	%
Délinquance Non-clinique	957	91,2	639	86,7	50	57,5
Clinique	92	8,8	98	13,3	37	42,5

Note. X^2 (2, N=1873) =87,54, $p<0,001$

Tableau 6b : Distribution des jeunes selon les indices des troubles du comportement et le niveau de sévérité du jeu

	NJ (n=1049)		JNP (n=737)		JP (n=87)	
	n	%	n	%	n	%
Trouble de comportement non-clinique	886	84,5	557	75,6	47	54,0
clinique	163	15,5	180	24,4	40	46,0

Note. X^2 (2, N=1873) =57,56, $p<0,001$

Tableau 7 : Comparaisons entre les joueurs non-Internet et les joueurs initiés au jeu par Internet sur les conduites déviantes

Conduites déviantes	Joueurs non-Internet		Joueurs Internet		t
	M	ÉT	M	ÉT	
Consommation SPA	7,11 (n=688)	7,30	10,96 (n=137)	9,97	5,26***
Délinquance criminelle	2,88 (n=688)	3,57	4,87 (n=137)	5,10	5,41***
Trouble de comportement	6,02 (n=688)	6,10	7,42 (n=137)	3,58	3,58***

Tableau 8 : Distribution des jeunes selon les indices de consommation et le la catégorie de joueurs

Indice Dep-ado	JNI (n=611)		JI (n=128)	
	n	%	n	%
Feu vert	495	81,0%	83	64,8%
Feu jaune	66	10,8%	22	17,2%
Feu rouge	50	8,2%	23	18,0%

Note. $X^2(2, N=739) = 17,421, p < 0,001$

Tableau 9a: Distribution des jeunes selon l'indice de délinquance criminelle auto-révélee et la catégorie de joueur

Délinquance	JNI (n=688)		JI (n=137)	
	n	%	n	%
Non-Clinique	590	85,8%	100	73,0%
Clinique	98	14,2%	37	27,0%

Note. $\chi^2 (1, N=825) = 13,599, p < 0,001$

Tableau 9b: Distribution des jeunes selon l'indice de trouble du comportement et la catégorie de joueur

Délinquance	JNI (n=688)		JI (n=137)	
	n	%	n	%
Non-Clinique	528	76,7%	77	56,2%
Clinique	160	23,3%	60	43,8%

Note. $\chi^2 (1, N=825) = 24,648, p < 0,001$

Tableau 10 : Intercorrélations et coefficients de régression entre les conduites déviantes et la sévérité des jeux de hasard et d'argent (n=1875)

intercorrélations Variables	Conduites déviantes		
	SPA	DLQ	TC
1. SPA			
2. DLQ	0,55***		
3. TC	0,53***	0,44***	
Régression			
Sévérité du jeu	0,33***	0,16***	0,29***
Bêta	0,17	0,25	-0,05
t	6,18***	9,60***	-1,80

Note : SPA=Consommation d'alcool et d'autres drogues. DLQ= Délinquance.

TC=Troubles de comportement.

$R^2=0,125$, constante = -,019, $F(3,1871) = 89,21$, $p<0,001$.

* $p<0,05$. *** $p<0,001$.

Tableau 11 : Intercorrélations et coefficients de régression entre les conduites déviantes et la sévérité des jeux de hasard et d'argent chez les joueurs non-Internet (n=688)

Intercorrélations Variables	Conduites déviantes		
	SPA	DLQ	TC
1. SPA			
2. DLQ	0,50***		
3. TC	0,41***	0,31***	
Régression			
Sévérité du jeu	0,12***	0,18***	0,05***
Bêta	0,53	0,16	-0,03
t	1,17	3.67***	-0,59

Note : SPA=Consommation d'alcool et d'autres drogues. DLQ= Délinquance.

TC=Troubles de comportement.

$R^2=0,034$, constante = 0,195, $F(3,683) = 8,11$, $p<0,001$.

* $p<0,05$. *** $p<0,001$.

Tableau 12 : Intercorrélations et coefficients de régression entre les dimensions de déviance juvénile et la sévérité des jeux de hasard et d'argent chez les joueurs Internet (n=137)

Variables	Conduites déviantes		
	1	2	3
1. SPA			
2. DLQ	0,65***		
3. TC	0,72***	0,65***	
Régression			
Sévérité du jeu	0,55***	0,61***	0,43***
Bêta	0,33	0,48	-0,12
t	3,29***	5,13***	-1,18

Note : SPA=Consommation d'alcool et d'autres drogues. DLQ= Délinquance. TC=Trouble de comportement.

$R^2=0,423$, constante = 0,132, $F(3,133) = 32,501$, $p<0,001$.

* $p<0,05$. *** $p<0,001$.

ANNEXE E : Extraits d'entretiens qualitatifs

Extrait 1.....	115
Extrait 2.....	115
Extrait 3.....	115
Extrait 4.....	116
Extrait 5.....	117
Extrait 6.....	117
Extrait 7.....	118
Extrait 8.....	118
Extrait 9.....	119
Extrait 10.....	119
Extrait 11.....	120
Extrait 12.....	120
Extrait 13.....	121
Extrait 14.....	121
Extrait 15.....	122

Extrait 1 :

I : « Alors, j'aimerais que tu me racontes comment tu en es venu à jouer de l'argent sur Internet.

Bien, c'est avec mon frère. Mon frère, il joue à des jeux sur Internet et puis j'ai commencé, c'est vraiment juste sur Internet. Mais...

I : Donc...

Mon frère, c'est cela, il a commencé à me montrer cela. Puis, lui, euh, il misait vraiment de la vraie argent. Puis, il m'avait montré cela, puis j'ai pogné euh... Dans le fond, j'ai goûté à cela. Dans le fond, j'ai aimé cela. Puis, j'ai commencé à jouer plus là.. Puis, c'est de même là. J'ai aimé cela dans le fond, fait que j'ai continué à le faire avec lui à toutes les fins de semaine. Tu sais, euh...» (Antoine, 17 ans, centre de traitement)

Extrait 2 :

« Bien quand c'est arrivé, c'est, je jouais à l'école, à la salle ici, à (nom d'une salle), c'est le local de, d'ordinateurs là. Puis euh, je cherchais quoi faire. J'ai dit crime, je vais aller jouer sur euh, Poker Star » (Brian, 17 ans, scolaire).

Extrait 3 :

« Bien, cela c'est, cela faisait déjà un petit bout que je jouais avec des chums euh, bien chez eux ou bien puis tout là puis on jouait, des paris, des affaires de même puis il y a un de mes chums, lui il pariait sur Internet pour, euh, le football. Puis là euh, moi, euh, je lui disais admettons, de parier admettons 20 piastres sur telle équipe puis, lui payait avec sa carte de crédit, moi j'y payais, je lui donnais l'argent tout de suite.» (Étienne, 15 ans, centre de traitement)

Extrait 4 :

I : Ok, je comprends qu'est-ce que tu veux dire, oui. Puis, euh, bien, pour payer tes mises, concrètement, tu me disais c'est principalement ta mère qui te finançait, mais c'est tu arrivé qu'elle t'a demandé que tu lui donnes de l'argent pour qu'elle puisse l'a mettre sur cette carte-là?

Non, parce que, non, parce que je gagnais, je ne sais pas pourquoi, j'avais beaucoup de chances là-dessus. Je gagnais tout le temps. Presque tout le temps, euh. Si admettons, je mets un 100\$, au moins, je gagne 10\$ minimum...À chaque fois que je joue, c'est sûr. Cela, c'est sûr. Fait que là, elle ne me le demandait pas parce que je gagnais, veut pas, cela se rajoute sur la carte, là.

I : Hum, hum. Mais le fait que tu gagnes comme cela, euh. Ta mère, comment qu'elle vivait cela?

Bien, elle aimait cela parce que, tu sais, elle, elle pouvait jouer, puis. Tu sais, j'étais comme là, son gagne-pain quand elle n'avait pas beaucoup d'argent pis quand elle en n'avait beaucoup, bien c'est juste elle qui jouait. Moi, cela, je ne pouvais pas embarquer dessus. (Benoît, 17 ans, centre jeunesse)

Extrait 5 :

« Puis euh là j'ai commencé à jouer avec euh, de la, de la fausse argent là, la, la *funny money*. Puis euh... tu sais c'est sûr qu'avec la *funny money* c'est, c'est le *fun* parce que tu sais, tu perd ton *cash* puis tu, tu en as d'autres euh... genre une journée après là. Mais, tu sais puis quand, puis là un moment donné je me suis dit « *Il me semble* je pourrais essayer de me partir une, une *game* là. » Parce que... avec de la vraie argent là, parce que un de mes amis il faisait cela lui tu sais, il a commencé avec genre 3, 4 piastres, puis il est rendu à 5000 piastres. Fait que... tu sais je me suis dit cela serait le *fun* que moi aussi cela fasse cela. Là j'ai eu, j'ai commencé à... à ... à, à miser une fois de temps en temps là.» (Simon, 17 ans, centre de traitement)

Extrait 6 :

« Bien, dans le fond, plus que je jouais, plus que dans ma tête j'avais de consommation, là. C'était tous les deux reliés. Je jouais pour avoir de la conso. Puis quand j'avais de la conso bien je jouais pour avoir, pour en avoir plus tout le temps. Parce que je suis bien excessive là. J'ai tout le temps besoin d'en avoir plus » (Delphine, 14 ans, centre de traitement).

Extrait 7 :

« I : *Fait que j'aimerais cela dans le fond, que tu commences par me raconter comment tu en es venue à jouer de l'argent par Internet? Comment tu as commencé cela?*

Bien dans le fond c'est cela, mon frère il avait un compte sur euh... le site là... que je t'avais dit... puis euh... c'est cela. Puis il m'avait montré comment jouer puis toute, puis euh... pas que j'aimais cela en tant que tel, mais je ne sais pas, il y avait un genre de *challenge* vu qu'il y avait de l'argent en jeu là. Puis euh... c'est cela là, mais je, au début je n'aimais pas cela, mais c'est quand que dans le fond j'ai commencé à être bonne, puis gagner que... que j'ai plus embarqué là-dedans là. Mais sinon c'est pas mal cela là. »
(Patricia, 16 ans, centre jeunesse)

Extrait 8 :

« Bien je vais m'abstenir de parier là c'est clair. Mais... c'est sûr qu'il va toujours rester de quoi en dedans de moi que... tu sais, il va falloir que je me dise que criss euh...il ne faut plus que je parie puis tout. Mais, tu sais c'est toujours un stress là. C'est la première fois que tu joues puis que tu gagnes là, c'est comme si tu as la terre dans tes mains. Puis un coup que tu perds là, tu veux tout démolir. Fait que, faut, tu sais, je ne peux pas continuer à jouer de même là sinon ... (Silence, 3 secondes)

I : Puis ton but cela serait d'arrêter complètement ou des fois de te permettre un peu ou ... qu'est-ce que tu aimerais?

Bien arrêter complètement c'est sûr.» (Mathieu, 16 ans, centre jeunesse)

Extrait 9 :

« I : *Ok. Puis qu'est-ce qui t'amènerais justement à ce que tes mises gros, grossissent? Qu'est-ce qui ferait en sorte que tu mises plus?*

Plus d'argent ben quand on rentre. Fait que tu sais euh quand on travaille tu sais on va avoir ben plus d'argent là. Tandis que là c'est pas tout le monde qui travaille, c'est pas tout le monde qui a de l'argent. Fait que c'est pas tout le monde qui peuvent miser. Fait que là pendant ce temps là tu sais on joue juste pour le fun. Mais quand tout le monde fasse une paie de 500 piastres mettons par semaine, euh c'est sûr que les mises ils vont grossir là. » (Louis, 17 ans, scolaire)

Extrait 10 :

« Je le réalise pas que je suis genre dépendant à cela. Que tu sais je pensais que c'était juste pour le fun, mais dans le fond quand je checke cela euh j'ai vraiment un problème. (silence 2 sec). Mais je sais pas pourquoi je ne suis pas capable de l'accepter. C'est comme mon problème de consommation, je ne l'accepte pas encore là. Tu sais c'est en voyant qu'est-ce qu'on a fait, tu sais, la perte de maîtrise dans le fond là. C'est en voyant cela. Tous les négatifs que cela a apporté, les jeux d'hasard tu sais euh. Les problèmes familiaux, les problèmes avec les amis puis tout, les problèmes d'argent. Tu sais c'est là qu'on se rend compte qu'on voit le problème» (Carl, 14 ans, centre de traitement).

Extrait 11 :

« Tu sais euh, moi, je n'ai jamais joué à jeun quasiment. J'ai tout le temps joué, euh, pas à jeun. Tu sais, c'est arrivé peut-être une fois, mais j'ai consommé pas longtemps après, tu sais. Puis, c'était vraiment rare si j'avais, ce n'était pas le même feeling là. J'aimais mieux être, euh, gelé ou saoul, euh, en jouant à cela ou en consommant ». (Antoine, 17 ans, centre de traitement)

Extrait 12 :

« Bien sous conso dans le fond euh... sur la coke souvent parce que quand je faisais de l'héro oublie cela là je n'étais pas capable de jouer, mais... là je faisais de la coke, j'étais comme active puis go, go, go! Puis... la sensation de puissance aussi là. Que je pouvais gagner, j'étais sûre que j'allais tout le temps gagner.

I : Ok. Puis... dans le fond si tu me disais qu'est-ce que tu aimais le plus là, sur Internet en comparaison aux autres types de jeux, que tu as joués?

Bien c'est cela dans le fond je pouvais jouer n'importe quand tu sais, c'était *drette* à côté de moi puis il n'y avait pas de, d'appel, puis c'était accessible tout le temps. Puis, tu sais c'est cela que j'aimais le plus. Puis aussi c'est comme euh... tu sais je pouvais me parler à moi-même là, mais pas à moi-même mais, tu sais souvent je jouais sur conso là, puis tu sais mettons quelqu'un qui aurait joué en face de moi m'aurait trouvée folle, tu sais. Parce que mettons comme je te disais je parlais à mon ordi ou tu sais je me disais : « Ah le petit *criss* ! », puis... tu sais, des fois je *pognais* les nerfs pour rien là. Fait que je perdais toute là. » (Patricia, 16 ans, centre jeunesse)

Extrait 13:

« C'est peut-être plus facile pour moi, euh, tu sais, je n'avais peut-être pas le contrôle sur ce que je misais, tu sais, ou des affaires de même. Si j'étais à jeun, peut-être que j'aurais fait plus attention. Je serais peut-être plus conscient. Comme là, j'étais rien que inconscient un peu là ». (Antoine, 17 ans, centre de traitement)

Extrait 14:

« Je pense que, quand je consommais là, j'ai voulu frapper tout le monde, j'étais agressif, j'étais violent, puis, avec des jeux pathologiques là, aussi, j'étais violent là, avec mon chum de gars là. Quand il commençait à me chialer puis...

I : Tu dis que quand tu es en consommation, tu veux frapper tout le monde, tu es violent...

Oui, je le suis... » (Martin, 15 ans, centre jeunesse)

Extrait 15 :

« I : *Est-ce que tu vois un lien entre les vols que tu faisais puis le, le jeu...*

Bien dans le fond on (inaudible 18 : 59) des problèmes pour consommer puis jouer parce que sinon... si je n'avais pas fait cela, je n'aurais pas eu besoin de faire cela. J'aurais pu travailler puis j'aurais, tu sais j'aurais eu mon argent pour vivre mais à part cela j'avais pas le choix de voler là. Parce que sinon cela ne marchait pas.

I : Ok. Dans le fond l'argent que tu faisais en volant servait ...

À jouer puis consommer. Bien surtout consommer, mais à jouer aussi là. » (Nathan, 17 ans, centre jeunesse)