

## **IDENTIFICATION**

### **Chercheur principal :**

Robert J. Vallerand, Ph.D.

Laboratoire de Recherche sur le Comportement Social (LRCS)

Université du Québec à Montréal (UQAM)

### **Chercheurs collaborateurs :**

Gaëtan Losier, Ph.D.

Université de Moncton

Luc G. Pelletier, Ph.D.

Université d'Ottawa

### **Professionnelle de Recherche :**

Ariane C. St-Louis, M.Sc.

Laboratoire de Recherche sur le Comportement Social (LRCS)

Université du Québec à Montréal (UQAM)

**Partenaires:**

- CLSC Cléophas Claveau;
- Dollard-Cormier;
- Centres Domrémy;
- Centres Normand;
- Jean Lapointe;
- Jean-Patrice-Chiasson;
- Jellinek;
- Le Maillon;
- Orientation Praxis Le Tremplin;
- Le Virage.

**Établissement gestionnaire de la subvention :** Université du Québec à Montréal

**Titre du projet de recherche :**

Le jeu pathologique chez les joueurs d'ALV et les jeunes (16-20 ans) : Analyses longitudinales et comparatives.

**Numéro du projet de recherche :**

PROJET 2006-AC-111462

**Titre de l'action concertée :**

Impact socio-économique des jeux de hasard et d'argent (phase 2)

**Partenaires de l'Action concertée** : le Ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS) et le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC).

## **ARTICLE PROMOTIONNEL**

Les appareils de loterie vidéo (ALV) sont maintenant reconnus comme l'un des types de jeu les plus attirants et « addictifs » sur le marché. Toutefois, nous en savons peu sur les caractéristiques propres aux joueurs d'ALV. Quelles sont les variables de personnalité et situationnelles associées aux problèmes de jeu chez ceux-ci? Parmi ces variables, lesquelles peuvent protéger ou rendre vulnérable les joueurs d'ALV en centre de thérapie à l'externe à la rechute? Est-ce que ces mêmes facteurs peuvent prédire à court et à moyen terme le développement du jeu pathologique chez les jeunes? La présente recherche aborde ces questions. Les résultats démontrent que les joueurs d'ALV se distinguent de ceux s'adonnant à d'autres jeux sur plusieurs variables personnelles et situationnelles. Le type de jeu mérite donc une attention particulière puisque les joueurs d'ALV sont plus à risque de développer des problèmes de jeu sérieux. De plus, la passion obsessive pour les jeux de hasard et d'argent contribue au développement du jeu pathologique et ce, par l'entremise des émotions négatives vécues lors du jeu. Des nouvelles stratégies de prévention et d'intervention peuvent être élaborées à partir de ce résultat. Également, des facteurs de protection à la rechute en thérapie ont été identifiés, soit la personnalité consciencieuse, une bonne capacité de résilience, des habiletés d'auto-contrôle adéquates, la satisfaction du besoin de compétence. De plus, des facteurs de vulnérabilité sont à considérer : un niveau élevé de névrotisme ainsi

qu'une motivation introjectée envers la thérapie. Ces résultats mènent à des pistes de solution intéressantes à la fois pour les décideurs et les intervenants.

Finalement, d'autres résultats portant sur le développement du jeu pathologique chez les jeunes à travers trois provinces canadiennes (Québec, Ontario et Nouveau-Brunswick) sont à venir.

## **IDENTIFICATION**

### **Chercheur principal :**

Robert J. Vallerand, Ph.D.

Laboratoire de Recherche sur le Comportement Social (LRCS)

Université du Québec à Montréal (UQAM)

### **Chercheurs collaborateurs :**

Gaëtan Losier, Ph.D.

Université de Moncton

Luc G. Pelletier, Ph.D.

Université d'Ottawa

### **Professionnelle de Recherche :**

Ariane C. St-Louis, M.Sc.

Laboratoire de Recherche sur le Comportement Social (LRCS)

Université du Québec à Montréal (UQAM)

**Partenaires:**

- CLSC Cléophas Claveau;
- Dollard-Cormier;
- Centres Domrémy;
- Centres Normand;
- Jean Lapointe;
- Jean-Patrice-Chiasson;
- Jellinek;
- Le Maillon;
- Orientation Praxis Le Tremplin;
- Le Virage.
- 

**Établissement gestionnaire de la subvention :** Université du Québec à Montréal

**Titre du projet de recherche :**

Le jeu pathologique chez les joueurs d'ALV et les jeunes (16-20 ans) : Analyses longitudinales et comparatives.

**Numéro du projet de recherche :**

PROJET 2006-AC-111462

**Titre de l'action concertée :**

Impact socio-économique des jeux de hasard et d'argent (phase 2)

**Partenaires de l'Action concertée** : le Ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS) et le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC).

## **RÉSUMÉ**

### **Le rôle des facteurs personnels et situationnels associés aux problèmes de jeu et à la rechute en thérapie à l'externe chez les joueurs d'ALV.**

Les appareils de loterie vidéo (ALV) sont maintenant reconnus comme le type de jeu de hasard et d'argent le plus accessible, populaire et « addictif » sur le marché (Echeburua, Baez, & Fernandez-Montalvo, 1996; Hayward, 2004; Moodie & Finnigan, 2005; Wynne, 2002). De plus, il semblerait que les ALV soient fortement associés au jeu pathologique (Cox, Yu, Afifi & Ladouceur, 2005). Les joueurs d'ALV méritent donc l'attention des chercheurs.

Vallerand et al. (2003) ont développé le Modèle Dualiste de la Passion dans lequel deux types de passion menant à des conséquences différentes sont proposés : la passion harmonieuse et obsessive. La passion représente une vive inclination envers une activité qu'une personne aime, juge importante, dans laquelle elle investit du temps et de l'énergie et qui la définit. Plusieurs études (Castelda et al., 2007; Mackillop et al., 2006; Mageau et al., 2005; Ratelle et al., 2004; Rousseau et al., 2002; Vallerand et al., 2003, étude 4) ont démontré que la passion obsessive pour les jeux de hasard et d'argent, mais non la passion harmonieuse, menait au

jeu pathologique. Ainsi, la passion obsessionnelle est une variable importante à considérer dans l'étude du développement du jeu pathologique.

Le présent programme de recherche comprenait trois études. Tout d'abord, l'étude 1 visait à identifier les variables personnelles et situationnelles associées aux problèmes de jeu chez les joueurs d'ALV et à vérifier s'il existe des différences entre les hommes et les femmes. Les résultats illustrent que les joueurs d'ALV se distinguent des joueurs s'adonnant à d'autres types de jeu sur plusieurs de ces variables. En effet, ils ont un niveau plus élevé de jeu pathologique, de passion obsessionnelle pour le jeu, de névrotisme, ils vivent plus d'émotions négatives lors du jeu et ils sont plus souvent confrontés à des situations à risque d'aller jouer que les joueurs s'adonnant à d'autres jeux. De plus, les résultats soulèvent l'importance du rôle de la passion obsessionnelle dans la problématique des jeux de hasard et d'argent. En effet, la passion obsessionnelle pour le jeu contribue au développement du jeu pathologique et ce, par les émotions négatives ressenties lors de l'activité. Plus précisément, contrairement aux joueurs avec une passion harmonieuse, les joueurs ayant une passion obsessionnelle ne peuvent s'empêcher d'aller jouer et ils vivent des émotions négatives lors du jeu. Ainsi, ils seront plus enclins à retourner jouer afin de supprimer ce type d'émotion, les mettant à risque de développer des problèmes de jeu sérieux. Des différences entre les hommes et les femmes joueurs d'ALV sont également observables où les femmes semblent être plus à risque. Plus spécifiquement, les résultats démontrent que les hommes jouent en moyenne depuis plus longtemps, mais vivent moins d'émotions négatives lors du jeu, ont un niveau moins élevé de névrotisme, ont des habiletés d'auto-contrôle plus efficaces,



sont de façon générale plus satisfaits de leur vie et ont un revenu annuel plus élevé que les femmes. D'autre part, l'étude 2 avait pour but d'identifier les facteurs de protection et de vulnérabilité à la rechute en thérapie à l'externe. Les résultats révèlent que la personnalité consciencieuse, la capacité d'auto-contrôle de soi et de résilience, ainsi que la satisfaction du sentiment de compétence agissent à titre de facteurs de protection, tandis que le névrotisme et la motivation introjectée à la thérapie ont été identifiés comme facteurs de vulnérabilité. Finalement, le but de l'étude 3 était de réaliser une étude longitudinale sur 5 ans dans trois provinces canadiennes afin de prédire l'occurrence du jeu pathologique chez une population d'adolescents et de jeunes adultes (16-20 ans). Les résultats préliminaires permettent de dresser un premier portrait de cette clientèle.

L'ensemble des résultats du présent projet de recherche soulève l'importance de considérer le type de jeu, la passion obsessive pour le jeu, ainsi que les différences de sexe dans l'élaboration des stratégies de prévention et d'intervention ciblant la problématique des jeux de hasard et d'argent et ce, tant de la part des décideurs que des intervenants. De plus, il existe des facteurs de protection à la rechute et ceux-ci doivent être considérés dans les programmes de thérapie. Enfin, nous croyons que les mêmes variables personnelles et situationnelles de l'étude 1 permettront de prédire à court et à moyen terme le jeu pathologique chez les jeunes. Nous osons espérer que les résultats à venir conduiront à plusieurs pistes de solution à cet effet.

Par ce projet de recherche, nous souhaitons répondre aux questions de l'appel de propositions ainsi qu'aux besoins exprimés par les partenaires. Nous avons collaboré par le passé avec plusieurs centres de thérapie qui nous ont fait part de la problématique spécifique des ALV, soit le type de jeu le plus populaire chez les joueurs en thérapie. La littérature scientifique sur les jeux de hasard et d'argent soulève également cette condition et s'entend sur le fait que les joueurs d'ALV méritent des politiques ainsi que programmes de prévention et d'intervention spécifiques. Enfin, les besoins exprimés sur la problématique de jeu chez les joueurs adultes ont conduit à un intérêt vis-à-vis la clientèle adolescente et jeunes adultes à savoir si les mêmes variables personnelles et situationnelles identifiées nous guiderons dans la prévention du développement du jeu pathologique chez ces derniers.

## IDENTIFICATION

### **Chercheur principal :**

Robert J. Vallerand, Ph.D.

Laboratoire de Recherche sur le Comportement Social (LRCS)

Université du Québec à Montréal (UQAM)

### **Chercheurs collaborateurs :**

Gaëtan Losier, Ph.D.

Université de Moncton

Luc G. Pelletier, Ph.D.

Université d'Ottawa

### **Professionnelle de Recherche :**

Ariane C. St-Louis, M.Sc.

Laboratoire de Recherche sur le Comportement Social (LRCS)

Université du Québec à Montréal (UQAM)

**Partenaires:**

- CLSC Cléophas Claveau;
- Dollard-Cormier;
- Centres Domrémy;
- Centres Normand;
- Jean Lapointe;
- Jean-Patrice-Chiasson;
- Jellinek;
- Le Maillon;
- Orientation Praxis Le Tremplin;
- Le Virage.

**Établissement gestionnaire de la subvention :** Université du Québec à Montréal

**Titre du projet de recherche :**

Le jeu pathologique chez les joueurs d'ALV et les jeunes (16-20 ans) : Analyses longitudinales et comparatives.

**Numéro du projet de recherche :**

PROJET 2006-AC-111462

**Titre de l'action concertée :**

Impact socio-économique des jeux de hasard et d'argent (phase 2)

**Partenaires de l'Action concertée :** le Ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS) et le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC).

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Partie A : Contexte de la recherche.....</b>	<b>5</b>
<i>Problématique .....</i>	<i>5</i>
<i>Principales questions de recherche et hypothèses .....</i>	<i>7</i>
<i>Objectifs poursuivis .....</i>	<i>8</i>
<b>Partie B : Pistes de solution en lien avec les résultats, retombées et implications du projet de recherche.....</b>	<b>9</b>
<i>Type d'auditoire, conclusions et retombées prévues.....</i>	<i>9</i>
<i>Limites .....</i>	<i>10</i>
<i>Messages clefs et principales pistes de solution selon le type d'auditoire.....</i>	<i>11</i>
<b>Partie C : Méthodologie.....</b>	<b>13</b>
<i>Participants et procédure .....</i>	<i>13</i>
<i>Mesures .....</i>	<i>14</i>
<b>Partie D : Résultats.....</b>	<b>17</b>
Principaux résultats.....	17
<i>Portrait des joueurs d'ALV.....</i>	<i>17</i>

*Différences significatives entre les joueurs ALV et ceux s'adonnant*

*à d'autres jeux..... 18*

*Différences entre les hommes et les femmes..... 18*

*Modèle de prédiction du jeu pathologique..... 19*

*Changement au niveau de la passion au cours de la thérapie..... 19*

*Portrait des jeunes (analyses préliminaires).....21*

**Conclusions et pistes de solution.....21**

*Jeu pathologique chez les joueurs d'ALV.....21*

*Facteurs de protection et de vulnérabilité à la rechute.....23*

**PARTIE E : Pistes de recherches futures.....24**

*Les jeunes et les jeux de hasard et d'argent.....24*

*Le passage du jeu régulier au jeu pathologique.....24*

**PARTIE F : Références.....26**

## **PARTIE A : Contexte de la recherche**

### *Problématique*

Les jeux de hasard et d'argent ont connu un véritable essor au cours des dernières années au Canada et au Québec. En effet, il semble que plus de 80% des adultes jouent au moins une fois durant l'année et que 60% s'adonnent à leur jeu favori au moins une fois par mois (Hayward, 2004). Avec l'arrivée des Appareils de Loteries Vidéo (ALV) dans les brasseries, les bars, les restaurants et les Casinos au cours des années 90, les jeux de hasard et d'argent sont devenus de plus en plus accessibles à la population en générale. Les ALV sont reconnus comme étant parmi les types de jeux les plus populaires et « addictifs » présents sur le marché (Echeburua, Baez, & Fernandez-Montalvo, 1996; Hayward, 2004; Moodie & Finnigan, 2005; Wynne, 2002). En effet, plusieurs recherches (Abbott & Volberg, 2000; Oliveira & Silva, 2001) soulèvent que les ALV représentent le type de jeu ayant le plus de probabilité de mener au jeu pathologique et ce, plus rapidement que les autres jeux, soit environ un an contre trois ans et demi pour les formes plus « traditionnelles » de jeu (Breen & Zimmerman, 2002).

Récemment, Vallerand et ses collègues ont développé un modèle dualiste de la passion qui s'applique à toute activité à laquelle un individu s'adonne de façon régulière (Vallerand, 2008; Vallerand et al., 2003; Vallerand & Houliort, 2003; Vallerand & Miquelon, 2007). La passion représente une vive inclination envers une activité qu'une personne aime, juge importante, dans laquelle elle investit du temps et de l'énergie et qui la définit. La passion peut être intériorisée de deux manières dans l'identité, soit de façon autonome ou contrôlée. La première conduit à une passion harmonieuse, qui est caractérisée par le libre choix d'une personne de s'investir dans une activité. Avoir une passion harmonieuse pour une activité permet à l'individu d'être en harmonie avec les

autres activités et aspects de sa vie en plus de vivre plusieurs conséquences comportementales, cognitives et affectives positives dans le cadre de l'activité passionnante. Par exemple, un individu qui a une passion harmonieuse pour le jeu vit des émotions positives lorsqu'il prend part à l'activité, il a le contrôle sur cette dernière puisqu'il fait le choix de s'y engager lorsqu'il en a envie et, l'activité passionnante s'intègre bien avec les autres activités dans sa vie, tel que son travail. Une intériorisation contrôlée de la passion dans l'identité mène, quant à elle, à une passion obsessive et implique que l'activité prend le contrôle sur la personne. L'individu ne peut alors s'empêcher de s'engager dans son activité passionnante. Cette persistance rigide amène la personne à vivre de la frustration ainsi que de la rumination à propos de l'activité. Ce type de passion conduit à plusieurs conflits ainsi qu'à des conséquences intra et interpersonnelles négatives puisque l'individu ressent une pression à faire l'activité qu'il aime. Ainsi, une personne qui a une passion obsessive pour le jeu n'a pas le contrôle sur son activité passionnante. Bien qu'il aime jouer, il ne peut s'empêcher de s'y engager et il a du mal à arrêter de participer à l'activité. Sa passion pour le jeu passe bien avant les autres activités de sa vie, créant ainsi différents conflits dans ces autres sphères. Suite à des travaux sur la passion pour les jeux de hasard et d'argent (Castelda, Mattson, MacKillop, Anderson, & Donovanick, 2007; MacKillop, Anderson, Castelda, Mattson, & Donovanick, 2006; Mageau, Vallerand, Rousseau, Ratelle, & Provencher, 2005; Ratelle, Vallerand, Mageau, Rousseau, & Provencher, 2004; Rousseau, Vallerand, Ratelle, Mageau, & Provencher, 2002; Vallerand et al., 2003, étude 4), nous avons démontré que la passion obsessive mais non la passion harmonieuse, était associée au jeu pathologique. La passion pour le jeu nous apparaît donc une variable importante à considérer afin de mieux comprendre le jeu pathologique chez les joueurs d'ALV.



### *Principales questions de recherche et hypothèses*

Le présent programme de recherche adresse différentes questions liées à la problématique des jeux de hasard et d'argent. Dans le cadre de l'étude 1, nous souhaitons identifier les facteurs personnels et situationnels associés aux problèmes de jeu chez les joueurs d'ALV. Il est prédit que les joueurs d'ALV auront un niveau plus élevé de jeu pathologique, de névrotisme, de passion obsessive, d'émotions négatives vécues en contexte de jeu, de rumination en dehors du jeu et seront davantage confrontés à des situations à risque de jouer que les joueurs s'adonnant à d'autres jeux. De plus, nous croyons que les joueurs d'ALV auront un niveau plus faible d'auto-contrôle, de résilience et de satisfaction de vie en général. Ensuite, nous désirons vérifier quelles sont les différences entre les hommes et les femmes jouant aux ALV sur les variables présentées ci-dessous. Nous croyons que les mêmes distinctions seront présentes chez les hommes et les femmes que chez les joueurs d'ALV vs autres jeux. Enfin, dans le cadre d'un modèle intégratif, nous voulons explorer parmi ces mêmes variables personnelles et situationnelles lesquelles contribuent au développement du jeu pathologique. Il est prédit que la passion obsessive, les émotions négatives ainsi que les situations à risque de jouer expliqueront les problèmes de jeu.

L'étude 2 identifiera les variables de protection et de vulnérabilité à la rechute en thérapie et explorera le changement dans le niveau de passion harmonieuse et obsessive en cours de thérapie. Il est prédit que les variables de personnalité consciencieuse, d'auto-contrôle, de résilience et de satisfaction du besoin de compétence agiront comme facteurs de protection et que le névrotisme ainsi que la motivation introjectée à la thérapie seront identifiés comme des facteurs de vulnérabilité à la rechute. Finalement, il

est prédit que les deux types de passion envers les jeux de hasard et d'argent diminueront en cours de thérapie chez les joueurs.

L'étude 3 étudiera quelles variables personnelles et situationnelles jouent un rôle dans le développement du jeu pathologique chez les jeunes de trois provinces canadiennes (Québec, Ontario et Nouveau-Brunswick). Il est prédit que les mêmes variables que celles identifiées dans l'étude 1 permettront de prédire le jeu pathologique à court et à moyen terme.

#### *Objectifs poursuivis*

1. Identifier les facteurs personnels et situationnels associés au problème de jeu chez les joueurs de ALV;
2. Identifier les facteurs de vulnérabilité et de protection à la rechute en thérapie;
3. Faire avancer les connaissances sur les différences et similitudes entre les hommes et les femmes concernant les comportements de jeu et leurs déterminants;
4. Vérifier si les variables personnelles et situationnelles permettent de prédire sur une base longitudinale les problèmes au jeu chez les clientèles d'adolescents et de jeunes adultes (16-20 ans);
5. Vérifier si ces résultats se généralisent aux hommes et femmes d'autres provinces canadiennes telles que l'Ontario et le Nouveau Brunswick.

**PARTIE B** : Pistes de solution en lien avec les résultats retombées et implications du projet de recherche.

*Type d'auditoire, conclusions et retombées prévues*

Le présent programme de recherche s'adresse principalement aux décideurs, aux intervenants ainsi qu'à tout chercheur intéressé par la problématique des jeux de hasard et d'argent. De façon générale, nos résultats permettent de dresser un portrait des joueurs d'ALV (étude 1), type de jeu ayant été identifié dans la littérature scientifique comme l'un des plus à risque de mener au jeu pathologique. Les joueurs d'ALV se distinguent des joueurs s'adonnant à d'autres jeux sur plusieurs variables personnelles et situationnelles, sur leurs comportements de jeu et sur leur niveau de jeu pathologique. Ces différences sont également présentes chez les hommes et les femmes. Ainsi, les résultats mènent à des pistes de prévention et d'intervention additionnelles pour les intervenants ainsi qu'à des politiques spécifiques (par exemple, disponibilité et accessibilité des ALV). Enfin, nous croyons que l'importance du rôle de la passion obsessive et des émotions dans le développement du jeu pathologique procurera un éclairage sur l'élaboration de programmes d'intervention, notamment en ce qui a trait à la gestion adaptative des émotions et à l'enseignement d'habiletés d'auto-contrôle. En ce qui concerne les joueurs d'ALV en thérapie à l'externe (étude 2), nous croyons que l'identification des facteurs de protection et de vulnérabilité à la rechute conduira à des pistes d'intervention spécifiques aux besoins cette clientèle. En effet, les intervenants pourront renforcer les comportements des joueurs liés aux facteurs de protection et cibler les joueurs les plus à risque en début de thérapie si les variables de vulnérabilité à la rechute sont présentes chez ces derniers. Par exemple, nous croyons que les joueurs ayant une motivation introjectée envers la thérapie, c'est-à-dire ceux qui entrent en

thérapie par pression ou par culpabilité, sont plus à risque de rechuter. Ainsi, les intervenants pourront favoriser le développement d'une motivation autodéterminée envers la thérapie chez ces joueurs. Pour ce qui est de la clientèle des adolescents et jeunes adultes (étude 3), l'identification des variables personnelles et situationnelles permettant de prédire l'occurrence du jeu pathologique chez ceux-ci mènera à des conclusions pertinentes particulièrement pour les programmes de prévention. De plus, en généralisant ces résultats à deux autres provinces canadiennes, des politiques spécifiques sur les jeunes et les jeux de hasard et d'argent pourront être élaborées et ce, à travers le Canada. Enfin, l'ensemble des résultats de nos trois études conduira à des nouvelles perspectives de recherches théoriques et appliquées en regard de la problématique des jeux de hasard et d'argent.

### *Limites*

La généralisation des résultats est une limite de cette recherche. L'un des objectifs était de distinguer les joueurs d'ALV de ceux s'adonnant à d'autres jeux et des joueurs réguliers non-pathologiques sur différentes variables personnelles et situationnelles. Or, parmi nos participants en thérapie, seulement huit d'entre-eux jouaient à d'autres types de jeu. Ce nombre restreint a fait en sorte qu'une seconde collecte fût lancée, à l'aide d'une publicité exposée sur internet recrutant des joueurs non-pathologiques s'adonnant à d'autres jeux. D'autres recherches pourront explorer les différences avec un groupe de joueurs pathologiques s'adonnant à d'autres jeux. Une seconde limite concerne le devis corrélationnel utilisé dans la présente recherche. Ainsi, aucun lien de cause à effet ne peut être élaboré à partir des résultats obtenus. Des études longitudinales semblent à propos à cet effet afin de comprendre davantage le développement du jeu pathologique depuis le début l'implication au jeu.

## Messages clefs et principales pistes de solution selon le type d'auditoire

### 1) Attention aux ALV

Les ALV sont un type de jeu conduisant au jeu pathologique. En effet, ces appareils déclenchent très rapidement une passion obsessive envers le jeu qui elle mène au jeu pathologique par le biais des émotions négatives vécues dans ce cadre. Diminuer la disponibilité et l'accessibilité des ALV est une solution à envisager pour les décideurs.

### 2) Favoriser une motivation autodéterminée envers la thérapie

Les joueurs avec une motivation introjectée envers la thérapie, c'est-à-dire ceux qui s'engagent dans la thérapie par pression ou culpabilité, sont plus à risque de rechutes. Ainsi, favoriser le développement d'une motivation autodéterminée en soutenant l'autonomie des joueurs dans le cadre de la thérapie est une solution pour les intervenants.

### 3) Diminuer la passion obsessive envers le jeu

La passion obsessive diminue et change avec le temps passé en thérapie. Ainsi, amener les joueurs à s'investir dans un autre type d'activité plaisante plus adaptatif est suggéré pour les intervenants.

**PARTIE C – Méthodologie** : voir **Annexe A** pour les résultats et **Annexe B** pour le consentement et les questionnaires

*Participants et procédure*

Dans le cadre de l'étude 1, 85 joueurs d'ALV ont été recrutés dans plusieurs centres de thérapie à l'externe à travers le Québec. Les participants ont été invités par les intervenants à compléter un questionnaire papier-crayon avant de débiter la thérapie (voir tableau 1). Les joueurs jouaient en moyenne depuis 4.19 ans et en moyenne 12.3 heures par semaine. L'échantillon était composé de 39 femmes et 45 hommes (1 inconnu). La majorité était âgée entre 40 et 59 ans (64.7%), était célibataire (40%), avait complété leurs études secondaire ou DEP (54.1%), était en emploi (58.3%) et avait un revenu annuel entre 10 000\$ et 29 999\$ (43.9%). Pour ce qui est des joueurs s'adonnant à d'autres types de jeu que les ALV, une publicité fût placée sur internet invitant des joueurs hommes et femmes francophones vivant au Québec à compléter un questionnaire en ligne sur les jeux de hasard et d'argent (n=81). L'échantillon était composé de 74.4% d'hommes et 24.6% femmes ayant en moyenne 27.87 ans. Les individus jouaient en moyenne depuis 5.32 ans et en moyenne 6.93 heures par semaine.

Pour ce qui est de l'étude 2, 54 joueurs d'ALV ont été recrutés dans divers centres de thérapie à l'externe à travers le Québec et ont répondu à un premier questionnaire avant de débiter la thérapie (voir tableau 2). Par la suite, une assistante de recherche a contacté les participants par téléphone à chaque semaine pendant huit semaines (durée moyenne des thérapies) afin de réaliser une entrevue téléphonique. L'échantillon était composé de 24 femmes et 29 hommes (1 inconnu). La majorité était âgée entre 40 et 59

ans (65.7%), était célibataire (40.7%), avait complété leurs études secondaires ou DEP (57.4%), était en emploi (50.9%) et avait un revenu annuel entre 10 000\$ et 29 999\$ (43.4%) (voir tableau 2). Les joueurs jouaient en moyenne depuis 4.13 ans et en moyenne 12.3 heures par semaine. Il est à noter que notre échantillon ne comportait pas de joueurs s'adonnant à d'autres jeux. Tel que souligné par plusieurs intervenants, il semble que les joueurs en centres de thérapie sont davantage orientés vers les ALV.

Pour ce qui est de l'étude 3, la collecte de données est toujours en cours dans les universités de trois provinces canadiennes (Québec, Ontario et Nouveau-Brunswick). Jusqu'à présent 95 jeunes adultes hommes et femmes âgés entre 19 et 24 ans ont complété un questionnaire papier-crayon. L'échantillon est composé de 17.1% d'hommes et 82.1% femmes ayant en moyenne 21.5 ans. Les joueurs jouent en moyenne depuis 5.09 ans et en moyenne 0.36 heure par semaine.

### *Mesures*

*Jeu pathologique.* Le niveau de jeu pathologique des joueurs a été mesuré à l'aide du SOGS-R (Lesieur & Blume, 1993). Les joueurs devaient répondre par oui ou par non à 20 énoncés portant sur leurs comportements de jeu. Un score entre 0 et 2 indique un niveau de jeu non pathologique, un score de 3 à 4 indique un niveau de jeu à risque et un score de 5 et plus indique un niveau de jeu pathologique. L'alpha de Cronbach pour cette étude est de .81.

*Passion pour le jeu.* L'échelle de passion pour les jeux de hasard et d'argent (Rousseau et al., 2002) est composée de deux sous-échelles comprenant chacune cinq énoncés : la passion harmonieuse (par ex., *jouer à ce jeu s'harmonise bien avec les autres activités dans ma vie*) et la passion obsessionnelle (par ex., *j'ai un sentiment qui est*

*presque obsessionnel pour ce jeu*). Cette échelle est de type *Likert* allant de 1 (pas du tout en accord) à 7 (très fortement en accord). Les alphas sont de .80 pour la passion harmonieuse et de .89 pour la passion obsessionnelle.

*Émotions positives et négatives.* Les émotions vécues lors du jeu et en dehors du jeu ont été tirées à partir du Positive and Negative Affect Schedule (PANAS, Watson, Clark & Tellegen, 1988). Deux sous-échelles incluant sept émotions positives (par ex., *heureux, enthousiaste*) et huit émotions négatives (par ex., *anxieux, coupable*) sont présentées aux participants. Sur une échelle en 5-points, ceux-ci devaient indiquer à quel point ils ressentent ces émotions pendant le jeu et lorsqu'ils ne jouent pas. Les alphas de Cronbach varient entre .77 et .91.

*Rumination.* La rumination a été mesurée à l'aide de l'échelle adaptée de Mor et Winquist (2002). Quatre énoncés sont présentés et les participants devaient indiquer à quel point ils ont ces pensées lorsqu'ils ne jouent pas sur une échelle en 7-points (par ex., *j'analyse et je pense continuellement à mon jeu préféré*). L'alpha de Cronbach est de .91.

*Traits de personnalité.* Deux dimensions de l'inventaire de traits de personnalité (Costa & MacRae, 1992), comprenant chacune six énoncés, ont été utilisées dans la présente étude : le Névrotisme (par ex., *je me sens souvent tendu et agité*,  $\alpha = .67$ ) et la Personnalité Consciencieuse (par ex., *je suis capable de me discipliner afin de m'acquitter de mes tâches à temps*,  $\alpha = .79$ ). Les participants devaient répondre sur une échelle en 5-points si les énoncés reflètent la perception qu'ils ont d'eux-mêmes.

*Auto-contrôle.* Afin de mesurer l'auto-contrôle de soi des joueurs, ceux-ci devaient répondre sur une échelle en 5-points à treize énoncés correspondant à leur façon d'agir dans leur vie en général (par ex., *je suis capable de résister à la tentation*). Cette



mesure fût adaptée de l'échelle de Tangney, et al. (2004). L'alpha de cronbach pour la présente étude est de .79.

*Résilience.* Quatorze énoncés tirés du questionnaire Ego-Resilency Scale (ER89, Block & Kremen, 1996) ont été utilisés afin d'évaluer la capacité de résilience en général des joueurs (par ex., *je me remets rapidement après avoir été secoué*,  $\alpha = .76$ ). Ils devaient répondre sur une échelle de type *Likert* allant de 1 (pas du tout en accord) à 4 (tout à fait en accord).

*Satisfaction des besoins psychologiques.* Une sous-dimension à cinq énoncés de la mesure de satisfaction des besoins psychologiques en général a été utilisée, soit la perception de compétence (Sheldon, Elliot, Kim, & Kasser, 2001). Sur une échelle en 7-points, les participants devaient indiquer s'ils étaient en accord avec différents énoncés portant sur la satisfaction de leur besoin de compétence (par ex., *il m'arrive souvent de me sentir incompetent*). L'alpha de Cronbach est de .60.

*Situations à risque de jouer.* Trente-cinq énoncés reflétant différentes occasions menant à jouer ou à ne pas jouer ont été présentées aux participants et ceux-ci devaient indiquer sur une échelle allant de 1 (jamais) à 4 (presque toujours) à quelle fréquence ils avaient été confrontés à ces situations depuis les six derniers mois. Ces énoncés (par ex., *il m'est arrivé d'avoir des comptes à payer, mais de ne pas avoir assez d'argent pour les rembourser*,  $\alpha = .91$ ) ont été tirés de la liste des occasions de jouer du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (2000).

*Satisfaction de vie.* La satisfaction de vie en général des joueurs a été mesurée à l'aide d'une adaptation française (Blais, Vallerand, Pelletier, & Brière, 1989) de l'échelle The Satisfaction With Life Scale (Diener, Emmons, Larsen, & Griffin, 1985). Cinq énoncés mesuraient le niveau de satisfaction de vie (par ex., *je suis satisfait de ma vie*). L'échelle

est de type *Likert* allant de 1 (pas du tout en accord) à 7 (fortement en accord) et l'alpha de Cronbach est de .79 pour cette étude.

## **PARTIE D : Résultats**

### Principaux résultats

#### *Portrait des joueurs d'ALV*

Les moyennes et écarts-type des variables de comportements reliés au jeu, de personnalité et situationnelles des joueurs d'ALV sont présentées au tableau 3. De façon générale, les joueurs d'ALV avaient un haut niveau de jeu pathologique ( $M = 10.98$ ) ainsi qu'une passion obsessionnelle élevée pour le jeu ( $M = 5.11$ ). La moyenne sur la passion harmonieuse était peu élevée ( $M = 2.5$ ). De plus, les joueurs avaient tendance à vivre des émotions à la fois positives et négatives lors du jeu ( $M = 3.44$  et  $3.68$ ). Enfin, les joueurs avaient un niveau modéré de rumination lorsqu'ils ne jouent pas ( $M = 3.68$ ). Pour ce qui est des variables de personnalité, le névrotisme était élevé chez les joueurs d'ALV ( $M = 3.41$ ). Ils avaient un faible niveau d'auto-contrôle ( $M = 2.85$ ), une bonne capacité de résilience ( $M = 40.71$ ) et la satisfaction de leur besoin de compétence en général était modérée ( $M = 4.57$ ). Finalement, en ce qui a trait aux variables situationnelles, les joueurs d'ALV étaient souvent confrontés à des situations à risque de jouer ( $M = 2.63$ ) et ils avaient un faible niveau de satisfaction de vie en général ( $M = 3.03$ ).

#### *Différences significatives entre les joueurs d'ALV et ceux s'adonnant à d'autres jeux*

Les différences significatives entre les joueurs d'ALV et ceux s'adonnant à d'autres jeux sur les variables de comportements de jeu, de personnalité et situationnelles sont

présentées au tableau 4. Les résultats démontrent que les joueurs d'ALV ont un niveau plus élevé de niveau de jeu pathologique, de passion obsessive, de névrotisme, d'auto-contrôle, ils vivent plus d'émotions négatives lors du jeu et sont davantage confrontés à des situations à risque de jouer. Ils ont également un niveau plus faible de passion harmonieuse pour le jeu, ils jouent depuis moins longtemps et leur satisfaction de vie en général est plus faible que les joueurs s'adonnant à d'autres types de jeu.

#### *Différences entre les hommes et les femmes*

Les différences significatives entre les joueurs d'ALV hommes et femmes sur les variables sociodémographiques, de comportements liés au jeu, de personnalité et situationnelles sont présentées au tableau 5. Les résultats démontrent que les hommes jouent depuis plus longtemps, ont une plus grande capacité d'auto-contrôle, sont plus satisfaits de leur vie et ont un revenu annuel plus élevé que les femmes. Les femmes quant à elles ont un niveau plus élevé de névrotisme et vivent plus d'émotions négatives lors du jeu.

#### *Modèle de prédiction du jeu pathologique*

Un modèle fut développé afin de prédire le jeu pathologique et la satisfaction de vie chez les joueurs d'ALV en fonction du type de passion (Figure 1). Les résultats démontrent que la passion harmonieuse prédit positivement les émotions positives ( $\beta = .40, p < .001$ ) et les émotions négatives vécues lors du jeu ( $\beta = -.27, p < .01$ ). La passion obsessive, quant à elle, prédit positivement à la fois les émotions positives ( $\beta = .32, p < .01$ ) et négatives lors du jeu ( $\beta = .44, p < .001$ ), ainsi que les situations à risque d'aller jouer ( $\beta = .49, p < .001$ ). De plus, le fait de vivre des émotions négatives lors du jeu ( $\beta = .17, p = .06$ ) et d'être fréquemment exposé à des situations à risque ( $\beta = .56, p < .001$ ) prédit positivement le jeu pathologique. Enfin, à la fois le jeu pathologique et les

situations à risque prédisent négativement la satisfaction de vie ( $\beta = -.28, p < .01$  et  $\beta = -.37, p < .01$ ). Ce modèle présente des indices adéquats ( $\chi^2$  (df=10, N=80) = 0.14,  $p > .05$ ; RMSEA = .008 (.00; .16); NFI = .94; CFI = .97; GFI = .95; SRMR = .07), ce qui signifie que le modèle représente bien les données de l'étude.

#### *Facteurs de protection et de vulnérabilité à la rechute en thérapie*

Les résultats de la présente étude ont permis d'identifier des facteurs de protection et de vulnérabilité à la rechute en thérapie (tableau 6). En effet, parmi les variables de personnalité et situationnelles mesurées avant la thérapie, plus les joueurs avaient une personnalité consciencieuse, une bonne capacité d'auto-contrôle et de résilience, et que leurs besoins de compétence étaient satisfaits en général, plus ils étaient enclins à compléter la thérapie. Ainsi, ces variables semblent agir à titre de protection à la rechute en thérapie. En termes de facteur de risque, les joueurs ayant un haut niveau de névrotisme seraient plus à risque de ne pas terminer la thérapie. Ces résultats sont valables peu importe le sexe des joueurs. Enfin, il semble que les joueurs qui ont une motivation de type introjectée pour la thérapie (par. ex, des joueurs qui sont en thérapie parce qu'ils ressentent de la culpabilité s'ils n'y vont pas), sont davantage susceptibles de ne pas la compléter.

#### *Changement au niveau de la passion au cours de la thérapie*

Nous avons regardé le changement au niveau de la passion harmonieuse et obsessive avant la thérapie et à la quatrième semaine de thérapie chez les joueurs d'ALV (Figure 2). Les résultats démontrent une différence significative entre les deux types de passion ( $F(1, 26) = 36.6, p < .001$ ). Plus précisément, en général la passion obsessive est significativement plus élevée que la passion harmonieuse. Il y a également une

différence significative entre le moment avant de débiter la thérapie et après 4 semaines de thérapie ( $F(1, 26) = 11.40, p < .05$ ). En effet, les deux types de passion pour le jeu diminuent après quatre semaines de thérapie. Enfin, il y a une interaction significative entre le type de passion et le temps de thérapie ( $F(2, 26) = 4.48, p < .05$ ). Plus spécifiquement, la passion obsessionnelle pour le jeu diminue de façon significative du temps avant la thérapie à la semaine 4 tandis que la passion harmonieuse demeure stable. Il semble que la thérapie ait un impact favorable sur la diminution de la passion obsessionnelle des joueurs.

#### *Portrait de jeunes (analyses préliminaires)*

Puisque la collecte de données est toujours en cours pour cette étude et ce, dans trois provinces canadiennes (Québec, Ontario et Nouveau-Brunswick), seulement les résultats préliminaires d'un échantillon du Québec sont présentés dans ce rapport ( $n=95$ , voir tableau 7). De façon générale, en ce qui a trait aux variables spécifiques aux jeux de hasard et d'argent, les jeunes ont un faible niveau de jeu pathologique ( $M = 0.56$ ), ainsi que de passion harmonieuse et obsessionnelle pour le jeu ( $M = 2.44$  et  $1.10$ ). De plus, les jeunes vivent des émotions positives lors du jeu ( $M = 3.12$ ) et peu d'émotions négatives ( $M = 1.45$ ). Enfin, ils ont un faible niveau de rumination lorsqu'ils ne jouent pas ( $M = 1.05$ ). Pour ce qui est des variables de personnalité, ils ont un faible niveau de névrotisme ( $M = 2.33$ ), d'auto-contrôle ( $M = 2.81$ ), tandis que la satisfaction de leur besoin de compétence en général et leur satisfaction de vie en général est élevée ( $M = 5.62$  et  $5.32$ ). Finalement, en ce qui a trait aux variables situationnelles, les jeunes sont modérément confrontés à des situations à risque de jouer ( $M = 1.93$ ) et leur lieu de résidence et d'étude par rapport aux endroits de jeu se situe en moyenne à 7.6 et 4.9 km respectivement.

## Conclusions et pistes de solution

### *Jeu pathologique chez les joueurs d'ALV*

Dans le cadre de l'étude 1, les résultats révèlent que le type de jeu semble jouer un rôle important dans le jeu pathologique, que les joueurs d'ALV ont des caractéristiques qui leur sont propres et donc, que les stratégies de prévention et d'intervention doivent être adaptées en conséquence. De plus, un modèle de prédiction du jeu pathologique a été présenté. Les résultats soulèvent que les joueurs ayant une passion obsessionnelle pour le jeu vivent à la fois des émotions positives et négatives lorsqu'ils jouent contrairement aux joueurs avec une passion harmonieuse qui ressentent uniquement des émotions positives. Il est important de souligner que seules les émotions négatives lors du jeu prédisent le jeu pathologique. De plus, les joueurs avec une passion obsessionnelle sont plus enclins à être exposés à des situations à risque d'aller jouer, qui prédisent positivement le jeu pathologique. Enfin, à la fois les situations à risque et le jeu pathologique prédisent négativement la satisfaction de vie.

À la lumière de ces résultats, la passion obsessionnelle semble jouer un rôle important dans le développement du jeu pathologique puisqu'elle met le joueur à risque de vivre des émotions négatives lors du jeu et d'être confronté à différentes situations qui peuvent l'amener à jouer. Ainsi, pour faire face aux difficultés affectives que les joueurs rencontrent, ils devront être capables de faire preuve de régulation émotionnelle adaptative. Dans ce cadre, les travaux de Gross et John (2003) sont particulièrement intéressants. Ces chercheurs ont démontré qu'il y avait deux styles d'auto-régulation des émotions. Un premier, plus adaptatif, consiste à réévaluer positivement une situation. En revanche, le second est nettement moins adaptatif et consiste à essayer de supprimer les émotions vécues. Ces chercheurs ont démontré qu'essayer de supprimer des

émotions négatives avait pour effet d'augmenter la présence de ces dernières. Il semblerait donc que les joueurs ayant un style de suppression des émotions seraient plus susceptibles de ressentir des émotions négatives et possiblement être à risque de développer un jeu pathologique. Toutefois, ceci demeure à être vérifié empiriquement.

Pour ce qui est des situations rencontrées mettant l'individu à risque d'aller jouer, il semble que l'auto-contrôle soit une variable importante à considérer. En effet, face à de telles situations (par ex., des problèmes financiers ou le fait de passer près des endroits de jeu), le joueur devra faire preuve de contrôle de soi et donc, apprendre à ne pas agir de façon impulsive. De telles habiletés de contrôle de soi peuvent être enseignées (Schmeichel & Zell, 2007).

#### *Facteurs de protection et de vulnérabilité à la rechute*

Les résultats de la présente étude ont démontré que les joueurs ayant une personnalité consciencieuse, de bonnes habiletés d'auto-contrôle de soi, une bonne capacité de résilience, ainsi qu'une satisfaction du besoin de compétence élevée étaient plus enclins à compléter la thérapie. Ainsi, ces différentes variables individuelles semblent protéger le joueur de la rechute en thérapie. Il serait alors conseillé aux intervenants d'enseigner aux joueurs des habiletés d'auto-contrôle de soi, de les guider à entrevoir différents angles à une situation afin qu'ils puissent faire face au fait de ne plus pouvoir jouer et de valoriser leurs progrès et les encourager à s'investir dans une autre activité afin qu'ils vivent un sentiment de compétence dans cadre de la thérapie.

En ce qui concerne les facteurs de risque, il semble que les joueurs avec un haut niveau de névrotisme (instabilité émotionnelle), ainsi qu'une motivation introjectée envers la thérapie (pression interne face au fait de s'engager dans la thérapie) sont davantage à risque de ne

pas compléter leur démarche. Il pourrait s'avérer utile d'adopter une approche thérapeutique visant à amener le joueur à développer une motivation autodéterminée, c'est-à-dire à s'engager dans la thérapie par choix personnel. Il est important de noter que la motivation d'un client peut changer dépendamment des influences situationnelles par exemple, le style personnel du thérapeute (Deci & Ryan, 1985). Ces auteurs suggèrent qu'un comportement soutenant l'autonomie du client encourage la motivation autodéterminée. Un comportement dit contrôlant aura l'effet inverse. Pelletier et al. (1997) ont démontré qu'avec une motivation autodéterminée envers la thérapie, les clients expérimentent moins de tensions, de distractions, et plus d'affects positifs lors de la thérapie. De plus, ils considèrent la thérapie comme étant plus importante, rapportent un plus haut niveau de satisfaction envers la thérapie et ont des intentions plus fortes de poursuivre la thérapie.

## **PARTIE E : Pistes de recherches futures**

### *Les jeunes et les jeux de hasard et d'argent*

Suite aux résultats de l'étude 1 sur le portrait des joueurs d'ALV, nous avons débuté la dernière étude de ce projet de recherche, mais seulement des résultats préliminaires furent présentés dans ce rapport. L'étude 3 sera de nature longitudinale et étudiera le rôle prédictif de variables personnelles et situationnelles dans le développement du jeu pathologique chez les jeunes de trois provinces canadiennes. Un total de 3,000 jeunes (16-20 ans) du Québec, de l'Ontario et du Nouveau-Brunswick participeront à cette étude et seront suivis sur une base de 5 ans menant ainsi à des résultats pertinents en ce qui a trait au développement du jeu pathologique et à l'état de la situation chez les jeunes.



*Le passage du jeu régulier au jeu pathologique*

Les résultats de l'étude 1 ont démontré le rôle important de la passion obsessive dans le jeu pathologique. Or, aucune étude publiée n'a encore étudié le rôle de la passion dans le développement du jeu pathologique chez les ALV. Une récente étude pilote (Vallerand, St-Louis, & Philippe, 2007) auprès de 44 joueurs d'ALV en centre de thérapie a étudié cette perspective. Nous avons demandé aux joueurs de se rappeler diverses situations, dont: (1) les premiers temps où ils ont commencé à jouer; (2) le moment où le jeu est devenu sérieux, mais avant qu'ils ne connaissent des problèmes; et (3) juste avant qu'ils entrent en thérapie (c'est-à-dire, un moment où ils vivaient des problèmes sérieux). Les résultats ont démontré que la passion obsessive envers le jeu au temps 2 (jeu régulier sans problème) permettait de prédire l'occurrence de la dépendance au jeu au temps 3 (problèmes sérieux avant la thérapie) avec une corrélation de .58. Il semblerait donc plausible que la passion obsessive durant la phase de jeu régulier prédise le passage subséquent à la dépendance envers le jeu. De futures recherches longitudinales pourraient approfondir la présente perspective.

Nous remercions chaleureusement tous les centres de thérapie pour leur collaboration à ce projet de recherche au niveau du recrutement des participants.

## PARTIE F : Références

- Abbott, M.W., & Volberg, R.A. (2000). Taking the pulse on gambling and problem gambling in New Zealand: Phase one of the 1999 National Prevalence Survey. Wellington: Department of Internal Affairs. In association with Statistics New Zealand.
- Blais, M.R., Vallerand, R.J., Pelletier, L.G., & Brière, N.M. (1989). L'échelle de satisfaction de vie: Validation canadienne-française du "Satisfaction with Life Scale". *Revue Canadienne des Sciences du Comportement*, 21, 210-223.
- Block, J., & Kremen, A.M. (1996). IQ and ego resiliency: Conceptual and Empirical Connections and Separateness, *Journal of Personality and Social Psychology*, 70, 349-361.
- Breen, R.B., & Zimmerman, M. (2002). Rapid onset of pathological gambling in machine gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 18, 31-43.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Publishing Co.
- Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The Satisfaction With Life Scale. *Journal of Personality Assessment*, 49, 71-75.
- Castelda, B. A., Mattson, R. E., MacKillop, J., Anderson, E. J., & Donovanick, P. J. (2007). Psychometric validation of the Gambling Passion Scale in an English-Speaking university sample. *International Gambling Studies*, 7, 173-182.
- Costa, P. T., Jr., & McCrae, R. R. (1992) *Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R) and NEO Five-Factor Inventory (NEO-FFI) professional manual*. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources, Inc.

- Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (2000). Liste des occasions de jouer. Échelle non publiée.
- Echeburua, E., Baez, C. & Fernandez-Montalvo, J. (1996). Comparative effectiveness of three therapeutic modalities in the psychological treatment of pathological gambling : Long-term outcome. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, 24, 51-72.
- Hayward, K. (2004). The Costs and Benefits of Gaming: A Summary Report from the Literature Review. Glen Haven, Canada: GPI Atlantic. Retrieved September 12, 2007, from <http://www.blackwell-synergy.com/doi/pdf/10.1111/j.1536-7150.2007.00529.x>
- Lesieur, H.R., & Blume, S.B. (1993). Revising the South Oaks Gambling Screen in different settings. *Journal of Gambling Studies*, 9, 213-219.
- MacKillop, J., Anderson, E.J., Castelda, B.A., Mattson, R.E., & Donovan, P.J. (2006). Divergent validity of measures of cognitive distortions, impulsivity, and time perspective in pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 22, 339-354.
- Mageau, G.A., Vallerand, R.J., Rousseau, F.L., Ratelle, C.F., & Provencher, P.J. (2005). Passion and gambling : Investigating the divergent affective and cognitive consequences of gambling. *Journal of Applied Social Psychology*, 35, 100-118.
- Moodie, C., & Finnigan, F. (2005). A comparison of the autonomic arousal of frequent, infrequent and non-gamblers while playing fruit machines. *Addiction*, 100, 51-59.
- Mor, N., & Winquist, J. (2002). Self-focused attention and negative affect: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 128, 638-662.
- Oliveira M. P. & Silva, M. T. (2001). A comparison of horse-race, bingo, and video poker gamblers in Brazilian gambling settings, *Journal of Gambling Studies*, 17, 137-149.

- Pelletier, L.G., Tuson, K.M., & Haddad, N.K. (1997). Client motivation for therapy scale: A measure of intrinsic motivation, extrinsic motivation, and amotivation for therapy. *Journal of Personality Assessment, 68*, 414-435.
- Ratelle, C.F., Vallerand, R.J., Mageau, G.A., Rousseau, F.L., & Provencher, P. (2004). When passion leads to problematic outcomes: A look at gambling. *Journal of Gambling Studies, 20*, 105-119.
- Rousseau, F.L., Vallerand, R.J., Ratelle, C.F., Mageau, G.A., Provencher, P.J. (2002). Passion and gambling : On the validation of the Gambling Passion Scale (GPS). *Journal of Gambling Studies, 18*, 45-66.
- Schmeichel, B.J., & Zell, A. (2007). Trait self-control predicts performance on behavioural tests of self-control. *Journal of Personality, 75*, 1-13.
- Sheldon, K. M., Elliot, A. J., Kim, Y., & Kasser, T. (2001). What is satisfying about satisfying events? Testing 10 candidate psychological needs. *Journal of Personality and Social Psychology, 80*, 325-339.
- Tangney, J.P., Baumeister, R.F., & Boone, A.L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less Pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality, 72*, 271-322.
- Vallerand, R.J. (2008). On the psychology of passion: In search of what makes people's lives most worth living. *Canadian Psychology, 49*, 1-13.
- Vallerand, R.J., Blanchard, C.M., Mageau, G.A., Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., Gagné, M., & Marsolais, J. (2003). Les passions de l'âme: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology, 85*, 756-767.
- Vallerand, R.J., & Houliort, N. (2003). Passion at work: Toward a new conceptualization. In D. Skarlicki, S. Gilliland, & D. Steiner (Eds.), *Research in social issues in management* (vol. 3). Greenwich, CT: Information age pub.

- Vallerand, R.J. (2005). *La passion chez les joueurs d'appareils de loterie vidéo*. Données brutes, UQAM.
- Vallerand, R.J., & Miquelon, P. (2007). Passion for sport in athletes. *In* S. Jowett & D. Lavallée (Eds.), *Social Psychology in Sport*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Wynne, H. (2002). Problem gambling prevention –A framework for evaluation. Foundation on Compulsive Gambling (Ontario) Bridging the Gap Conference 2000, Niagara Falls, Ontario.
- Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1988). Development and validation of brief measures of positive and negative affect: The PANAS scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, *54*, 1063–1070.

## **IDENTIFICATION**

### **Chercheur principal :**

Robert J. Vallerand, Ph.D.

Laboratoire de Recherche sur le Comportement Social (LRCS)

Université du Québec à Montréal (UQAM)

### **Chercheurs collaborateurs :**

Gaëtan Losier, Ph.D.

Université de Moncton

Luc G. Pelletier, Ph.D.

Université d'Ottawa

### **Professionnelle de Recherche :**

Ariane C. St-Louis, M.Sc.

Laboratoire de Recherche sur le Comportement Social (LRCS)

Université du Québec à Montréal (UQAM)

**Partenaires:**

- CLSC Cléophas Claveau;
- Dollard-Cormier;
- Centres Domrémy;
- Centres Normand;
- Jean Lapointe;
- Jean-Patrice-Chiasson;
- Jellinek;
- Le Maillon;
- Orientation Praxis Le Tremplin;
- Le Virage.

**Établissement gestionnaire de la subvention :** Université du Québec à Montréal

**Titre du projet de recherche :**

Le jeu pathologique chez les joueurs d'ALV et les jeunes (16-20 ans) : Analyses longitudinales et comparatives.

**Numéro du projet de recherche :**

PROJET 2006-AC-111462

**Titre de l'action concertée :**

Impact socio-économique des jeux de hasard et d'argent (phase 2)

**Partenaires de l'Action concertée** : le Ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS) et le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC).

## **RAPPORT ADMINISTRATIF**

### **PARTIE 1** : Collaborateurs Hors-Québec

Dans le cadre de la troisième étude de ce projet de recherche, nous avons collaboré avec deux chercheurs, soit Luc G. Pelletier de l'Université d'Ottawa et Gaëtan Losier de l'Université de Moncton. Leur rôle respectif dans cette étude était de réaliser la collecte des données pour les provinces canadiennes de l'Ontario et du Nouveau-Brunswick.

### **PARTIE 2** : Partenaires de recherche

Afin de réaliser la première et la seconde étude, nous avons collaboré avec plusieurs centres de thérapie à l'externe: CLSC Cléophasse Claveau, Dollard-Cormier, Domrémy, Normand, Jean Lapointe, Jean-Patrice-Chiasson, Jellinek, Le Maillon, Orientation Praxis, Le Tremplin, Le Virage. Leur rôle était de présenter l'étude aux joueurs avant le début de leur thérapie et de leur faire compléter le questionnaire sur place s'ils acceptaient de participer à l'étude. La professionnelle de recherche impliquée dans le projet contactait à chaque semaine une personne ressource du centre afin d'effectuer un suivi et de répondre à toutes questions concernant le projet de recherche.



### **PARTIE 3 : Formation**

Marc-André Lafrenière, étudiant au doctorat (2008-2013), s'intéresse à la problématique des jeux de hasard et d'argent et a contribué aux différentes étapes du présent projet de recherche (par ex., recrutement, analyses statistiques, etc.). Les travaux de cet étudiant seront en lien avec ce projet, mais ils demeurent à être précisés.

### **PARTIE 4 : Diffusion, transfert et valorisation de connaissances**

Nous avons soumis une publication dans une revue scientifique portant sur le rôle de la passion, des émotions et des situations à risque dans le développement du jeu pathologique :

St-Louis, A.C. & Vallerand, R.J. (soumis). Pathological Gambling and Well-Being: The Mediating Role of Passion, Emotions and At-Risk Gambling Situations, *Psychology of Addictive Behaviors*.

Cette publication s'adresse aux universitaires, aux décideurs et aux milieux de pratique et de l'intervention. De plus, une vulgarisation de ce rapport sera remis aux personnes ressources des centres qui pourront ainsi diffuser nos résultats et pistes de solution proposée aux intervenants.

-Montant estimé pour la diffusion : 3000\$

-Montant estimé pour les activités internationales : 0\$

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.

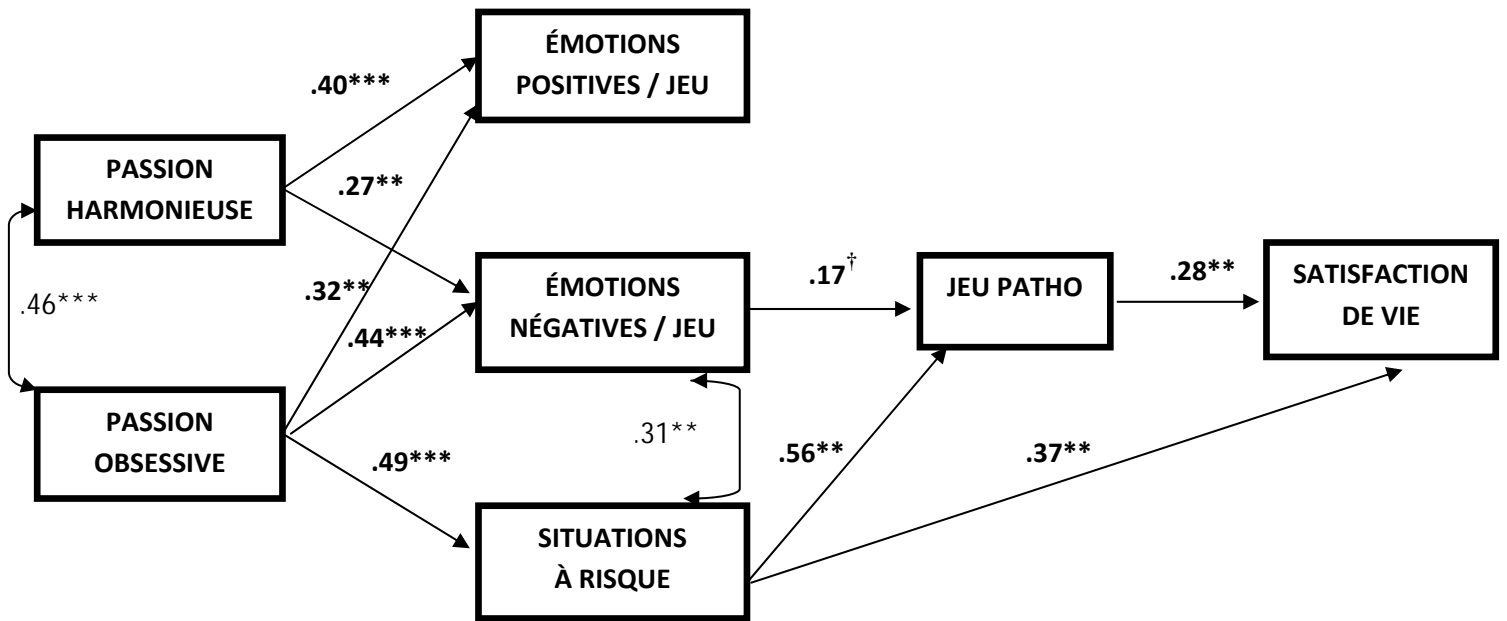
Variables	Moyennes (E.T.)		F
	ALV (n=76)	Autres jeux (n=69)	
Nombre d'années de jeu	4.12 (1.46)	5.28 (4.82)	F (1, 143) = 3.97, $p < 0.01$
SOGS-R	10.29 (3.88)	2.62 (3.08)	F (1, 143) = 199.53, $p < 0.05$
Passion harmonieuse	2.45 (1.41)	3.61 (1.50)	F (1, 143) = 23.20, $p < 0.01$
Passion obsessive	5.08 (1.40)	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).

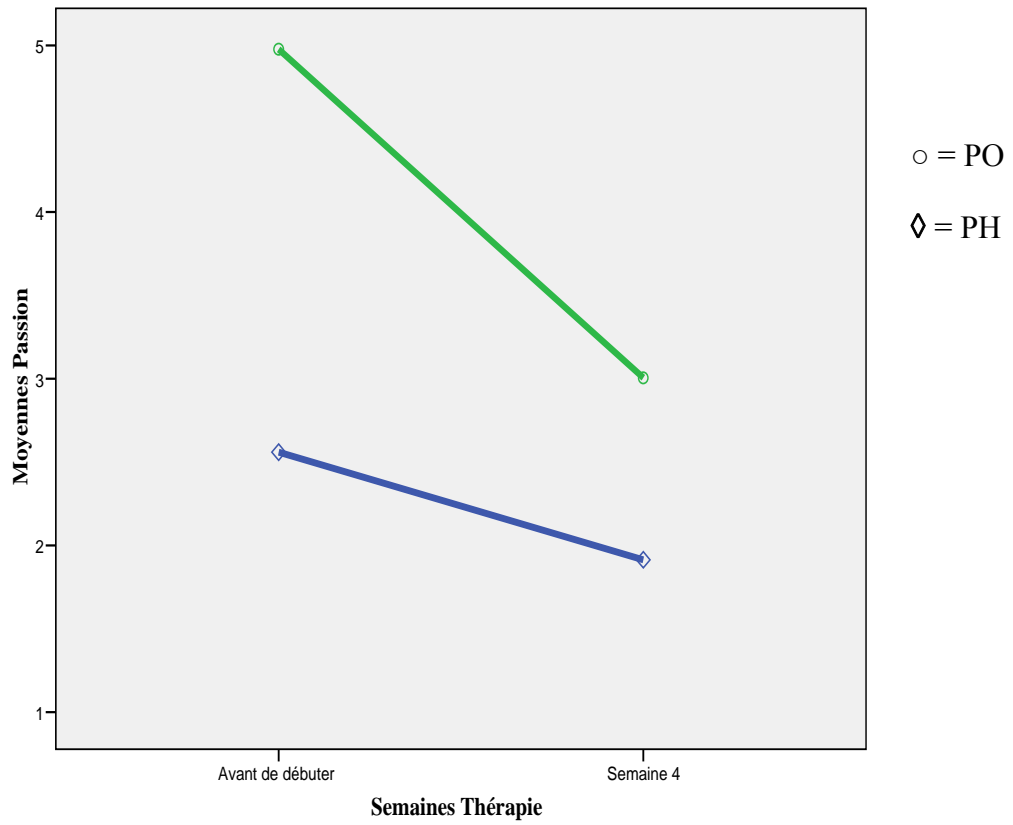


Figure 2. Changement dans la passion en fonction du temps de thérapie



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.

# ÉTUDE 1

## Université du Québec à Montréal Formulaire de consentement

### 1. Informations préliminaires

*Le jeu pathologique chez les joueurs d'ALV et les jeunes (16-20 ans) :*

*Analyses longitudinales et comparatives*

Robert J. Vallerand, Ph.D.

Université du Québec à Montréal (UQAM)

Département de Psychologie

Laboratoire de recherche sur le comportement social (LRCS)

C.P. 8888, Succ. Centre-Ville,

Mtl, Qc, H3C 3P8

Téléphone (514) 987-4836

Courriel : [vallerand.robert\\_j@uqam.ca](mailto:vallerand.robert_j@uqam.ca)

Personne responsable du projet dans l'établissement : Robert J. Vallerand

Organisme subventionnaire : FQRSC

Lieux où se déroulera le projet : Centres d'aide pour le jeu pathologique au Québec

### 2. Introduction

Il est important de bien lire et comprendre le présent formulaire de consentement pour la recherche à laquelle nous vous demandons de participer. Prenez tout le temps nécessaire pour prendre votre décision. N'hésitez pas à poser en tout temps vos questions.

### 3. Description du projet

Vous êtes invité(e) à participer à un projet de recherche sur les jeux de hasard et d'argent. Nous sollicitons votre collaboration puisque votre expérience personnelle fait de vous une personne ressource importante pour cette étude. Le but du projet est d'en apprendre plus sur les attitudes et comportements associés aux problèmes de jeu ainsi que sur les facteurs qui incitent ou empêchent les personnes à jouer de façon régulière à des jeux de hasard et d'argent.

Nous souhaitons atteindre un total de 160 joueurs masculins et féminins recrutés dans divers centres d'aide du Québec. Plus précisément, nous désirons retrouver 80 joueurs d'ALV et 80 joueurs s'adonnant à d'autres jeux (ex : billets de loterie, poker, etc.) démontrant tous un niveau de jeu pathologique tel que démontré par le SOGS (Lesieur & Blume, 1993). La collecte des données s'effectuera par le biais d'un questionnaire papier-crayon.

### 4. Nature de la participation du sujet

Votre participation consiste à remplir un questionnaire d'une durée d'environ 30 minutes lors de votre évaluation au centre d'aide avant de débiter votre thérapie à l'externe.

### 5. Avantages

Vous ne retirerez aucun avantage direct à participer à ce projet de recherche. À tout le moins, vous permettrez de faire avancer les connaissances dans le domaine.

### 6. Risques et inconvénients

Les risques liés à la participation à ce projet de recherche ont trait à la nature des questions posées ainsi qu'à la confidentialité des réponses. Le questionnaire qui vous sera administré n'a pas pour objectif de diagnostiquer une

condition particulière. Cependant, il est possible que les questions soulèvent un malaise. Vous êtes invité à discuter avec l'intervenant sur place.

Quant à la confidentialité, aucune information conservée ne pourra permettre une identification des personnes participantes. Le formulaire de consentement contenant des renseignements nominatifs sera détaché du questionnaire. De plus, un numéro d'identification sera donné aux participants et inscrit sur les questionnaires afin de préserver leur anonymat. La diffusion dans le rapport final des données relèvera d'analyses quantitatives globales et aucune donnée ne sera rapportée sur une base individuelle. Les questionnaires complétés seront conservés sous clé au laboratoire de recherche pour une période de 60 mois. Durant cette période, seules les personnes associées à la présente recherche pourront y avoir accès. Après 60 mois, tout le matériel sera détruit de façon sécuritaire par une déchiqueteuse à papier.

## **7. Diffusion des résultats**

Afin de vous remercier, il nous fera plaisir de vous remettre un résumé des résultats de cette étude dès qu'ils seront disponibles. Cette information sera accessible en consultant notre site Internet à l'adresse suivante : [www.psychology.queensu.ca/LRCS/](http://www.psychology.queensu.ca/LRCS/)

## **8. Respect de la vie privée et protection de la confidentialité**

Nous nous engageons à respecter la confidentialité des renseignements recueillis. Afin de protéger votre identité, vous serez désigné par un numéro de code. Les données seront conservées dans un local sous clef, accessible aux seuls membres de l'équipe de recherche. Toutefois, il est possible que nous devions permettre l'accès au dossier de recherche aux autorités compétentes (par exemple, des agences gouvernementales, des représentants du commanditaire ou un délégué du CER) pour fins de vérification et de gestion interne. Les résultats de ce projet de recherche pourront servir à des fins de publication ou de congrès scientifique sans que votre identité ne soit révélée.

## **9. Compensation et dépenses**

Vous ne recevrez aucune compensation pour votre participation à ce projet de recherche.

## **10. Personnes-ressources**

Vous pourrez joindre M. Robert J. Vallerand (chercheur principal) ou Ariane St-Louis (professionnelle de recherche), au (514) 987-4836, si vous avez des questions ou désirez plus d'information au sujet de ce projet de recherche ou si vous voulez vous retirer du projet. Si vous avez des plaintes ou des commentaires à formuler, vous pouvez vous adresser à la personne ressource du Centre XXXX, au (XXX) XXX-XXXX.

## **11. Liberté de participation et de retrait**

Votre participation à ce projet de recherche est tout à fait volontaire. Vous êtes donc libre d'accepter ou de refuser d'y participer, sans avoir à donner de raisons et sans risque de subir de préjudice. Vous êtes également libre de cesser votre participation à tout moment. Cependant, une fois les données cumulées, il sera impossible de vous retirer compte tenu que les données permettant de vous identifier auront été détruites.

---

## **12. Formule d'adhésion du sujet**

J'ai lu et compris le contenu du présent formulaire. Je certifie qu'on me l'a expliqué verbalement. J'ai eu l'occasion de poser toutes mes questions et on y a répondu à ma satisfaction. Je sais que je suis libre de participer au projet et que je demeure libre de m'en retirer en tout temps, par avis verbal, sans préjudice (ou sans que cela n'affecte la qualité des traitements, des soins futurs et des rapports avec mon intervenant au centre). Je certifie qu'on m'a laissé le temps voulu pour prendre ma décision. Je recevrai une copie signée et datée du présent formulaire. Je, soussigné(e), consens à participer à ce projet.

\_\_\_\_\_

**Nom et prénom (lettres moulées)**

\_\_\_\_\_

**Signature**

\_\_\_\_\_

**Date**

---

### 13. Formule d'engagement du chercheur

Je certifie a) avoir expliqué au signataire les termes du présent formulaire de consentement; b) avoir répondu aux questions qu'il m'a posées à cet égard; c) lui avoir clairement indiqué qu'il reste à tout moment libre de mettre un terme à sa participation dans le projet; et d) que je lui remettrai une copie signée et datée du présent formulaire.

_____	_____
<b>Nom du représentant autorisé</b>	<b>Fonction</b>
_____	_____
<b>Signature</b>	<b>Date</b>

### 14. Informations de type administratif

Le formulaire sera inséré au dossier de la recherche. Le projet de recherche et le présent formulaire de consentement ont été approuvés par le comité d'éthique de la recherche en toxicomanie (CERT), le XX janvier 2007.

### CONSIGNES GÉNÉRALES

- **Nous tenons à préciser que ce questionnaire n'est ni un test, ni une évaluation. Il n'y a donc pas de bonne ou de mauvaise réponses. Nous vous demandons simplement de répondre aux questions de façon spontanée et honnête.**
- **Veillez répondre à toutes les questions de ce questionnaire. Pour chacune des questions, veuillez indiquer une seule réponse par question.**

## **ÉTUDE 1 : VERSION POUR JOUEURS S'ADONNANT À D'AUTRES JEU**

**Université du Québec à Montréal  
Formulaire de consentement**

### **1. Informations préliminaires**

*Le jeu pathologique chez les joueurs d'ALV et les jeunes (16-20 ans) :*

*Analyses longitudinales et comparatives*

Robert J. Vallerand, Ph.D.

Université du Québec à Montréal (UQAM)

Département de Psychologie

Laboratoire de recherche sur le comportement social (LRCS)

C.P. 8888, Succ. Centre-Ville,

Mtl, Qc, H3C 3P8

Téléphone (514) 987-4836

Courriel : [vallerand.robert\\_j@uqam.ca](mailto:vallerand.robert_j@uqam.ca)

Personne responsable du projet dans l'établissement : Robert J. Vallerand

Organisme subventionnaire : FQRSC

Lieux où se déroulera le projet : Centres d'aide pour le jeu pathologique au Québec

### **2. Introduction**

Il est important de bien lire et comprendre le présent formulaire de consentement pour la recherche à laquelle nous vous demandons de participer. Prenez tout le temps nécessaire pour prendre votre décision.

### **3. Description du projet**

Vous êtes invité(e) à participer à un projet de recherche sur les jeux de hasard et d'argent. Nous sollicitons votre collaboration puisque votre expérience personnelle fait de vous une personne ressource importante pour cette étude. Le but du projet est d'en apprendre plus sur les attitudes et comportements associés aux problèmes de jeu ainsi que sur les facteurs qui incitent ou empêchent les personnes à jouer de façon régulière à des jeux de hasard et d'argent.

Nous souhaitons atteindre un total de 80 joueurs s'adonnant à d'autres jeux (ex : billets de loterie, poker, etc.). La collecte des données s'effectuera par le biais d'un questionnaire en ligne.

### **4. Nature de la participation du sujet**

Votre participation consiste à remplir un questionnaire en ligne d'une durée d'environ 30 minutes.

### **5. Avantages**

Vous ne retirerez aucun avantage direct à participer à ce projet de recherche. À tout le moins, vous permettrez de faire avancer les connaissances dans le domaine.

### **6. Risques et inconvénients**

Les risques liés à la participation à ce projet de recherche ont trait à la nature des questions posées ainsi qu'à la confidentialité des réponses. Le questionnaire qui vous sera présenté n'a pas pour objectif de diagnostiquer une condition particulière. Cependant, il est possible que les questions soulèvent un malaise. Vous êtes invité à consulter le site Internet *Jeu : aide et référence* au <http://www.jeu-aiderreference.qc.ca> et/ou téléphoner au 1-866-SOS-JEU.

Quant à la confidentialité, aucune information conservée ne pourra permettre une identification des personnes participantes (les adresses IP seront conservés dans un fichier à part). La diffusion dans le rapport final des données relèvera d'analyses quantitatives globales et aucune donnée ne sera rapportée sur une base individuelle.

## 7. Diffusion des résultats

Afin de vous remercier, il nous fera plaisir de vous remettre un résumé des résultats de cette étude dès qu'ils seront disponibles. Cette information sera accessible en consultant notre site Internet à l'adresse suivante : [www.psychology.queensu.ca/LRCS/](http://www.psychology.queensu.ca/LRCS/)

## 8. Respect de la vie privée et protection de la confidentialité

Nous nous engageons à respecter la confidentialité des renseignements recueillis. Afin de protéger votre identité, vous serez désigné par un numéro de code. Les données seront conservées dans un local sous clef, accessible aux seuls membres de l'équipe de recherche. Les résultats de ce projet de recherche pourront servir à des fins de publication ou de congrès scientifique sans que votre identité ne soit révélée.

## 9. Compensation et dépenses

Vous ne recevrez aucune compensation pour votre participation à ce projet de recherche.

## 10. Personnes-ressources

Vous pourrez joindre M. Robert J. Vallerand (chercheur principal) ou Ariane St-Louis (professionnelle de recherche), au (514) 987-4836, si vous avez des questions ou désirez plus d'information au sujet de ce projet de recherche ou si vous voulez vous retirer du projet. Si vous avez des plaintes ou des commentaires à formuler, vous pouvez vous adresser à Joseph Josy Lévy. Il peut être joint au numéro (514) 987 3000 #4483 ou par l'intermédiaire du secrétariat du comité au numéro (514) 987 3000 #7753.

## 11. Liberté de participation et de retrait

Votre participation à ce projet de recherche est tout à fait volontaire. Vous êtes donc libre d'accepter ou de refuser d'y participer, sans avoir à donner de raisons et sans risque de subir de préjudice. Vous êtes également libre de cesser votre participation à tout moment. Cependant, une fois les données cumulées, il sera impossible de vous retirer compte tenu que les données permettant de vous identifier auront été détruites.

---

## 12. Formule d'adhésion du sujet

J'ai lu et compris le contenu du présent formulaire. Je sais que je suis libre de participer au projet et que je demeure libre de m'en retirer en tout temps, par avis verbal, sans préjudice. Je certifie qu'on m'a laissé le temps voulu pour prendre ma décision. Je soussigné(e), consens à participer à ce projet.

Cliquer ici pour débiter le questionnaire :

[http://www.surveymonkey.com/s.aspx?sm=FVjEVUuwWPyn5k6wwqup8Q\\_3d\\_3d](http://www.surveymonkey.com/s.aspx?sm=FVjEVUuwWPyn5k6wwqup8Q_3d_3d)

---

## CONSIGNES GÉNÉRALES

- Nous tenons à préciser que ce questionnaire n'est ni un test, ni une évaluation. Il n'y a donc pas de bonne ou de mauvaise réponses. Nous vous demandons simplement de répondre aux questions de façon spontanée et honnête.
- Veuillez répondre à toutes les questions de ce questionnaire. Pour chacune des questions, veuillez indiquer une seule réponse par question.

## **ÉTUDE 2**

**Université du Québec à Montréal  
Formulaire de consentement**

### **1. Informations préliminaires**

*Le jeu pathologique chez les joueurs d'ALV et les jeunes (16-20 ans) :*

*Analyses longitudinales et comparatives*

Robert J. Vallerand, Ph.D.

Université du Québec à Montréal (UQAM)

Département de Psychologie

Laboratoire de recherche sur le comportement social (LRCS)

C.P. 8888, Succ. Centre-Ville,

Mtl, Qc, H3C 3P8

Téléphone (514) 987-4836

Courriel : [vallerand.robort\\_j@uqam.ca](mailto:vallerand.robort_j@uqam.ca)

Personne responsable du projet dans l'établissement : Robert J. Vallerand

Organisme subventionnaire : FQRSC

Lieux où se déroulera le projet : Centres d'aide pour le jeu pathologique au Québec

### **2. Introduction**

Il est important de bien lire et comprendre le présent formulaire de consentement pour la recherche à laquelle nous vous demandons de participer. Prenez tout le temps nécessaire pour prendre votre décision. N'hésitez pas à poser en tout temps vos questions.

### **3. Description du projet**

Vous êtes invité(e) à participer à un projet de recherche sur les jeux de hasard et d'argent. Nous sollicitons votre collaboration puisque votre expérience personnelle fait de vous une personne ressource importante pour cette étude. Le but du projet est d'en apprendre davantage sur les facteurs de protection et de vulnérabilité à la rechute en thérapie. Nous souhaitons atteindre un total de 60 joueurs masculins et féminins recrutés dans divers centres d'aide du Québec. Plus précisément, nous désirons retrouver 30 joueurs d'ALV et 30 joueurs s'adonnant à d'autres jeux (ex : billets de loterie, cartes, etc.) démontrant tous un niveau de jeu pathologique, tel que démontré par le SOGS (Lesieur & Blume, 1993).

### **4. Nature de la participation du sujet**

Votre participation consiste à remplir un questionnaire d'une durée d'environ 30 minutes lors de votre évaluation au centre d'aide avant de débuter votre thérapie à l'externe. Par la suite, nous vous invitons à répondre à un court questionnaire par entrevue téléphonique à domicile d'une durée d'environ 30 minutes à chaque semaine pendant deux mois.

### **5. Avantages**

Vous ne retirerez aucun avantage direct à participer à ce projet de recherche. À tout le moins, vous permettrez de faire avancer les connaissances dans le domaine.



## **6. Risques et inconvénients**

Les risques liés à la participation à ce projet de recherche ont trait à la nature des questions posées ainsi qu'à la confidentialité des réponses. Le questionnaire qui vous sera administré ainsi que les entrevues téléphoniques n'ont pas pour objectif de diagnostiquer une condition particulière. Cependant, il est possible que les questions soulèvent un malaise. Vous êtes invité à discuter avec l'intervenant sur place (pour le questionnaire lors de l'évaluation au centre d'aide avant votre entrée en thérapie à l'externe) et avec l'assistant(e) de recherche (lors des entrevues téléphoniques). Le cas échéant, ils pourront vous diriger vers des ressources appropriées.

Quant à la confidentialité, aucune information conservée ne pourra permettre une identification des personnes participantes. Le formulaire de consentement contenant des renseignements nominatifs sera détaché du questionnaire. De plus, un numéro d'identification sera donné aux participants et inscrit sur les questionnaires afin de préserver leur anonymat. La diffusion dans le rapport final des données relèvera d'analyses quantitatives globales et aucune donnée ne sera rapportée sur une base individuelle. Les questionnaires complétés seront conservés sous clé au laboratoire de recherche pour une période de 60 mois. Durant cette période, seules les personnes associées à la présente recherche pourront y avoir accès. Après 60 mois, tout le matériel sera détruit de façon sécuritaire par une déchiqueteuse à papier.

## **7. Diffusion des résultats**

Afin de vous remercier, il nous fera plaisir de vous remettre un résumé des résultats de cette étude dès qu'ils seront disponibles. Cette information sera accessible en consultant notre site Internet à l'adresse suivante : [www.psychu.uqam.ca/LRCS/](http://www.psychu.uqam.ca/LRCS/)

## **8. Respect de la vie privée et protection de la confidentialité**

Nous nous engageons à respecter la confidentialité des renseignements recueillis. Afin de protéger votre identité, vous serez désigné par un numéro de code. Des renseignements nominatifs sont requis pour réaliser les entrevues téléphoniques, soit votre nom et numéro de téléphone. Nous demandons votre permission afin qu'une personne ressource au centre communique votre nom et numéro de téléphone à notre assistante de recherche responsable des entrevues téléphoniques afin de procéder au suivi sur huit semaines. Tous les renseignements obtenus seront ensuite dénominalisés (codés). Les données seront conservées dans un local sous clef, accessible aux seuls membres de l'équipe de recherche. Toutefois, il est possible que nous devions permettre l'accès au dossier de recherche aux autorités compétentes (par exemple, des agences gouvernementales, des représentants du commanditaire ou un délégué du CER) pour fins de vérification et de gestion interne. Les résultats de ce projet de recherche pourront servir à des fins de publication ou de congrès scientifique sans que votre identité ne soit révélée.

## **9. Compensation et dépenses**

Vous ne recevrez aucune compensation pour votre participation à ce projet de recherche.

## **10. Personnes-ressources**

Vous pourrez joindre M. Robert J. Vallerand (chercheur principal) ou Ariane St-Louis (professionnelle de recherche), au (514) 987-4836, si vous avez des questions ou désirez plus d'information au sujet de ce projet de recherche ou si vous voulez vous retirer du projet. Si vous avez des plaintes ou des commentaires à formuler, vous pouvez vous adresser à la personne ressource du Centre XXXX, au (XXX) XXX-XXXX.

## **11. Liberté de participation et de retrait**

Votre participation à ce projet de recherche est tout à fait volontaire. Vous êtes donc libre d'accepter ou de refuser d'y participer, sans avoir à donner de raisons et sans risque de subir de préjudice. Vous êtes également libre de cesser votre participation à tout moment. Cependant, une fois les données cumulées, il sera impossible de vous retirer compte tenu que les données permettant de vous identifier auront été détruites.

---

---

## 12. Formule d'adhésion du sujet

J'ai lu et compris le contenu du présent formulaire. Je certifie qu'on me l'a expliqué verbalement J'ai eu l'occasion de poser toutes mes questions et on y a répondu à ma satisfaction. Je sais que je suis libre de participer au projet et que je demeure libre de m'en retirer en tout temps, par avis verbal, sans préjudice (ou sans que cela n'affecte la qualité des traitements, des soins futurs et des rapports avec mon intervenant au centre). Je certifie qu'on m'a laissé le temps voulu pour prendre ma décision. Je recevrai une copie signée et datée du présent formulaire. Je, soussigné(e), consens à participer à ce projet.

---

Nom et prénom (lettres moulées)

---

Signature

---

Date

-Numéro de téléphone : (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_

-Meilleurs moments pour vous joindre :

Jour

Soir

Semaine

Fin de semaine

---

## 13. Formule d'engagement du chercheur

Je certifie a) avoir expliqué au signataire les termes du présent formulaire de consentement; b) avoir répondu aux questions qu'il m'a posées à cet égard; c) lui avoir clairement indiqué qu'il reste à tout moment libre de mettre un terme à sa participation dans le projet; et d) que je lui remettrai une copie signée et datée du présent formulaire.

---

Nom du représentant autorisé

---

Fonction

---

Signature

---

Date

## 14. Informations de type administratif

Le formulaire sera inséré au dossier de la recherche. Le projet de recherche et le présent formulaire de consentement ont été approuvés par le comité d'éthique de la recherche en toxicomanie (CERT), le XX janvier 2007.

### CONSIGNES GÉNÉRALES

- |   |
|---|
| <p>➤ Nous tenons à préciser que ce questionnaire n'est ni un test, ni une évaluation. Il n'y a donc <u>pas de bonne ou de mauvaise réponses</u>. Nous vous demandons simplement de répondre aux questions de façon <u>spontanée et honnête</u>.</p> <p>➤ Veuillez <u>répondre à toutes les questions</u> de ce questionnaire. Pour chacune des questions, veuillez indiquer une seule réponse par question.</p> |
|---|

DATE : \_\_\_\_\_

### JEU DE HASARD ET D'ARGENT PRÉFÉRÉ

- **Veillez indiquer votre jeu de hasard et d'argent préféré (un seul jeu). SVP ne cochez qu'une seule case.**

- Machine à loterie vidéo (ALV)**
- Autres jeux : préciser \_\_\_\_\_**

- **Je pratique (pratiquais) cette activité depuis : \_\_\_\_\_ (mois).**
  - **Je pratique (pratiquais) cette activité pendant : \_\_\_\_\_ heures par semaine.**
  - **Nombre de personnes de votre entourage qui jouent aux jeux de hasard et d'argent : \_\_\_\_\_.**
- 

**Veillez indiquer dans quelle mesure les énoncés suivants correspondent à vos attitudes habituelles face aux jeux de hasard et d'argent.**

1. Après avoir joué et perdu de l'argent, combien de fois retournez-vous jouer un autre jour dans le but de récupérer (regagner) l'argent que vous avez perdu ?

- Jamais**
- Quelques fois (moins de 1 fois sur 2 lorsque je perds)**
- La plupart du temps lorsque je perds**
- Chaque fois que je perds**

2. Avez-vous déjà dit que vous aviez gagné de l'argent au jeu alors qu'en réalité vous en aviez perdu ?

- Jamais**
- Oui, moins de 1 fois sur 2 lorsque je perds**
- Oui, la plupart du temps**

3. Croyez-vous avoir déjà eu des problèmes avec les jeux de hasard et d'argent ?

- Non**
- Oui, dans le passé**
- Oui, mais plus maintenant**

4. Vous est-il déjà arrivé de miser plus d'argent au jeu que ce que vous vouliez faire ?

- Non**
- Oui**

5. Des personnes ont-elles déjà critiqué votre comportement au jeu et vous ont-elles dit que vous aviez des problèmes, même si vous pensiez que ce n'était pas vrai ?

- Non**
- Oui**

6. Vous êtes-vous déjà senti coupable de la façon dont vous jouez et de ce qui se produit lorsque vous jouez ?

**Non**

**Oui**

7. Avez-vous déjà songé à vouloir arrêter de jouer et penser que vous en étiez incapable ?

**Non**

**Oui**

8. Avez-vous déjà caché à votre conjoint(e), à vos enfants ou à d'autres personnes importantes dans votre vie des indices qui pourraient leur laisser croire que vous jouez à des jeux de hasard et d'argent (par exemple: billets de loterie, coupons de courses de chevaux, etc.) ?

**Non**

**Oui**

9. Avez-vous déjà eu de fortes discussions avec les personnes avec qui vous vivez concernant la façon dont vous utilisez l'argent pour jouer ?

**Non**

**Oui**

10. Si oui, ces fortes discussions portaient-elles sur la façon dont vous dépensez cet argent au jeu ?

**Non**

**Oui**

11. Avez-vous déjà emprunté de l'argent à quelqu'un pour aller jouer et ne l'avoir jamais remboursé ?

**Non**

**Oui**

12. Vous êtes-vous déjà absenté(e) de votre travail (ou de l'école) pour aller jouer ?

**Non**

**Oui**

13. Avez-vous déjà emprunté de l'argent pour jouer ou pour rembourser vos dettes de jeu ?

**Non**

**Oui**

14. Si vous avez répondu «**non**» à la question 13, veuillez ne pas répondre à cette question. Si vous avez répondu «**oui**» à la question 13, de qui ou d'où vous provenait cet argent ?

**OUI**    **NON**

a. Du budget familial (argent budgété pour les achats courants de la semaine).

b. De votre conjoint(e).

c. D'un ou des membre(s) de votre famille ou de votre parenté.

d. D'une banque, d'une compagnie de prêts ou d'une marge de crédit.

e. D'une carte de crédit.

f. D'un prêteur sur gages.

g. De l'encaissement d'obligations, de titres, de bons ou de d'autres placements.

- h. De la vente de biens personnels ou familiaux.
- i. En faisant des chèques sans provisions (chèques sans fond).

**Indiquez à quel point vous êtes en accord avec les énoncés suivants concernant votre jeu de hasard ou d'argent préféré. Si vous ne jouez plus, veuillez répondre en fonction des derniers temps où vous jouiez.**

Pas du tout en accord 1	Très peu en accord 2	Un peu en accord 3	Moyennement en accord 4	Assez en accord 5	Fortement en accord 6	Très fortement en accord 7
-------------------------------	----------------------------	--------------------------	-------------------------------	-------------------------	-----------------------------	----------------------------------

- |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. Jouer à ce jeu s'harmonise bien avec les autres activités dans ma vie.                               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 2. J'éprouve de la difficulté à contrôler mon besoin de jouer à ce jeu.                                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 3. Les choses nouvelles que je découvre dans le cadre de ce jeu me permettent de l'apprécier davantage. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 4. J'ai un sentiment qui est presque obsessionnel pour ce jeu.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 5. Ce jeu reflète les qualités que j'aime de ma personne.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 6. Ce jeu me permet de vivre des expériences variées.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 7. Ce type de jeu est la seule chose qui me fasse vraiment "tripper".                                   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8. Ce jeu s'intègre bien dans ma vie.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 9. Si je le pouvais, je ne ferais que jouer à ce jeu.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 10. Ce jeu est en harmonie avec les autres choses qui font parties de moi.                              | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 11. Ce jeu est tellement excitant que parfois j'en perds le contrôle.                                   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 12. J'ai l'impression que ce jeu me contrôle.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 13. Pour moi, ce jeu est une passion, mais que j'arrive tout de même à contrôler.                       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 14. Je suis complètement emballé(e) par ce jeu.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 15. Je ne peux me passer de ce jeu.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 16. J'imagine très mal ma vie sans ce jeu.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 17. Mon humeur dépend du fait que je puisse jouer à ce jeu.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 18. Jouer à ce jeu me permet de vivre des expériences mémorables.                                       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 19. Je suis émotionnellement dépendant(e) de ce jeu.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 20. C'est plus fort que moi, je ne peux pas m'empêcher de jouer à ce jeu.                               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 21. Je consacre beaucoup de temps à jouer à ce type de jeu.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 22. J'aime jouer à ce jeu.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 23. C'est important pour moi de jouer à ce jeu.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 24. Ce jeu représente une passion pour moi.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

## ÉMOTIONS LORSQUE VOUS JOUEZ

**Lorsque vous jouez à votre jeu de hasard et d'argent préféré, à quel point ressentez-vous chacune de ces émotions...**

	Pas du tout	Un peu	Moyennement	Assez	Fortement
	1	2	3	4	5
1. Intéressé(e)	1	2	3	4	5
2. Anxieux(se)	1	2	3	4	5
3. Contrarié(e)	1	2	3	4	5
4. Hostile	1	2	3	4	5
5. Déterminé(e)	1	2	3	4	5
6. Impuissant(e)	1	2	3	4	5
7. Honteux	1	2	3	4	5
8. Irritable	1	2	3	4	5
9. Alert(e)	1	2	3	4	5
10. Nerveux(se)	1	2	3	4	5
11. Enthousiaste	1	2	3	4	5
12. Actif(ve)	1	2	3	4	5
13. Excité(e) positivement	1	2	3	4	5
14. Coupable	1	2	3	4	5
15. Heureux(se)	1	2	3	4	5

## SITUATIONS OU ÉVÉNEMENTS VÉCUS AU COURS DES SIX DERNIERS MOIS

**Au cours des SIX DERNIERS MOIS, à quel point vous avez vécu les situations suivantes :**

Jamais	Rarement	Souvent	Presque toujours
1	2	3	4

**Au cours des SIX DERNIERS MOIS, il m'est arrivé...**

1. ...de n'avoir rien à faire.	1	2	3	4
2. ...d'avoir des comptes à payer mais de ne pas avoir assez d'argent pour les rembourser.	1	2	3	4
3. ...d'avoir envie de célébrer quelque chose.	1	2	3	4
4. ...de me sentir mal dans ma peau.	1	2	3	4
5. ...d'être en conflit avec d'autres personnes.	1	2	3	4
6. ...d'être invité(e) à accompagner quelqu'un à jouer.	1	2	3	4
7. ...de vérifier si je pouvais jouer avec modération.	1	2	3	4
8. ...d'avoir des dépenses à faire (ex : achat de biens, réparation du véhicule, etc.) mais de ne pas avoir d'argent pour les faire.	1	2	3	4
9. ...de m'ennuyer.	1	2	3	4
10. ...d'avoir sur ma route un établissement où il est possible de jouer (ex. : en me rendant au travail).	1	2	3	4
11. ...d'avoir consommé de la drogue ou de l'alcool.	1	2	3	4
12. ...de me sentir seul(e).	1	2	3	4

13. ...de ressentir une excitation de forte intensité.	1	2	3	4
14. ...de penser aux emprunts que j'avais faits et que je devais rembourser.	1	2	3	4
15. ...d'être en vacances ou d'avoir des congés.	1	2	3	4
16. ...de ressentir de la pression (par exemple, au travail ou à l'école).	1	2	3	4
17. ...de recevoir un chèque de paie.	1	2	3	4
18. ...de me retrouver près d'un endroit de jeu.	1	2	3	4
19. ...de me sentir sûr(e) de moi et détendu(e).	1	2	3	4
20. ... de vérifier si je pouvais être dans un établissement où il est possible de jouer (ex : bar, Casino, Hippodrome, etc.), sans pour autant jouer.	1	2	3	4
21. ...de voir ou entendre des publicités faisant la promotion des jeux de hasard et d'argent.	1	2	3	4
22. ...de ressentir beaucoup de pression de ma famille et de ne pas être à la hauteur de leurs attentes.	1	2	3	4
23. ...d'être déçu(e) de moi-même.	1	2	3	4
24. ...de me sentir coupable.	1	2	3	4
25. ...de me sentir heureux(se).	1	2	3	4
26. ...de me sentir découragé(e).	1	2	3	4
27. ...de vouloir me prouver que le jeu ne représente pas un problème pour moi.	1	2	3	4
28. ...d'avoir l'impression que les gens me rejettent ou ne m'aiment pas.	1	2	3	4
29. ...de me sentir triste et déprimé(e).	1	2	3	4
30. ...d'entendre quelqu'un parler de ses expériences positives de jeu.	1	2	3	4
31. ...qu'une personne ne soit pas satisfaite de mon travail.	1	2	3	4
32. ...de ressentir un vide dans ma vie.	1	2	3	4
33. ...de vouloir vérifier si je pouvais côtoyer des amis joueurs sans jouer moi-même.	1	2	3	4
34. ...d'être incapable d'exprimer mes émotions envers quelqu'un.	1	2	3	4
35. ...de me retrouver dans un endroit ou des personnes jouaient et d'avoir l'impression qu'on s'attendait à ce que je joue aussi.	1	2	3	4
36. ...d'avoir du support des membres de ma famille.	1	2	3	4
37. ...de travailler.	1	2	3	4
38. ...d'avoir la présence de membres de ma famille dans ma vie.	1	2	3	4
39. ...de participer à des groupes de support comme «Gamblers Anonymes».	1	2	3	4
40. ...de faire des sorties en famille.	1	2	3	4
41. ...d'avoir la présence d'un(une) conjoint(e) dans ma vie.	1	2	3	4
42. ...d'avoir des activités sociales prévues autre que le jeu.	1	2	3	4

43. ...qu'un(e) ami(e) ou qu'un(e) colocataire me mette de la pression pour que je ne joue pas.	1	2	3	4
44. ...d'être occupé(e) (par exemple, au travail).	1	2	3	4
45. ...que des membres de ma famille m'influencent à ne pas jouer.	1	2	3	4
46. ...de faire la promesse à des membres de ma famille de ne plus jouer et de ne pas vouloir les décevoir.	1	2	3	4
47. ...d'avoir besoin d'argent pour quelque chose (par exemple, manger).	1	2	3	4
48. ...qu'une personne (par exemple, mon employeur) me mette de la pression pour que je ne joue pas.	1	2	3	4
49. ...d'être en compagnie d'une personne qui ne joue pas.	1	2	3	4
50. ...de faire un pacte avec des joueurs de ne plus jouer.	1	2	3	4
51. ...d'avoir des responsabilités (par exemple, par rapport au travail).	1	2	3	4
52. ...que ma famille me mette de la pression pour que je ne joue pas.	1	2	3	4
53. ...de faire des sorties à l'extérieur de la ville (par exemple, à la campagne).	1	2	3	4

**LES PROCHAINES QUESTIONS SE RAPPORTENT À VOTRE VIE EN GÉNÉRAL**

**PERCEPTION DE SOI**

*Pour chacun des énoncés, encerclez le chiffre qui correspond le mieux à votre opinion.*

Total désaccord	Désaccord	Impartial	Accord	Total accord
1	2	3	4	5

1. Je ne suis pas une personne anxieuse.	1	2	3	4	5
2. Je suis capable de me discipliner afin de m'acquitter de mes tâches à temps.	1	2	3	4	5
3. J'essaie d'accomplir consciencieusement les tâches qu'on m'assigne.	1	2	3	4	5
4. Je travaille dur afin d'atteindre mes objectifs.	1	2	3	4	5
5. Souvent, la façon dont me traitent les gens me met en colère.	2	3	4	5	
6. Lorsque je prends un engagement, on peut toujours compter sur moi pour le respecter.	1	2	3	4	5
7. Je suis rarement triste ou déprimé(e).	1	2	3	4	5
8. Je suis une personne productive qui mène toujours son travail à terme.	1	2	3	4	5
9. Il me semble que je ne sois jamais capable de m'organiser.	1	2	3	4	5
10. À certains moments, il m'est arrivé d'avoir honte au point de vouloir me cacher.	1	2	3	4	5



## CE QUE JE SUIS

**En vous référant à votre vie en général, indiquez à quel point chacun des énoncés suivants correspond à ce que vous êtes typiquement :**

Pas du tout				Énormément
1	2	3	4	5

***Dans ma vie en général...***

- |  |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|
| 1. Je suis capable de résister à la tentation.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. J'ai de la difficulté à changer mes mauvaises habitudes.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Je suis paresseux.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. Je dis des choses inappropriées.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Je peux faire des choses qui sont mauvaises pour moi si elles sont plaisantes.                  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. Je refuse les choses qui sont mauvaises pour moi.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7. J'aimerais pouvoir me discipliner davantage.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 8. Les gens disent que j'ai une discipline personnelle très forte.                                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 9. Le plaisir et l'amusement m'empêchent parfois de terminer un travail.                           | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 10. J'ai de la difficulté à me concentrer.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 11. Je suis capable de viser et d'atteindre des buts à long terme.                                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 12. Parfois, je ne peux m'empêcher de faire quelque chose,<br>même si je sais que c'est incorrect. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 13. J'agis souvent sans avoir réfléchi à toutes les alternatives.                                  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

## ATTITUDES

**Lisez attentivement chaque affirmation proposée ci-dessous et évaluez à quel point vous êtes d'accord ou en désaccord avec cette affirmation en fonction de l'échelle proposée.**

Pas du tout d'accord	Pas d'accord	D'accord	Tout à fait d'accord
1	2	3	4

- |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1. Je suis généreux(se) avec mes amis.  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2. Je me remets rapidement après avoir été secoué(e).                                       | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3. J'aime faire face à des situations nouvelles et inhabituelles.                           | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 4. D'habitude, je réussis à faire bonne impression sur les gens.                            | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5. J'aime goûter à de nouveaux plats.   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 6. On me considère comme quelqu'un d'énergique.   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 7. Il ne m'ennuie pas de prendre un chemin différent de celui que je prends habituellement. | 1 | 2 | 3 | 4 |

8. Je suis plus curieux(se) que la plupart des gens. 1 2 3 4
9. La plupart des gens que je rencontre sont intéressants. 1 2 3 4
10. J'ai l'habitude de réfléchir sérieusement avant d'agir. 1 2 3 4
11. J'aime les nouveautés. 1 2 3 4
12. Ma vie quotidienne est remplie de choses qui m'intéressent. 1 2 3 4
13. Je me décrirais comme étant une personne à forte personnalité. 1 2 3 4
14. En général, ma colère contre quelqu'un passe rapidement. 1 2 3 4

### MES BESOINS

*Indiquez dans quelle mesure vous êtes en accord avec chacun des énoncés suivants.*

Pas vrai du tout			Quelque peu vrai		Très vrai	
1	2	3	4	5	6	7

1. Les gens que je connais me disent que je suis bon(ne) dans ce que je fais. 1 2 3 4 5 6 7
2. Récemment, j'ai été capable de développer de nouvelles habiletés intéressantes. 1 2 3 4 5 6 7
3. La plupart du temps, je ressens un sentiment d'accomplissement dans ce que je fais. 1 2 3 4 5 6 7
4. Dans ma vie, je n'ai pas souvent la chance de montrer aux gens ce dont je suis capable. 1 2 3 4 5 6 7
5. Les gens avec qui j'interagis régulièrement ne semblent pas m'aimer beaucoup. 1 2 3 4 5 6 7
6. Il m'arrive souvent de me sentir incompetent. 1 2 3 4 5 6

### MA VIE EN GÉNÉRAL

*Indiquez à quel point vous êtes en accord avec les énoncés suivants :*

Fortement en désaccord	En désaccord	Légèrement en désaccord	Ni en désaccord, ni en accord	Légèrement en accord	En accord	Fortement en accord
1	2	3	4	5	6	7

1. En général, ma vie correspond de près à mes idéaux. 1 2 3 4 5 6 7
2. Mes conditions de vie sont excellentes. 1 2 3 4 5 6 7
3. Je suis satisfait(e) de ma vie. 1 2 3 4 5 6 7
4. Jusqu'à maintenant, j'ai obtenu les choses importantes que je voulais de la vie. 1 2 3 4 5 6 7
5. Si je pouvais recommencer ma vie, je n'y changerais presque rien. 1 2 3 4 5 6 7

## RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

1. **Date de naissance** : jj \_\_\_\_\_ mm \_\_\_\_\_ aaaa \_\_\_\_\_

2. **Sexe**: féminin  masculin

3. **État civil**: (ne cochez qu'une seule case)

célibataire  marié(e)  union libre

séparé(e)  divorcé(e)  veuf(ve)

4. **Scolarité** dernier niveau atteint: (ne cochez qu'une seule case à l'endroit approprié)

- Études secondaire non complétées
- Études secondaires complétées (ou DEP)
- Études collégiales complétées (techniques ou pré-universitaires)
- Études universitaires 1<sup>er</sup> cycle complété (baccalauréat)
- Études universitaires 2<sup>e</sup> cycle complété (maîtrise)
- Études universitaires 3<sup>er</sup> cycle complété (doctorat)

5. **Occupation actuelle**: (ne cochez qu'une seule case)

- Présentement en emploi. Précisez \_\_\_\_\_
- Présentement sans emploi.
- Présentement aux études.

6. **Revenu annuel personnel avant impôts** (en dehors du jeu): (ne cochez qu'une seule case)

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> moins de \$10 000          | <input type="checkbox"/> entre \$50 000 et \$59 999 |
| <input type="checkbox"/> entre \$10 000 et \$19 999 | <input type="checkbox"/> entre \$60 000 et \$69 999 |
| <input type="checkbox"/> entre \$20 000 et \$29 999 | <input type="checkbox"/> entre \$70 000 et \$79 999 |
| <input type="checkbox"/> entre \$30 000 et \$39 999 | <input type="checkbox"/> entre \$80 000 et \$89 999 |
| <input type="checkbox"/> entre \$40 000 et \$49 999 | <input type="checkbox"/> \$90 000 et plus           |

7. **Langue maternelle**: français  anglais  autre  précisez: \_\_\_\_\_

**NOUS VOUS REMERCIONS DE VOTRE PRÉCIEUSE COLLABORATION!**

## **ÉTUDE 3 : VERSION JEUNES ADULTES**

**Université du Québec à Montréal  
Formulaire de consentement**

### **1. Informations préliminaires**

*Le jeu pathologique chez les joueurs d'ALV et les jeunes (16-20 ans) :*

*Analyses longitudinales et comparatives*

Robert J. Vallerand, Ph.D.

Université du Québec à Montréal (UQAM)

Département de Psychologie

Laboratoire de recherche sur le comportement social (LRCS)

C.P. 8888, Succ. Centre-Ville,

Mtl, Qc, H3C 3P8

Téléphone (514) 987-4836

Courriel : [vallerand.robert\\_j@uqam.ca](mailto:vallerand.robert_j@uqam.ca)

Personne responsable du projet dans l'établissement : Robert J. Vallerand

Organisme subventionnaire : FQRSC

Lieux où se déroulera le projet : Centres d'aide pour le jeu pathologique au Québec

### **2. Introduction**

Il est important de bien lire et comprendre le présent formulaire de consentement pour la recherche à laquelle nous te demandons de participer. Prend tout le temps nécessaire pour prendre ta décision. N'hésite pas à poser en tout temps tes questions.

### **3. Description du projet**

Tu es invité(e) à participer à un projet de recherche sur les jeux de hasard et d'argent. Nous sollicitons ta collaboration puisque ton expérience personnelle fait de toi une personne ressource importante pour cette étude. Le but du projet est d'en apprendre plus sur les attitudes et comportements associés aux problèmes de jeu chez les adolescents et jeunes adultes (16-20 ans).

Nous souhaitons atteindre un total de 3000 jeunes masculins et féminins du Québec, de l'Ontario et du Nouveau-Brunswick. La collecte des données s'effectuera par le biais d'un questionnaire papier-crayon dans les CÉGEP et Universités.

### **4. Nature de la participation du sujet**

Ta participation consiste à remplir un questionnaire d'une durée d'environ 30 minutes en classe.

### **5. Avantages**

Vous ne retirerez aucun avantage direct à participer à ce projet de recherche. À tout le moins, vous permettrez de faire avancer les connaissances dans le domaine.

### **6. Risques et inconvénients**

Les risques liés à la participation à ce projet de recherche ont trait à la nature des questions posées ainsi qu'à la confidentialité des réponses. Le questionnaire qui te sera administré n'a pas pour objectif de diagnostiquer une condition particulière. Cependant, il est possible que les questions soulèvent un malaise. Tu es invité à discuter avec l'assistant sur place et/ou ton professeur si tel est le cas.

Quant à la confidentialité, aucune information conservée ne pourra permettre une identification des personnes participantes. Le formulaire de consentement contenant des renseignements nominatifs sera détaché du questionnaire. De plus, un numéro d'identification sera donné aux participants et inscrit sur les questionnaires afin de préserver leur anonymat. La diffusion dans le rapport final des données relèvera d'analyses quantitatives globales et aucune donnée ne sera rapportée sur une base individuelle. Les questionnaires complétés seront conservés sous clé au laboratoire de recherche pour une période de 60 mois. Durant cette période, seules les personnes associées à la présente recherche pourront y avoir accès. Après 60 mois, tout le matériel sera détruit de façon sécuritaire par une déchiqueteuse à papier.

## **7. Diffusion des résultats**

Afin de te remercier, il nous fera plaisir de te remettre un résumé des résultats de cette étude dès qu'ils seront disponibles. Cette information sera accessible en consultant notre site Internet à l'adresse suivante : [www.psychology.queensu.ca/LRCS/](http://www.psychology.queensu.ca/LRCS/)

## **8. Respect de la vie privée et protection de la confidentialité**

Nous nous engageons à respecter la confidentialité des renseignements recueillis. Afin de protéger ton identité, tu sera désigné par un numéro de code. Les données seront conservées dans un local sous clef, accessible aux seuls membres de l'équipe de recherche. Toutefois, il est possible que nous devions permettre l'accès au dossier de recherche aux autorités compétentes (par exemple, des agences gouvernementales, des représentants du commanditaire ou un délégué du CER) pour fins de vérification et de gestion interne. Les résultats de ce projet de recherche pourront servir à des fins de publication ou de congrès scientifique sans que ton identité ne soit révélée.

## **9. Compensation et dépenses**

Tu ne recevras aucune compensation pour ta participation à ce projet de recherche.

## **10. Personnes-ressources**

Tu pourras joindre M. Robert J. Vallerand (chercheur principal) ou Ariane St-Louis (professionnelle de recherche), au (514) 987-4836, si tu as des questions ou si tu désires plus d'information au sujet de ce projet de recherche ou si tu veux te retirer du projet. Si tu as des plaintes ou des commentaires à formuler, tu peux t'adresser à Joseph Josy Lévy. Il peut être joint au numéro (514) 987 3000 #4483 ou par l'intermédiaire du secrétariat du comité au numéro (514) 987 3000 #7753.

## **11. Liberté de participation et de retrait**

Ta participation à ce projet de recherche est tout à fait volontaire. Tu es donc libre d'accepter ou de refuser d'y participer, sans avoir à donner de raisons et sans risque de subir de préjudice. Tu es également libre de cesser ta participation à tout moment. Cependant, une fois les données cumulées, il sera impossible de te retirer compte tenu que les données permettant de vous identifier auront été détruites.

---

## **12. Formule d'adhésion du sujet**

J'ai lu et compris le contenu du présent formulaire. Je certifie qu'on me l'a expliqué verbalement. J'ai eu l'occasion de poser toutes mes questions et on y a répondu à ma satisfaction. Je sais que je suis libre de participer au projet et que je demeure libre de m'en retirer en tout temps, par avis verbal, sans préjudice (ou sans que cela n'affecte la qualité des traitements, des soins futurs et des rapports avec mon intervenant au centre). Je certifie qu'on m'a laissé le temps voulu pour prendre ma décision. Je recevrai une copie signée et datée du présent formulaire. Je, soussigné(e), consens à participer à ce projet.

\_\_\_\_\_

**Nom et prénom (lettres moulées)**

\_\_\_\_\_

**Signature**

\_\_\_\_\_

**Date**

---

## CONSIGNES GÉNÉRALES

- Nous tenons à préciser que ce questionnaire n'est ni un test, ni une évaluation. Il n'y a donc pas de bonne ou de mauvaise réponses. Nous vous demandons simplement de répondre aux questions de façon spontanée et honnête.
  
- Veuillez répondre à toutes les questions de ce questionnaire. Pour chacune des questions, veuillez indiquer une seule réponse par question.

## RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

1. Age : \_\_\_\_\_
  2. Sexe: féminin  masculin
  3. Niveau de scolarité : \_\_\_\_\_
- 

## JEU DE HASARD ET D'ARGENT PRÉFÉRÉ

- *Indique ton jeu de hasard et d'argent préféré (un seul jeu). SVP ne coche qu'une seule case.*

- Appareils de loterie vidéo (ALV)
- Autres jeux (ex : poker, gratteux, etc) :
- Préciser : \_\_\_\_\_

- *Je pratique cette activité depuis : \_\_\_\_\_ (ex : 2 ans).*
- *Je pratique cette activité pendant : \_\_\_\_\_ heures par semaine.*

*Indique dans quelle mesure les énoncés suivants correspondent à tes attitudes habituelles face aux jeux de hasard et d'argent.*

1. Après avoir joué et perdu de l'argent, combien de fois retournes-tu jouer un autre jour dans le but de récupérer (regagner) l'argent que tu as perdu ?
  - Jamais
  - Quelques fois (moins de 1 fois sur 2 lorsque je perds)
  - La plupart du temps lorsque je perds
  - Chaque fois que je perds
  
2. As-tu déjà dit que tu avais gagné de l'argent au jeu alors qu'en réalité tu en avais perdu ?
  - Jamais
  - Oui, moins de 1 fois sur 2 lorsque je perds
  - Oui, la plupart du temps
  
3. Crois-tu avoir déjà eu des problèmes avec les jeux de hasard et d'argent ?
  - Non
  - Oui,
  - Oui, dans le passé, mais plus maintenant

4. T'est-il déjà arrivé de miser plus d'argent au jeu que ce que tu voulais faire ?

**Non**

**Oui**

5. Des personnes ont-elles déjà critiqué ton comportement au jeu et t'ont-elles dit que tu avais des problèmes, même si tu pensais que ce n'était pas vrai ?

**Non**

**Oui**

6. T'es-tu déjà senti coupable de la façon dont tu jouais et de ce qui se produit lorsque tu joues ?

**Non**

**Oui**

7. As-tu déjà songé à vouloir arrêter de jouer et penser que tu en étais incapable ?

**Non**

**Oui**

8. As-tu déjà caché à ton (ta) conjoint(e), tes ami(e)s ou à d'autres personnes importantes dans ta vie des indices qui pourraient leur laisser croire que tu joues à des jeux de hasard et d'argent (par exemple: billets de loterie, coupons de courses de chevaux, etc.) ?

**Non**

**Oui**

9. As-tu déjà eu de fortes discussions avec les personnes avec qui tu vis concernant la façon dont tu utilises l'argent pour jouer ?

**Non**

**Oui**

10. Si oui, ces fortes discussions portaient-elles sur la façon dont tu dépenses cet argent au jeu ?

**Non**

**Oui**

11. As-tu déjà emprunté de l'argent à quelqu'un pour aller jouer et ne l'avoir jamais remboursé ?

**Non**

**Oui**

12. T'es-tu déjà absenté(e) de ton lieu de travail (ou de l'école) pour aller jouer ?

**Non**

**Oui**

13. As-tu déjà emprunté de l'argent pour jouer ou pour rembourser tes dettes de jeu ?

**Non**

**Oui**

14. Si tu as répondu «non» à la question 13, ne répond pas à cette question. Si tu as répondu «oui» à la question 13, de qui ou d'où vous provenait cet argent?

- |   | OUI                      | NON                      |
|---|--------------------------|--------------------------|
| a. Du budget familial (argent budgété pour les achats courants de la semaine).    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. De ton (ta) conjoint(e), tes ami(e)s ou autres personnes significatives.       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. D'un ou des membre(s) de ta famille ou de ta parenté.                          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. D'une banque, d'une compagnie de prêts ou d'une marge de crédit.               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e. D'une carte de crédit.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f. D'un prêteur sur gages.  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g. De l'encaissement d'obligations, de titres, de bons ou de d'autres placements. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h. De la vente de biens personnels ou familiaux.                                  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| i. En faisant des chèques sans provisions (chèques sans fond).                    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**Indique à quel point tu es en accord avec les énoncés suivants concernant ton jeu de hasard ou d'argent préféré.**

Pas du tout en accord	Très peu en accord	Un peu en accord	Moyennement en accord	Assez en accord	Fortement en accord	Très fortement en accord
1	2	3	4	5	6	7

Quel est ton jeu de hasard et d'argent préféré : \_\_\_\_\_

- |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. Jouer à ce jeu s'harmonise bien avec les autres activités dans ma vie.                               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 2. J'éprouve de la difficulté à contrôler mon besoin de jouer à ce jeu.                                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 3. Les choses nouvelles que je découvre dans le cadre de ce jeu me permettent de l'apprécier davantage. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 4. J'ai un sentiment qui est presque obsessionnel pour ce jeu.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 5. Ce jeu reflète les qualités que j'aime de ma personne.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 6. Ce jeu me permet de vivre des expériences variées.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 7. Ce type de jeu est la seule chose qui me fasse vraiment "tripper".                                   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8. Ce jeu s'intègre bien dans ma vie.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 9. Si je le pouvais, je ne ferais que jouer à ce jeu.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 10. Ce jeu est en harmonie avec les autres choses qui font parties de moi.                              | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 11. Ce jeu est tellement excitant que parfois j'en perds le contrôle.                                   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 12. J'ai l'impression que ce jeu me contrôle.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 13. Pour moi, ce jeu est une passion, mais que j'arrive tout de même à contrôler.                       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 14. Je suis complètement emballé(e) par ce jeu.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 15. Je ne peux me passer de ce jeu.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 16. J'imagine très mal ma vie sans ce jeu.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 17. Mon humeur dépend du fait que je puisse jouer à ce jeu.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 18. Jouer à ce jeu me permet de vivre des expériences mémorables.                                       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |



19. Je suis émotionnellement dépendant(e) de ce jeu. 1 2 3 4 5 6 7
20. C'est plus fort que moi, je ne peux pas m'empêcher de jouer à ce jeu. 1 2 3 4 5 6 7
21. Je consacre beaucoup de temps à jouer à ce type de jeu. 1 2 3 4 5 6 7
22. J'aime jouer à ce jeu. 1 2 3 4 5 6 7
23. C'est important pour moi de jouer à ce jeu. 1 2 3 4 5 6 7
24. Ce jeu représente une passion pour moi. 1 2 3 4 5 6 7
25. Ce jeu fait parti de qui je suis. 1 2 3 4 5 6 7

### ÉMOTIONS LORSQUE TU JOUES

*Lorsque **tu joues** à ton jeu de hasard et d'argent préféré, à quel point ressens-tu chacune de ces émotions...*

Pas du tout	Un peu	Moyennement	Assez	Fortement
1	2	3	4	5

- |                    |   |   |   |   |   |  |   |   |   |   |   |
|--------------------|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|---|
| 1. Intéressé(e)    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 9. Nerveux(se)                           | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. Anxieux(se)     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 10. Enthousiaste                         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Contrarié(e)    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 11. Actif(ve)                            | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. De bonne humeur | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 12. «Tripper » fort                      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Déterminé(e)    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 13. Coupable                             | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. Impuissant(e)   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 14. Honteux(se)                          | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7. Heureux(se)     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 15. Joyeux                               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 8. Irritable       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 16. Hostile                              | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 9. Sur un « high » | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 17. Excité(e) au possible (positivement) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

### SITUATIONS OU ÉVÉNEMENTS VÉCUS AUCOURS DES SIX DERNIERS MOIS

*Au cours des **SIX DERNIERS MOIS**, à quel point as-tu vécu les situations suivantes :*

Jamais	Rarement	Souvent	Presque toujours
1	2	3	4

*Au cours des **SIX DERNIERS MOIS**, il m'est arrivé...*

- |  |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|
| 1. ...de n'avoir rien à faire.   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2. ...d'avoir des comptes à payer mais de ne pas avoir assez d'argent pour les rembourser.   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3. ...de me sentir mal dans ma peau.   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 4. ...d'avoir des dépenses à faire (ex : achat de biens, réparation du véhicule, etc.) mais de ne pas avoir d'argent pour les faire. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5. ...de m'ennuyer.  | 1 | 2 | 3 | 4 |

- |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 6. ...de me sentir seul(e).   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 7. ...de ressentir une excitation de forte intensité.   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 8. ...de penser aux emprunts que j'avais faits et que je devais rembourser.   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 9. ...de ressentir de la pression (par exemple, au travail ou à l'école).   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 10. ...de ressentir beaucoup de pression de ma famille ou mes ami(e)s et de ne pas être à la hauteur de leurs attentes. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 11. ...d'être déçu(e) de moi-même.  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 12. ...de me sentir découragé(e).   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 13. ...d'avoir l'impression que les gens me rejettent ou ne m'aiment pas.   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 14. ...de me sentir triste et déprimé(e).   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 15. ...qu'une personne ne soit pas satisfaite de mon travail.   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 16. ...d'avoir besoin d'argent pour quelque chose (par exemple, manger).  | 1 | 2 | 3 | 4 |

### **DISPONIBILITÉ ET PROXIMITÉ DES ENDROITS DE JEU**

1. Selon-toi, en étant le plus précis possible, indique à quelle distance en kilomètres se trouve l'endroit de jeu (alv, casino, etc.) le plus près de ton lieu de résidence (par ex : 2,5 Km) : \_\_\_\_\_ (KM)

2. Selon-toi, en étant le plus précis possible, indique à quelle distance en kilomètres se trouve l'endroit de jeu (alv, casino, etc.) le plus près de ton école (par ex : 2,5 Km) : \_\_\_\_\_ (KM)

***En te référant à l'échelle ci-dessous...***

<b>Très loin</b>					<b>Très près</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	

3. Estime la distance entre ton lieu de résidence et l'endroit de jeu (alv, casino, etc.) le plus près. 1 2 3 4 5

4. Estime la distance entre ton école et l'endroit de jeu (alv, casino, etc.) le plus près. 1 2 3 4 5

***En te référant à l'échelle ci-dessous...***

<b>Pas beaucoup</b>					<b>Beaucoup</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	

5. Y a-t-il beaucoup d'endroits de jeu à proximité de ton lieu de résidence? 1 2 3 4 5

6. Y a-t-il beaucoup d'endroits de jeu à proximité de ton lieu école? 1 2 3 4 5

# DANS TA VIE EN GÉNÉRAL

## PERCEPTION DE SOI

*Pour chacun des énoncés, encerclez le chiffre qui correspond le mieux à ton opinion.*

Total désaccord	Désaccord	Impartial	Accord	Total accord
1	2	3	4	5

- |  |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|
| 1. Je ne suis pas une personne anxieuse.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. Je me sens souvent tendu(e) et agité(e).  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Souvent, la façon dont me traitent les gens me met en colère.   | 2 | 3 | 4 | 5 |   |
| 4. Je suis rarement triste ou déprimé(e).  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Je me sens souvent incapable de m'en sortir et je voudrais que quelqu'un d'autre règle mes problèmes. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. À certains moments, il m'est arrivé d'avoir honte au point de vouloir me cacher.                      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
- 

## CE QUE TU ES

*Indique à quel point chacun des énoncés suivants correspond à ce que tu es.*

Pas du tout					Énormément
1	2	3	4	5	

*Dans ma vie en général...*

- |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. Je suis capable de résister à la tentation.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. J'ai de la difficulté à changer mes mauvaises habitudes.                                     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Je suis paresseux.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. Je dis des choses inappropriées.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Je peux faire des choses qui sont mauvaises pour moi si elles sont plaisantes.               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. Je refuse les choses qui sont mauvaises pour moi.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7. J'aimerais pouvoir me discipliner davantage.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 8. Les gens disent que j'ai une discipline personnelle très forte.                              | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 9. Le plaisir et l'amusement m'empêchent parfois de terminer un travail.                        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 10. J'ai de la difficulté à me concentrer.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 11. Je suis capable de viser et d'atteindre des buts à long terme.                              | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 12. Parfois, je ne peux m'empêcher de faire quelque chose, même si je sais que c'est incorrect. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

**ENVIRONNEMENT FAMILIAL**

*Indique à quel point tu es en accord avec les énoncés suivants concernant ta mère.*

Pas du tout vrai		Quelque peu vrai			Très vrai	
1	2	3	4	5	6	7

**En général, ...**

- |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. ...ma mère semble savoir comment je me sens à propos des choses.               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 2. ...ma mère essaie de me dire comment diriger ma vie.                           | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 3. ...lorsque possible, ma mère me permet de choisir ce que je veux faire.        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 4. ...ma mère écoute mon opinion ou ma perspective lorsque j'ai un problème.      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 5. ...ma mère me permet de décider les choses par moi-même.                       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 6. ...ma mère insiste à ce que je fasse les choses à sa façon.                    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 7. ...ma mère est généralement prête à considérer les choses de mon point de vue. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8. ...ma mère m'aide à choisir ma propre voie.                                    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 9. ...ma mère n'est pas très sensible à plusieurs de mes besoins.                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

**CE QUE TU SENS DANS TA VIE**

*Indique à quel point tu es en accord avec les énoncés suivants concernant ce que tu sens.*

Pas du tout vrai		Quelque peu vrai			Très vrai	
1	2	3	4	5	6	7

**En général, je sens...**

- |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. ...que mes choix sont basés sur mes vrais intérêts et valeurs.                   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 2. ...que je complète avec succès des tâches et des projets difficiles.             | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 3. ...que je suis près des personnes qui tiennent à moi,<br>et auxquelles je tiens. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 4. ...que je suis libre de faire les choses à ma façon.                             | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 5. ...que j'entreprends et que je maîtrise des défis difficiles.                    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 6. ...près et connecté(e) avec les personnes qui sont importantes pour moi.         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 7. ...que mes choix reflètent qui je suis vraiment.                                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8. ...que je suis bon(ne) dans ce que je fais.                                      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

9. ...une forte intimité avec les gens avec qui je passe du temps.

1 2 3 4 5 6 7

---

### **MA VIE EN GÉNÉRAL**

*Indique à quel point tu es en accord avec les énoncés suivants.*

<b>Pas du tout en accord</b>	<b>Très peu en accord</b>	<b>Un peu en accord</b>	<b>Moyennement en accord</b>	<b>Assez en accord</b>	<b>Fortement en accord</b>	<b>Très fortement en accord</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>

- |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. En général, ma vie correspond de près à mes idéaux.                              | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 2. Mes conditions de vie sont excellentes.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 3. Je suis satisfait(e) de ma vie.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 4. Jusqu'à maintenant, j'ai obtenu les choses importantes que je voulais de la vie. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 5. Si je pouvais recommencer ma vie, je n'y changerais presque rien.                | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 6. Je comprends le sens de ma vie.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 7. Il y a un but clair à ma vie.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8. J'ai une bonne idée de ce qui donne un sens à ma vie.                            | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 9. J'ai découvert un but satisfaisant à ma vie.                                     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
- 

**NOUS TE REMERCIONS DE TA PRÉCIEUSE COLLABORATION!**