

Tableau 1. Portrait sociodémographique des joueurs d'ALV.

Variables		N	%
Sexe	Femmes	39	46.4
	Hommes	45	53.6
Âge	20-29 ans	7	8.5
	30-39 ans	13	15.9
	40-49 ans	29	35.4
	50-59 ans	24	29.3
	60-69 ans	8	9.8
	70-79 ans	1	1.2
État civil	Célibataire	34	40.0
	Marié(e)	14	16.5
	Union libre	20	23.5
	Séparé(e)	7	8.2
	Divorvé(e)	9	10.6
	Veuf(ve)	1	1.2
Niveau de scolarité	Études secondaires non-complétées	20	23.5
	Études secondaires complétées ou DEP	46	54.1
	Études collégiales complétées	13	15.3
	Études universitaires 1er cycle complétées	4	4.7
	Études universitaires 2e cycle complétées	2	2.4
Emploi	Présentement en emploi	49	58.3
	Présentement sans emploi	33	39.3
	Présentement aux études	2	2.4
Revenu annuel	Moins de 10 000\$	11	13.4
	Entre 10 000 et 19 999\$	19	23.2
	Entre 20 000 et 29 999\$	17	20.7
	Entre 30 000 et 39 999\$	11	13.4
	Entre 40 000 et 49 999\$	9	11
	Entre 50 000 et 59 999\$	6	7.3
	Entre 60 000 et 69 000\$	4	4.9
	Entre 70 000 et 79 999\$	2	2.4
	Entre 80 000 et 89 999\$	1	1.2
	90 000\$ et plus	2	2.4

Note. N varie entre 82 et 85.

Tableau 2. Portrait sociodémographique des joueurs d'ALV à la première semaine de thérapie.

Variables		N	%
Sexe	Femmes	24	45.3
	Hommes	29	46.8
Âge	20-29 ans	5	9.6
	30-39 ans	9	21
	40-49 ans	19	36.4
	50-59 ans	13	29.3
	60-69 ans	5	9.6
	70-79 ans	1	1.9
État civil	Célibataire	22	40.7
	Marié(e)	12	22.2
	Union libre	8	14.8
	Séparé(e)	5	9.3
	Divorvé(e)	6	11.1
	Veuf(ve)	1	1.9
Niveau de scolarité	Études secondaires non-complétées	12	22.2
	Études secondaires complétées ou DEP	31	57.4
	Études collégiales complétées	8	14.8
	Études universitaires 1er cycle complétées	2	3.7
	Études universitaires 2e cycle complétées	1	1.9
Emploi	Présentement en emploi	27	50.9
	Présentement sans emploi	25	47.2
	Présentement aux études	1	1.9
Revenu annuel	Moins de 10 000\$	8	15.1
	Entre 10 000 et 19 999\$	13	24.5
	Entre 20 000 et 29 999\$	10	18.9
	Entre 30 000 et 39 999\$	7	13.2
	Entre 40 000 et 49 999\$	6	11.3
	Entre 50 000 et 59 999\$	3	5.7
	Entre 60 000 et 69 000\$	3	5.7
	Entre 70 000 et 79 999\$	1	1.9
	Entre 80 000 et plus	2	3.8

Note. N varie entre 52 et 54.

Tableau 3. Moyennes et écarts-type des variables de comportements reliés au jeu, de personnalité, et situationnelles des joueurs d'ALV.

Variables	Moyennes	Écarts-type
SOGS-R	10.93	3.90
Passion harmonieuse	2.50	1.42
Passion obsessionnelle	5.11	1.39
Nb d'années de jeu	4.19	1.48
Nb heures de jeu / semaine	12.3	9.44
Émotions positives lors du jeu	3.44	1.02
Émotions négatives lors du jeu	3.68	.93
Rumination en dehors du jeu	3.68	1.57
Névrotisme	3.41	.76
Auto-contrôle	2.85	.64
Résilience	40.71	5.48
Situations à risque de jouer	2.63	.40
Satisfaction de vie	3.03	1.27

Note. N varie entre 60 et 84. Toutes les échelles sont en 7 points à l'exception des émotions positives et négatives (échelle en 5 points), du SOGS-R (scores entre 0 et 1) et des situations à risque (échelle en 4 points).

Tableau 4. Différences significatives entre les joueurs d'ALV et d'autres jeux sur les variables de comportements de jeu, de personnalité et situationnelles.

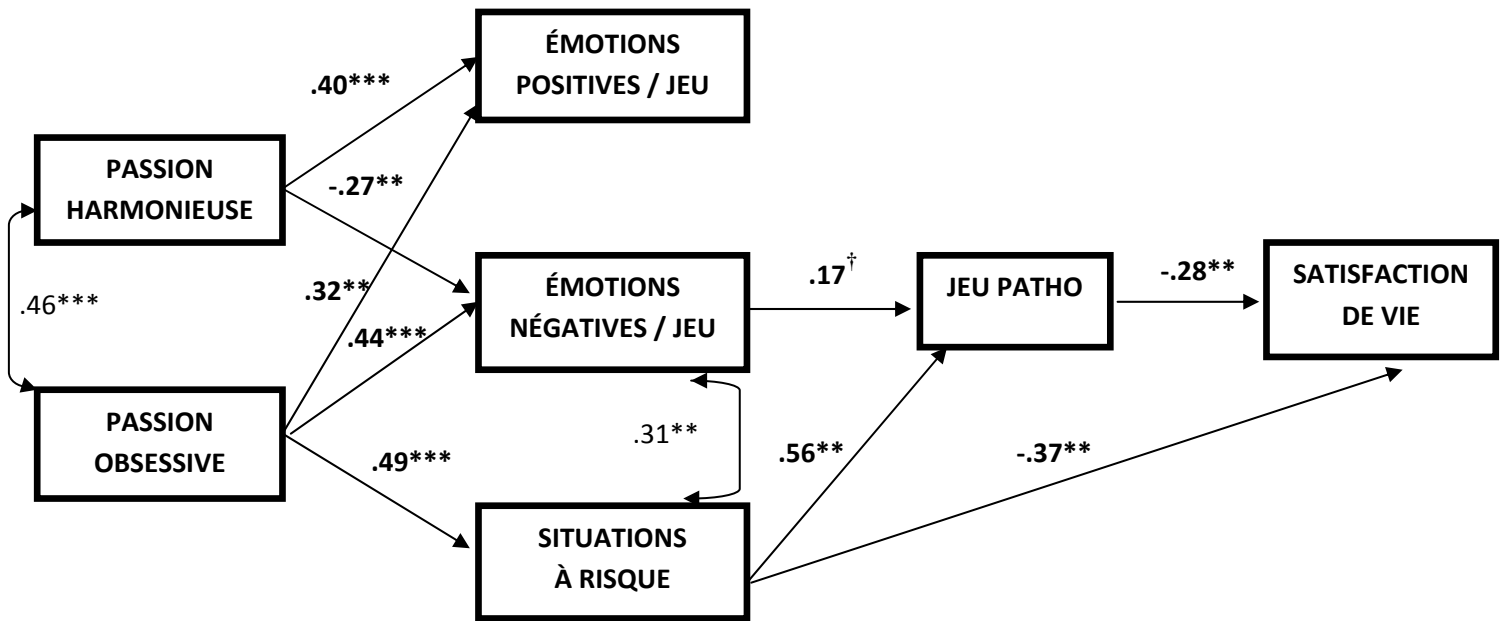
Variables	Moyennes (E.T.)		F
	ALV (n=76)	Autres jeux (n=69)	
Nombre d'années de jeu	4.12 (1.46)	5.28 (4.82)	F (1, 143) = 3.97, $p < 0.01$
SOGS-R	10.29 (3.88)	2.62 (3.08)	F (1, 143) = 199.53, $p < 0.05$
Passion harmonieuse	2.45 (1.41)	3.61 (1.50)	F (1, 143) = 23.20, $p < 0.01$
Passion obsessive	5.08 (1.40)	1.93 (1.08)	F (1, 143) = 227.06, $p < 0.01$
Situations à risque de jouer	2.63 (.41)	1.87 (.61)	F (1, 143) = 81.02, $p < 0.01$
Émotions négatives lors du jeu	3.67 (.95)	1.85 (.65)	F (1, 143) = 178.84, $p < 0.01$
Névrotisme	3.43 (.75)	1.95 (.64)	F (1, 143) = 162.06, $p < 0.01$
Auto-Contrôle	2.87 (.63)	2.59 (.49)	F (1, 143) = 8.55, $p < 0.05$
Satisfaction de vie	3.08 (1.26)	4.41 (1.42)	F (1, 143) = 35.60, $p < 0.01$

Note. Toutes les échelles sont en 7 points à l'exception des émotions négatives (échelle en 5 points), du SOGS-R (scores entre 0 et 1) et des situations à risque (échelle en 4 points).

Tableau 5. Différences significatives ($p < .05$) entre les joueurs d'ALV hommes et femmes sur les variables sociodémographiques, de comportements de jeu, de personnalité et situationnelles.

Variables	Moyennes (E.T.)		<i>F</i>
	Femmes (n=33)	Hommes (n=41)	
Nombre d'années de jeu	3.76 (1.28)	4.49 (1.55)	$F(1, 72) = 4.73, p < 0.05$
Émotions négatives lors du jeu	3.95 (.94)	3.40 (.91)	$F(1, 72) = 6.42, p < 0.05$
Névrotisme	3.17 (.74)	3.20 (.71)	$F(1, 72) = 7.61, p < 0.01$
Auto-Contrôle	2.69 (.69)	3.02 (.57)	$F(1, 72) = 5.00, p < 0.05$
Satisfaction de vie	2.61 (1.33)	3.5 (1.08)	$F(1, 72) = 10.64, p < 0.01$
Revenu	20 000 – 29 000\$	30 000 - 39 000\$	$F(1, 72) = 4.71, p < 0.05$

Note. Toutes les échelles sont en 7 points à l'exception des émotions positives et négatives (échelle en 5 points).



Note. ** $p < .01$; *** $p < .001$; † $p = .06$

Figure 1. Modèle de prédiction du jeu pathologique en fonction du type de passion des joueurs d'ALV (n=84).

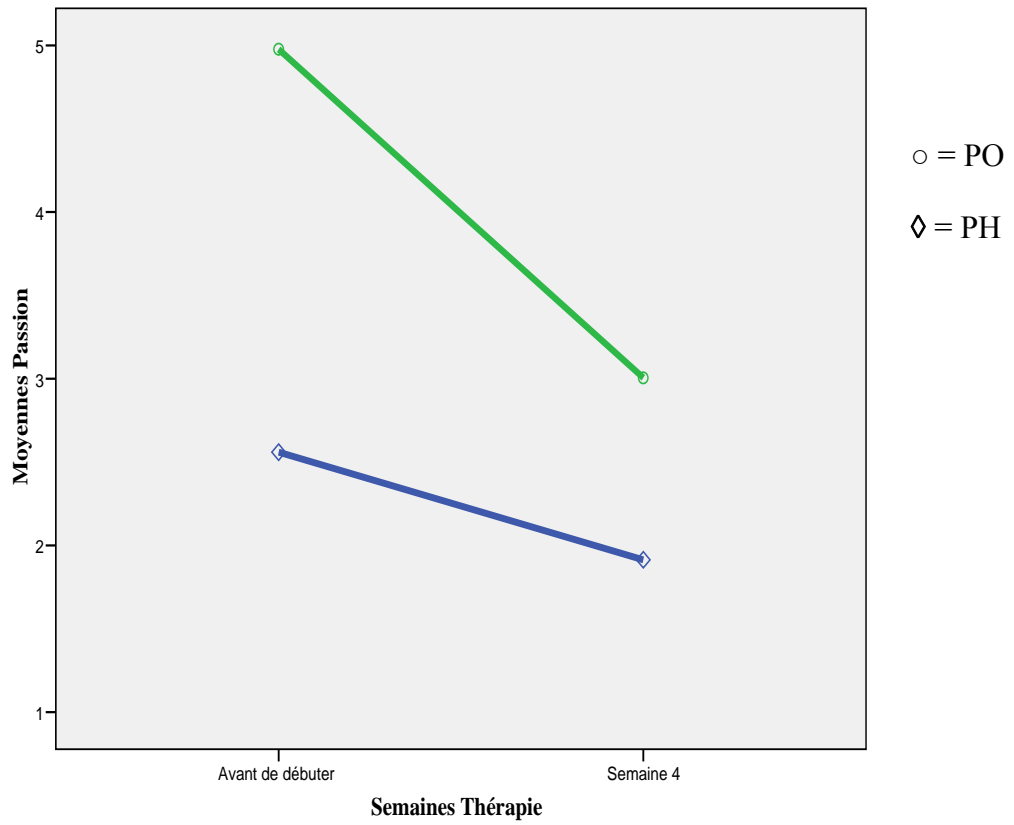


Figure 2. Changement dans la passion en fonction du temps de thérapie

Tableau 6. Différences significatives ($p < .05$) entre les joueurs d'ALV qui ont complété ou non la thérapie.

Variables	Groupes		F
	Thérapie complétée M (E.T.)	Thérapie arrêtée M (E.T.)	
Névrotisme	3.17 (.69)	3.63 (.64)	F (1, 61) = 7.39, $p < .01$
Conscientieux	3.97 (.32)	3.45 (.26)	F (1, 61) = 8.16, $p < .01$
Auto-contrôle	3.04 (.70)	2.68 (.56)	F (1, 61) = 4.81, $p < .01$
Résilience	42.17 (4.70)	38.63 (6.01)	F (1, 61) = 6.61, $p < .05$
Satisfaction du besoin de compétence	4.69 (.98)	4.18 (.89)	F (1, 61) = 4.63, $p < .05$
Motivation introjectée à la thérapie	4.85 (1.35)	5.55 (1.12)	F (1, 55) = 4.36, $p < .05$

Note. Classification de l'analyse discriminante : Thérapie complétée = 73.3% ; Thérapie arrêtée = 71.9%

Tableau 7. Moyennes et écarts-type des variables de comportements reliés au jeu, de personnalité, et situationnelles des jeunes adultes au Québec (analyses préliminaires).

Variables	Moyennes	Écarts-type
SOGS-R	.56	.94
Distance entre résidence et endroits de jeu (km)	7.6	10.36
Distance entre école et endroits de jeu (km)	4.9	8.2
Passion harmonieuse	2.44	1.44
Passion obsessionnelle	1.10	.34
Émotions positives lors du jeu	3.12	1.00
Émotions négatives lors du jeu	1.45	.48
Rumination en dehors du jeu	1.05	.32
Névrotisme	2.33	.39
Auto-contrôle	2.81	.40
Besoin de compétence	5.62	1.02
Situations à risque de jouer	1.93	.39
Satisfaction de vie	5.32	.96

Note. N varie entre 76 et 95.